

ЗВЁЗДНЫЕ  
ИМПЕРИИ™



ПРАВИЛА ИГРЫ

## Состав игры



Правила игры и игровое поле



2 конверта-хранилища

12 конвертов  
с компонентами



Набор личных колод  
(72 карты)



Набор для кампании  
(80 карт)



Набор для игры после кампании  
(24 карты)



2 счётика очков

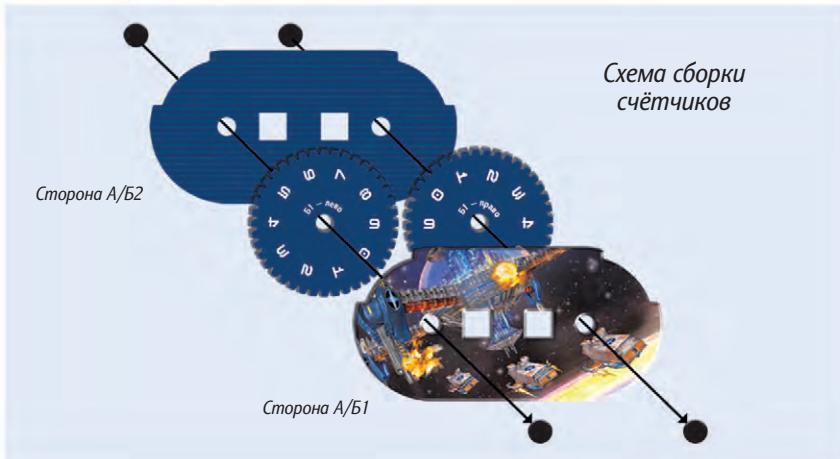


Схема сборки  
счётиков

## Пролог

### Торговая федерация

В далёком будущем привычная для нас форма правления человечеством была заменена корпоративным руководством. Землём и окружающими её колониями – «Основными мирами» – управляет группа корпораций под названием Торговая федерация.

Граница известного космоса постоянно расширяется за счёт исследовательских экспедиций и новых колоний. Бесплодные, безвоздушные миры превращаются в пышные, гостеприимные обители для новых поколений человечества.

Но огромное богатство Торговой федерации распределяется неравномерно. Оно сосредоточено в более развитых Основных мирах, и особенно среди акционеров корпораций этих миров. Одни считают это несправедливым, а другие утверждают, что как раз стремление к выгоде позволило человечеству достичь звёзд.

Федерация принесла в галактику порядок и мир. Между колониями могут вспыхивать конфликты, но воюющие стороны знают, что стоит побыстрее решать свои споры, пока Федерация не сделает это за них. В редких случаях, когда колония восстаёт, корабли из соседних миров Федерации собираются, чтобы подавить мятеж.

Торговая федерация правила всем известным космосом... до великого восстания Звёздной империи.





## Звёздная империя

Все планеты и станции Звёздной империи начинались как коммерческие предприятия корпораций, входящих в Торговую федерацию. Беднякам обещали шанс заработать своё состояние на пограничье. Вместо этого их ждала тяжёлая жизнь или холодная смерть на негостеприимных планетах.

После многих поколений труда и терраформирования Звёздная империя создала мощную инфраструктуру, но потенциал процветания был подорван удручающим уровнем налогообложения. Федерация разрешила Императору, лидеру Звёздной империи, править своими мирами, пока они платят налоги.

Император хотел сражаться, но он видел, как другие восстания подавлялись мощью Торговой федерации. Вместо этого он оттягивал время. Записи фальсифицировались, а производство занижалось. Медленно, в течение многих лет, тайно строился огромный флот.

Теперь флот Императора настолько огромен, что риск обнаружения будет для него фатален — пора показать себя! Независимость провозглашена! Да здравствует Звёздная империя!

Опытные игроки в «Звёздные империи» могут перейти к разделу «Правила кампании» на странице 8.

## Об игре

В игре «Звёздные империи» вы начинаете с личной колоды карт, представляющих вашу космическую армаду. В свой ход вы разыгрываете карты с руки, чтобы получить очки торговли, очки боя, очки влияния и другие эффекты.

**Очки торговли** (🟡) нужны для покупки мощных кораблей и баз из торгового ряда. Корабли и базы добавляются в личную колоду.

**Очки боя** (🔴) необходимы для атаки противников и их баз.

**Очки влияния** (🟩) — ваш счёт. Каждый участник начинает игру с 50 очками влияния.

В конце своего хода вы сбрасываете все разыгранные вами корабли и берёте 5 новых карт из своей колоды. Если ваша колода пуста, перетасуйте вашу стопку сброса (включая все недавно купленные карты), чтобы создать новую колоду.

Побеждает тот, кто первым уменьшит влияние противника до нуля!

Если кто-то из игроков никогда не играл в «Звёздные империи», мы рекомендуем сыграть партию по общим правилам (см. след. стр.), чтобы разобраться в основах. После этого погружайтесь в кампанию!

# Общие правила

## Обычная подготовка (не для кампании)

### Подготовка к игре

- Первым игроком назначьте того, кто последним читал или смотрел космическую фантастику.
- Все игроки начинают партию с 50 очками влияния. Используйте для отслеживания очков влияния прилагающиеся счётчики.
- Вскройте «набор личных колод», если не сделали этого ранее. Каждый игрок начинает со стандартной личной колодой, состоящей из 8 разведчиков и 2 штурмовиков. Перемешайте свою колоду и положите её лицевой стороной вниз рядом с собой. Верните лишние личные колоды в коробку.
- Первый игрок берёт на руку 3 карты из своей личной колоды, второй игрок берёт на руку 5 карт из своей личной колоды. Карты на руке смотреть можно, карты на руке противника — нельзя. Каждый раз, когда вы должны взять карту во время игры, вы берёте её на руку.
- В свой ход вы будете разыгрывать карты с руки на стол, лицевой стороной вверх. У каждого игрока должно быть пространство для такой «игровой зоны».
- Рядом с личной колодой оставьте место для стопки сброса. Карты кладутся в стопки сброса лицевой стороной вверх, и их в любое время можно просматривать. Пока что там ничего нет.



Разведчик



Штурмовик



Исследователь

### Подготовка игрового поля

- Поместите игровое поле в центр стола.
- Вскройте «набор для кампании». Сложите 20 исследователей в стопку и положите их лицевой стороной вверх на игровое поле в специально отведённое место.
- Перемешайте торговую колоду из 60 карт из набора для кампании и положите её лицевой стороной вниз на игровое поле в специально отведённое место.
- Торговый ряд состоит из 5 ячеек между торговой колодой и исследователями. Для каждой пустой ячейки (начиная с той, что рядом с торговой колодой) раскройте верхнюю карту торговой колоды и положите в эту ячейку.

- Утиль находится с противоположной стороны от торговой колоды. Каждый раз, когда вы во время игры должны «отправить в утиль» карты, кладите их лицевой стороной вверх в утиль. Они покидают игру. Чем раньше вы отправите в утиль начальные карты, тем чаще вам на руку будут попадать более мощные карты!



### Ход игры

Игроки ходят по очереди. Каждый ход состоит из 3 фаз:

- Основная фаза
- Фаза сброса
- Фаза добора

### Основная фаза

Следующие действия вы можете совершать в любом порядке в любой момент основной фазы:

- разыгрыш карт с руки;
- применение первичных свойств разыгранных баз;
- применение союзных и утилизационных свойств разыгранных кораблей и баз;
- покупка новых карт из торгового ряда за очки торговли;
- атака противника и/или его баз за очки боя.

## Розыгрыш карт с руки

Карты разыгрываются бесплатно: просто кладите их перед собой на стол лицевой стороной вверх.

В торговой колоде есть два типа карт: корабли и базы.

## Корабли



Первичное свойство срабатывает немедленно после розыгрыша карты корабля. Если у карты есть союзное и/или утилизационное свойство (см. стр. 6), вы можете применить одно из них или оба в любой момент основной фазы (если выполните требуемые условия).

Разыгранные корабли остаются лежать перед вами до начала фазы сброса.

## Базы



В отличие от кораблей, когда вы вводите базу в игру, вы не обязаны немедленно применять её первичное свойство. Вместо этого вы можете использовать первичное свойство базы один раз во время основной фазы (вы можете вообще не использовать это свойство). Также, в отличие от кораблей, базы не сбрасываются в конце хода. Они остаются в игре, пока их не уничтожат или не отправят в утиль. Пока база находится в игре, вы можете использовать её первичное свойство один раз в каждый свой ход.

На значке щита (🛡 или 🛡) в правом нижнем углу каждой базы указано значение обороны. Это число представляет собой общее количество очков боя (урон), который противник должен потратить **за один ход**, чтобы её уничтожить. Любой урон, не уничтоживший базу, сгорает в конце хода. После уничтожения база помещается в стопку сброса своего владельца.

Базы, над значком щита (🛡) которых написано «аванпост», защищают вас и ваши прочие базы. Если вы разыграли хотя бы один аванпост, противник не может атаковать вас, а также атаковать и выбирать целью ваши обычные базы (не аванпосты) – прежде ему придётся уничтожить все ваши аванпосты.

## Свойства «при покупке»

У свойств многих карт из кампании «Звёздные империи: Наследие» есть новая ключевая фраза: «при покупке». Когда вы получаете одну из этих карт, положите её в свою стопку сброса, как обычно, а затем примените свойство «при покупке».

## Применение свойств

В любой момент основной фазы игроки могут применять различные свойства разыгранных ими кораблей и баз (исключение: первичное свойство корабля, которое срабатывает немедленно после розыгрыша карты корабля). Каждое свойство можно применить только 1 раз за ход.

Если свойство даёт очки боя или торговли, они добавляются в ваш боевой или торговый резерв соответственно и могут быть потрачены в любой момент вашей основной фазы. Если свойство даёт очки влияния, то вы же начисляете их себе.

Некоторые свойства дают сразу несколько эффектов (например, первичное свойство копателя даёт 1 ⚡ и 2 🚀). Другие свойства позволяют выбрать один из нескольких эффектов (например, первичное свойство охотника даёт либо 2 ⚡, либо 4 🚀).

Если свойство требует от нескольких игроков принятия решений, начинайте с игрока, чей ход сейчас идёт, и далее по часовой стрелке вокруг стола. Когда вы решаете применить такое свойство, всегда чётко говорите, что именно вы выбираете.

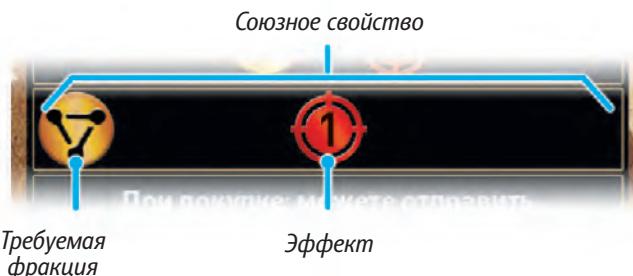
Например, если эффект заставляет всех игроков сбросить карту, игрок, чей ход сейчас идёт, первым выберет и сбросит карту (показав её всем игрокам), затем игрок слева от него выберет и сбросит карту и так далее, пока все игроки не сбросят по одной карте.

Свойство карты может противоречить правилам. В этом случае следуйте тексту карты.

## Союзные свойства



Союзные свойства обозначены символом фракции в левой части блока свойства. В свой ход вы можете применить союзное свойство, только если среди разыгранных вами карт (т. е. в игровой зоне) есть другая карта указанной фракции.



Союзные свойства срабатывают вне зависимости от порядка розыгрыша карт. Например, если вы разыграете один корабль Звёздной империи, а потом второй корабль Звёздной империи, каждый из них будет видеть другой и их союзные свойства сработают (если они есть).

Если союзное свойство сработало, его можно применить во время основной фазы текущего хода. Если не хотите — можете его не использовать.

## Утилизационные свойства



Изначально в игре таких свойств нет, но они появятся по ходу кампании. Все утилизационные свойства обозначены символом мусорного бака (█) в левой части блока свойства. В любой момент основной фазы вы можете применить утилизационное свойство карты, немедленно отправив её в утиль.

Лежащие в утиле карты уже не вернутся в вашу колоду, поэтому хорошенько подумайте, стоит ли игра свеч.

Вы можете использовать утилизационное свойство карты в дополнение к её первичному и/или союзному свойству.

## Утилизация карт

Свойства некоторых карт позволяют отправить в утиль карты с руки, из стопки сброса и других мест. Отправленные в утиль исследователи помещаются в стопку исследователей.

Если карта отправляется в утиль не в результате применения утилизационного свойства этой самой карты, это свойство не срабатывает.

В торговом ряду всегда должно быть 5 карт. Отправляя в утиль карту из торгового ряда, немедленно добавляйте в него новую карту из торговой колоды.

*Примечание: сброшенные и отправленные в утиль карты кладутся лицевой стороной вверх в соответствующие стопки. Игроки могут просматривать эти карты в любое время.*

## Покупка карт

Свойства некоторых карт приносят вам очки торговли (🟡). Эти очки добавляются в ваш торговый резерв, который пополняется и используется вами во время вашей основной фазы.

На очки торговли можно покупать карты из торгового ряда и исследователей. Стоимость карты указана в её правом верхнем углу.

Для покупки карты вычтите её стоимость из значения вашего торгового резерва и переложите купленную карту в свою стопку сброса. Оставшиеся в резерве очки торговли можно тратить на другие покупки, пока идёт основная фаза хода.

В торговом ряду всегда должно быть 5 карт. Как только карта покидает торговый ряд, немедленно добавляйте туда новую карту из торговой колоды.

## Атака

Свойства некоторых карт приносят вам очки боя (🔴). Эти очки добавляются в ваш боевой резерв, который пополняется и используется вами во время вашей основной фазы.

Очки боя используются для атаки противников и их баз. В свой ход вы можете совершить несколько атак.

Для атаки противника решите, сколько очков боя вы на это потратите. Вычтите выбранное вами число из значения вашего боевого резерва — противник теряет столько очков влияния, сколько очков боя вы потратили. Для атаки базы вычтите значение обороны базы (🛡 или 🛡) из значения вашего боевого резерва. Если результат получился не ниже 0, база считается уничтоженной: переложите её в стопку сброса владельца. При этом ваш боевой резерв уменьшится на значение обороны базы.

Если у противника есть хотя бы одна разыгранная база-аванпост,

вы не можете атаковать/выбирать целью его обычные базы и атаковать его самого, пока не уничтожите все его аванпосты.

Свойства некоторых карт позволяют вам «уничтожить выбранную базу». В этом случае вы уничтожаете базу, не тратя очков боя.

### Фаза сброса

Каждый раз, когда вы сбрасываете карту или получаете карту из торгового ряда, кладите её в свою стопку сброса лицевой стороной вверх. В любой момент игры вы можете просматривать как свою, так и чужую стопки сброса.

В фазе сброса вы:

- обнуляете оставшиеся в торговом резерве очки торговли;
- обнуляете оставшиеся в боевом резерве очки боя;
- перемещаете разыгранные корабли в свою стопку сброса;
- кладёте все оставшиеся на руке карты в свою стопку сброса.

### Фаза добора

В фазе добора вы:

- берёте на руку 5 карт из личной колоды, после чего ваш ход заканчивается.

*Примечание: если вам нужно взять карту из личной колоды, а колода закончилась, перемешайте свою стопку сброса и положите её перед собой лицевой стороной вниз. Теперь это ваша новая личная колода. Добирайте карты из неё.*

*Пример: к началу фазы добора в личной колоде осталось 3 карты. Вы берёте их, затем перемешиваете стопку сброса и берёте 2 карты из новой личной колоды.*



## Правила кампании

Кампания «Звёздные империи: Наследие» состоит из 12 сценариев. В каждом сценарии вам предстоит открыть конверт с новыми компонентами для кампании. Торговая колода будет постоянно меняться по мере того, как игроки будут модернизировать корабли и базы. Побеждая в сценариях, каждый игрок зарабатывает победные очки в борьбе за превосходство.

*Примечание: во время прохождения кампании используйте только те карты, которые входят в эту коробку с игрой и/или в «Набор перезагрузки» (продаётся отдельно). После завершения кампании вы сможете объединять их с другими наборами серии «Звёздные империи».*

### Подготовка к кампании

- Перед началом первого сценария вы должны выбрать фракцию: Звёздная империя или Торговая федерация. Это будет ваша фракция на протяжении всей кампании. Если оба игрока хотят получить одну и ту же фракцию, бросьте монетку, чтобы решить, кто получит желаемую.
- Возьмите конверт «Хранилище» своей фракции. Если в вашем хранилище остались компоненты от предыдущих партий, выньте их и положите рядом с собой, чтобы использовать во время игры.

- Откройте конверт текущего сценария (начните со сценария 1: «Зарождение империи»). Следующие сценарии открываются по порядку возрастания чисел, т. е. после сценария 1 будет 2 и т. д.).
  - В некоторых конвертах вы обнаружите листы с наклейками. Возьмите себе наклейки, соответствующие вашей фракции.
  - Отложите в сторону карты победных очков. Игрок, выполнивший условие карты победных очков, получает эту карту (см. «Победа и победные очки» на стр. 11).
  - Первый ход в кампании совершает игрок за Звёздную империю. В последующих партиях первый ход совершает тот, кто получил карту победных очков за победу в предыдущей партии.
  - Положите на стол карту сценария так, чтобы её лицевая сторона совпадала с фракцией первого игрока. Эта сторона будет использоваться в этой партии (карта сценария для первой партии одинаковая с обеих сторон).
  - Прочтите карту сценария. Сценарии могут изменять правила игры или требовать от первого игрока сделать выбор. В конверте могут быть дополнительные карты сценариев меньшего размера, чтобы служить напоминанием о том, какой выбор был сделан.
- Возьмите личную колоду, соответствующую вашей фракции. Эта колода содержит начальные карты, показанные на следующей странице (откройте «Набор личных колод»).



5. Затем проведите обычную подготовку игроков. Каждый игрок получает 50 очков влияния, первый игрок берёт на руку 3 карты, а второй игрок – 5 карт (см. раздел «Обычная подготовка» на стр. 4).
6. Подготовьте игровое поле: разложите на него исследователей, торговую колоду и торговый ряд (см. раздел «Обычная подготовка» на стр. 4). Вам понадобится открыть «Набор для кампании».



Личная колода Звёздной империи:  
8 разведчиков, 1 штурмовик, 1 имперский  
истребитель, 1 контрабандист



Личная колода Торговой федерации:  
8 разведчиков, 1 штурмовик, 1 челнок  
Федерации, 1 звёздная полиция

## Новые фракции

Кампания «Звёздные империи: Наследие» вводит в игру три новые фракции: Консорциум (🌐), Королевство (👑) и Падальщики (👉). В торговой колоде находятся по 20 карт каждой из этих фракций.

## Свойства «при покупке»

У свойств многих карт из кампании «Звёздные империи: Наследие» есть новая ключевая фраза: «при покупке». Когда вы получаете одну из этих карт, положите её в свою стопку сброса, как обычно, а затем примените свойство «при покупке».

Если вы решите улучшить такую карту, её свойство «при покупке» используется после нанесения на карту наклеек (см. ниже). Улучшенные карты до конца кампании теряют свойства «при покупке».

## Улучшение карт

В развернувшейся войне игроки пытаются обратить Консорциум, Королевство и Падальщиков на сторону своей фракции. Купив корабль или базу, вы можете улучшить его, потратив дополнительные очки торговли. Улучшение корабля стоит 2 ⚡, а улучшение базы – 3 ⚡. Если вы хотите улучшить корабль или базу, очки торговли нужно потратить в тот же момент, когда вы их приобретаете. Вы не можете заплатить за улучшение позже в течение хода.

Когда вы улучшаете карту, вы наносите на неё две наклейки: одно улучшение свойства и одно улучшение фракции. Улучшения являются постоянными и не могут быть удалены. Каждая карта может быть улучшена только один раз.

## Наклейки улучшений свойств

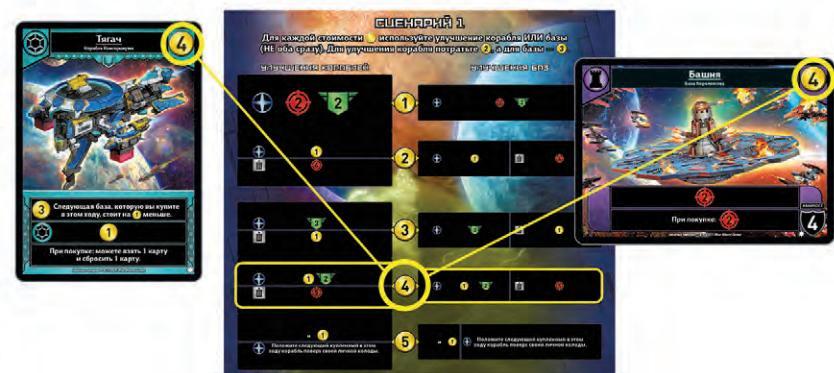
В начале кампании вы получаете лист с наклейками улучшений свойств из конверта первого сценария. На этом листе есть улучшения для карт пяти разных стоимостей. Наклейки в левой половине улучшают корабли; наклейки в правой половине улучшают базы.

Наклейка улучшения свойств наносится **под первичным свойством карты** (см. схему).

Наклейка улучшения свойств должна соответствовать стоимости и типу улучшаемой карты. Игнорируйте эффекты, изменяющие стоимость, например первичное свойство тягача.

Вы можете использовать **только одно улучшение из каждого ряда** на листе. Например, если вы использовали наклейку с улучшением корабля за 3 очка торговли, вы **НИКОГДА** не сможете использовать наклейку с улучшением базы за 3 очка торговли с того же листа. Это означает, что вы можете применить не более 5 наклеек с одного листа.

На этом листе наклеек есть две наклейки для карт стоимостью 4 очка торговли: одна для корабля стоимостью 4 очка и одна для базы стоимостью 4 очка (вы можете использовать только одну из этих двух наклеек).



Как нанести наклейку улучшения свойств на корабль



Как нанести наклейку улучшения свойств на базу



Некоторые наклейки улучшения свойств, кроме прочего, влияют и на первичные свойства. Такие дополнительные эффекты начинаются со слова «и».



## Наклейки улучшений фракций

Улучшение карты добавляет ей принадлежность к вашей фракции в дополнение к её первоначальной фракции! Т. е. у неё будут срабатывать союзные свойства обеих фракций.

Примечание: карта и её союзное свойство могут принадлежать разным фракциям. Допустим, что у  корабля есть союзное свойство . Это свойство не может быть вызвано кораблём  несмотря на то, что оба корабля принадлежат фракции , ведь этот корабль в союзе с противником, в данном случае с .

При улучшении нанесите наклейку улучшения фракции (соответствующую исходной фракции карты и вашей собственной фракции) на значок фракции в левом верхнем углу карты (см. схему).

Каждый значок двойной фракции представляет две фракции



Как нанести наклейку улучшения фракции



## Последовательность улучшения

Точная последовательность улучшения такова:

1. Купите корабль или базу, потратив очки торговли (или получите бесплатно за счёт использования свойства).
2. Потратите дополнительные очки торговли, чтобы улучшить карту (2  для корабля или 3  для базы).
3. Обратите внимание на свойство «При покупке», но пока не применяйте его.
4. Нанесите наклейки улучшения свойства и фракции.
5. Положите улучшенную карту в свою стопку сброса (или в другое место, если сказано иное).
6. Пополните торговый ряд верхней картой из торговой колоды.
7. Если у улучшенной карты было свойство «При покупке», примените его (если вы забыли, какое свойство у неё было, обратитесь к таблице далее).

## Памятка по свойствам «при покупке»

Фракция	Стоимость	Свойство «при покупке»
	От 1 до 4	Можете взять 1 карту и сбросить 1 карту.
	От 5 до 6	Можете взять 1 карту.
	От 7 до 8	Можете взять 2 карты и сбросить 1 карту.
	От 1 до 4	2 
	От 5 до 6	3 
	От 7 до 8	5 
	От 1 до 4	Можете отправить в утиль 1 карту с руки.
	От 5 до 6	Можете отправить в утиль 1 карту с руки или из вашей стопки сброса.
	От 7 до 8	Можете отправить в утиль 1 или 2 карты с руки и/или из вашей стопки сброса.

## Дополнительные листы с наклейками

Вы начинаете кампанию с одним листом наклеек улучшений свойств, но во время сценариев 2, 3 и 4 вы получите дополнительные листы наклеек. Вы можете улучшать карты с помощью наклеек с любых листов, но из каждого ряда на каждом листе вы можете использовать только 1 наклейку (т. е. улучшить или корабль, или базу). Таким образом, вы НИКОГДА не можете применить более 5 наклеек с одного листа для улучшения свойств.

## Политическая победа

Обычно вы побеждаете в партии, снизив влияние противника до нуля. Однако в сценариях с 1 по 4 есть альтернативное условие победы: если игрок использует все пять наклеек с листа наклеек этого сценария, он немедленно побеждает.

Например, если это сценарий 3 и вы используете все пять наклеек с листа наклеек улучшения свойств для сценария 3, вы одерживаете политическую победу. Наклейки из прошлых сценариев не учитываются при определении условий политической победы.



## Будущие партии

Улучшенные карты изменены навсегда; в последующих партиях они будут замешаны в торговую колоду. Несмотря на то, что эти карты теперь союзны со Звёздной империей или Торговой федерацией, любой игрок может купить их из торгового ряда. Это символизирует то, что капитаны кораблей или командиры баз меняют сторону в ходе войны и забирают с собой технологии. Вы можете свободно использовать карты, союзные с фракцией противника, и даже активировать их союзные свойства, если сможете.

## Победа и победные очки

Отслеживайте свои очки влияния с помощью счётчика очков. Если вы снизите очки влияния противника до нуля, вы побеждаете в текущем сценарии.

Победитель каждого сценария получает соответствующую карту победных очков. Сохраняйте карты победных очков до конца кампании; они увеличивают ваш итоговый счёт.

Завершив сценарий 12, следуйте инструкциям в его конверте, чтобы определить победителя кампании.



## Междупартиями

Верните карту сценария в конверт. Восстановите свою личную колоду до изначального вида (см. её состав на стр. 9) и верните в торговую колоду все карты, у которых есть значение стоимости. Помните, что улучшения действуют до конца кампании, поэтому улучшенные карты замешиваются в торговую колоду, как обычно.

Если вы хотите сразу перейти к следующему сценарию, подготовьтесь к партии по обычным правилам (см. «Подготовка к кампании» на стр. 8). Чтобы приостановить прохождение кампании, сложите в свой конверт «Хранилище» всё, что вы получили по ходу кампании (листы наклеек, карты победных очков и т. д.).

## Полная готовность!

Теперь вы готовы начать кампанию «Звёздные империи: Наследие»!

## После кампании

После определения победителя подсчитайте, сколько улучшений вы сделали за время кампании. Если вы улучшили меньше 20 карт, улучшайте оставшиеся карты торговой колоды, пока не улучшите суммарно 20 карт. Если это должны сделать оба игрока, делайте это по очереди. При этом для каждого из ваших листов наклеек вы должны следовать правилу «один ряд – одно улучшение».

Затем откройте «Набор для игры после кампании». Замешайте карты оттуда с существующими картами торговой колоды. Эта новая, увеличенная торговая колода может быть использована для стандартных игр в «Звёздные империи» или в любом из режимов игры (о них далее).



## Другие режимы игры

В «Звёздных империях» существуют различные режимы игры, с разным количеством игроков. Мы не рекомендуем играть с 5 или 6 игроками до тех пор, пока вы не пройдёте кампанию и не разблокируете большую торговую колоду.

Если не указано иное, все общие правила применимы к каждому режиму. Если вы хотите вместо стандартных начальных колод использовать личную колоду Звёздной империи (включая имперский истребитель и контрабандиста) и личную колоду Торговой федерации (включая членок Федерации и звёздную полицию), то эти колоды могут быть использованы:

- обоими игроками при игре вдвоём;
- обоими императорами (см. режим «Император»);
- боссом (см. режим «Налёт»).

*Третий и последующий игроки отслеживают свои очки влияния, используя специальные карты. Для этого совместите числа, обозначающие десятки и единицы.*



### Стандартный (2 игрока)

Случайным образом определите первого игрока. Этот игрок берёт на руку 3 карты. Другой игрок берёт на руку 5 карт.

### Куча-мала (3–6 игроков)

Случайным образом определите первого игрока. Этот игрок берёт на руку 3 карты, следующий игрок берёт 4 карты, а все остальные игроки берут по 5 карт. Ход передаётся по часовой стрелке.

Вы можете разыгрывать свои карты против любых соперников – в любых сочетаниях и последовательности. Когда игрок побеждён, положите все его карты в утиль. Последний оставшийся игрок побеждает в игре!

### Охотник (3–6 игроков)

Случайным образом определите первого игрока. Этот игрок берёт на руку 3 карты, следующий игрок берёт 4 карты, а все остальные игроки берут по 5 карт. Ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход вы можете атаковать или выбирать целью только соседа слева, а также атаковать или выбирать целью базы соседей слева и справа. Уничтожив соседа слева, вы получите возможность разыгрывать карты против следующего игрока по часовой стрелке.

Когда игрок побеждён, положите все его карты в утиль. Последний оставшийся игрок побеждает в игре!

### Охотник: первая кровь (3–6 игроков)

В этом режиме игры используются правила режима «Охотник», но игра заканчивается, как только кто-то из игроков будет побеждён. Побеждает тот, кто сидит справа от него!

### Гидра (4 или 6 игроков)

У всех участников одной команды общий запас очков влияния. У каждого игрока своя личная колода, своя рука, своя стопка сброса и своя игровая зона для разыгранных карт (то есть, например, разыгранные вашим союзником карты не будут влиять на союзные свойства ваших карт).

Случайным образом определите первую команду. Игроки этой команды берут на руку по 3 карты, а игроки противоположной команды – по 5. Ход делает вся команда разом (а не кто-то один): все игроки одной команды одновременно отыгрывают основную фазу, затем фазу сброса и фазу добра.

У каждого игрока свой личный торговый и боевой резервы, и каждый принимает собственные решения относительно розыгрыша и покупки карт, применения свойств и атак. Однако участники одной команды могут совместными усилиями уничтожать базы противников, складывая очки боя из личных боевых резервов. Также они могут совместно оплачивать покупку карт из торгового ряда очками торговли из личных торговых резервов. Если хотя бы у одного участника команды разыгран аванпост, противники не могут атаковать всех участников этой команды, а также атаковать или выбирать целью их обычные базы.

Если влияние команды опускается до 0, вся команда проигрывает.

### Двухголовая гидра (4 игрока: 2 на 2)

Игроки делятся на 2 команды по 2 человека. У каждой команды 75 общих очков влияния.

### Трёхголовая гидра (6 игроков: 3 на 3)

Игроки делятся на 2 команды по 3 человека. У каждой команды 100 общих очков влияния.

### Император (6 игроков: 3 на 3)

Игроки делятся на 2 команды по 3 человека. Каждая команда выбирает одного из своих участников императором. Императоры садятся друг напротив друга. Слева и справа от императора садятся его союзники – адмиралы:

## Команда Б

Адмирал  
Игрок 4

Император  
Игрок 5

Адмирал  
Игрок 6

## Игровая зона

## Команда А

Адмирал  
Игрок 3

Император  
Игрок 2

Адмирал  
Игрок 1

Адмиралы начинают игру с 50 очками влияния, императоры – с 60. Игроки первой команды (команды А) берут по 3 карты на руку, игроки второй (команды Б) – по 5 карт.

Первым ходит Игрок 1, далее ход передаётся по часовой стрелке. Это означает, что вначале вся команда А по очереди совершил свои ходы, потом вся команда Б сделает то же самое. В любой момент основной фазы вы можете потратить 1 , чтобы переместить 1 карту из своей стопки сброса в стопку сброса своего соседа, участника той же команды. Вы можете делать это столько раз, сколько можете себе позволить, и в любом порядке.

Императоры могут разыгрывать карты против любых противников и баз и выбирать целью кого угодно. Адмирал может разыгрывать свои карты только против сидящего напротив адмирала противника и его баз и выбирать целью только его. Когда адмирал выбывает из игры, он может положить в стопку сброса своего императора 1 любую свою карту с руки, из своей колоды или своей стопки сброса. Отправьте в утиль все оставшиеся карты выбывшего игрока. Адмирал, сидящий напротив выбывшего игрока, теперь сможет разыгрывать карты против вражеского императора и его баз, а также выбирать его целью.

Если из игры выбывает император, вся его команда проигрывает.

## Налёт (3–6 игроков: 1 босс, 2–5 налётчиков)

Выберите игрока, который станет боссом, остальные игроки будут налётчиками. Игру начинает босс, далее ход передаётся по часовой стрелке. Начальная рука босса на 2 карты меньше, чем указано в таблице справа, а налётчики начинают игру с 5 картами на руках. Налётчики ходят по отдельности, однако урон, нанесённый базам босса, не обнуляется до начала хода босса: таким образом, один налётчик может начать атаку на базу босса, а другой – завершить начатое, когда получит право хода.

## Налётчики

Налётчики начинают, имея по 50 очков влияния. Налётчики могут смотреть карты на руке друг друга и обсуждать общую стратегию. Налётчики играют одной командой, однако у каждого из них свои собственные боевые и торговые резервы, каждый из них принимает собственные решения относительно розыгрыша и покупки карт, применения свойств и атак. Когда налётчик выбывает из игры, он может положить в стопку сброса каждого другого налётчика по 1 любой своей карте с руки, из своей колоды или своей стопки сброса. Отправьте в утиль все оставшиеся карты выбывшего игрока. Налётчики побеждают, если босс выбывает из игры.

## Босс

Начальное влияние и рука босса зависят от количества налётчиков. Босс выигрывает, если из игры выбывают все налётчики!

Количество налётчиков	Начальное влияние босса	Рука босса во время игры
2	50	7
3	70	7
4	70	8
5	90	8







## Консорциум

Расположенный между Звёздной Империей и основными мирами Торговой Федерации Консорциум – самый богатый и развитый из соседей Звёздной империи.

Многие жители Консорциума завидуют богатствам Земли и Основных миров, и их легко убедить восстать.

Однако другие поддерживают прочные торговые отношения с Федерацией и могут потерять значительное богатство и влияние, если связи будут разорваны.



## Королевство

Королевство – милитаристская монархия, расположенная вдали от Земли и Основных миров.

Королева не любит Торговую федерацию и её налоги, но она также настороженно относится к Императору.

Действительно ли он предлагает независимость или просто надеется сам повелевать Королевством вместо Торговой федерации?



## Падальщики

Падальщики – это не единое космическое государство, а свободная коалиция мусорщиков, торговцев, контрабандистов, пиратов, несанкционированных добывающих предприятий и несанкционированных колоний. Их объединяет то, что все они влачат жалкое существование на задворках известного космоса.

Большинство падальщиков никогда не платили налоги, и им нет дела ни до Федерации, ни до Империи. Однако им нужны: кредиты, кислород, драгоценные металлы, биомасса, детали двигателей... У каждого падальщика есть своя цена.

## Памятка по символам

### Символы фракций / символы союзных свойств



Звёздная империя



Торговая федерация



Консорциум



Королевство



Падальщики



**Символ набора** – у карт из серии игр «Звёздные империи» в правом нижнем углу есть символы набора (кроме оригинальной игры). Если вы смешаете карты из игры с другими наборами (после прохождения этой кампании), вы сможете снова разделить, ориентируясь по этим символам.

### Авторский коллектив

**Идея игры и разработка:** Дарвин Касл

**Создание и развитие игры:** Роберт Доэрти

**Разработка и производство:** Дерек Фанкхаузер

**Иллюстрации:** Graphics Manufacture, Андрес Агостины, Антонис Папантониу, Дэвид Гайле, Жан Батист Андрие, Инда Алдита Путри Сирегар, Исуарди Терианто, Курт Миллер, Линггар Браманти

**Художественное оформление:** Рэнди Делвен, Коди Джонс, Калисса Фицджеральд

**Художественное оформление, помощь в редактуре:** Адам Лахмански

**Редактор:** Майкл Шемайл

**Тестировщики:** Рэнди Делвен, Лиззи Фанкхаузер, Деннис Грейсон, Келси Грэвар, Итан Хорнбик, Джоэл Хорнбик, Уэс Хантер, Си Джей Мойнихан, Дебби Мойнихан, Ник и Келси Потвин, Пол Саломон, Алек Трэйн



### Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Виталий Терехов

**Переводчик:** Алексей Белов

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей

**Дизайнер-верстальщик:** Анастасия Григорьева

**Корректор:** Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

Версия правил 1.0 [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



**Очки влияния** – участники начинают игру с 50 очками влияния. Если ваше влияние снижается до 0 (или ниже), вы проигрываете. Символ влияния в текстовом блоке карты отмечает, что вы должны получить указанное число очков влияния. Вы можете получить очки влияния, даже если это приведёт к превышению их начального значения.



**Очки боя** – символ боя в текстовом блоке карты отмечает, что вы должны получить указанное число очков боя.



**Очки торговли** – символ в правом верхнем углу карты обозначает стоимость этой карты. Символ торговли в текстовом блоке карты отмечает, что вы должны получить указанное число очков торговли.



**Утиль** – символ утиля в текстовом блоке карты отмечает её утилизационное свойство.



**Аванпост** – это разновидность базы. Если у вас есть хотя бы одна разыгранная база-аванпост, противник не может атаковать/выбирать целью ваши обычные базы и атаковать вас, пока не уничтожит все ваши аванпосты.



**Оборона** – у баз в правом нижнем углу указан символ обороны: серый для обычных баз (🛡) и чёрный для аванпостов (🛡). Значение обороны – это количество очков боя (урон), которое необходимо потратить противнику в текущем ходу, чтобы уничтожить базу (урон, которого не хватило для уничтожения базы, сгорает в конце хода). Некоторые карты используют серый символ обороны для обозначения и обычных баз, и аванпостов. Например, свойство «Базы получают +1 🛡» подействует на все базы, включая аванпосты.

