

# О П У С Т О Ш Е Н И Е

**НАЧНИТЕ  
ОТСЮДА!**

*Состав, процесс  
и правила игры*



MINDCLASH  
GAMES

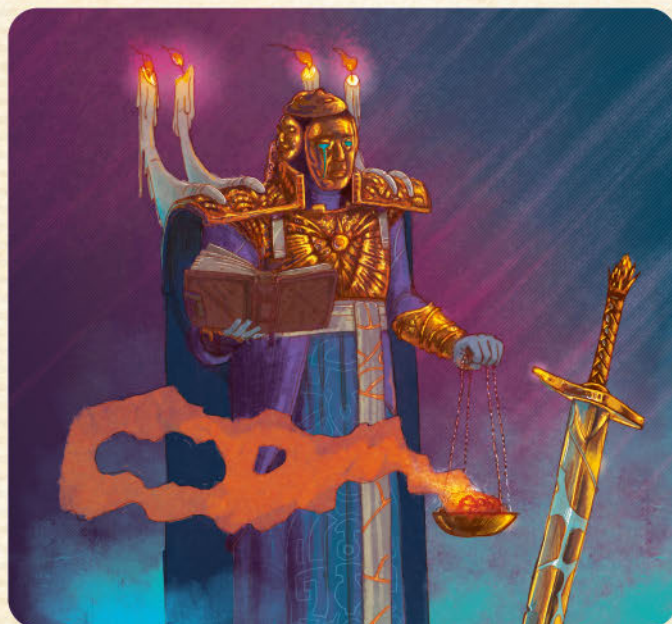


Crowd  
GAMES

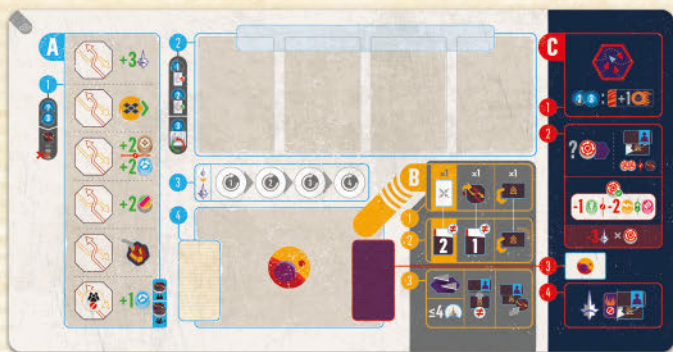
К Н И Г А П Р А В И Л

# Содержание

Состав игры .....	3	Сражение .....	24
Ограничение количества компонентов .....	5	Урон и его поглощение .....	24
Введение .....	6	Общий алгоритм сражения .....	25
Как пользоваться брошюрами .....	6	Исход вторжения .....	26
Режимы игры и цветовое выделение .....	6	Победа защитника .....	26
Первая партия и обучающий сценарий .....	6	Победа агрессора. Вторжение игрока .....	26
Как играть в обучающий сценарий .....	6	Победа агрессора. Бой с Порождением Пустоты .....	27
Игровой цикл .....	7	Ничья в сражении .....	27
А. Фаза приготовлений .....	7	Жетоны добычи и завоеваний .....	27
В. Фаза курса .....	9	Жетоны славы .....	27
0. Этап открытия кризиса .....	9	Шкалы цивилизации и их ступени .....	28
1. Этап выбора .....	9	Заражение .....	29
2. Этап действий .....	10	Жетоны торговли .....	30
Свойства и действия технологий .....	10	Технологии .....	31
Применение активируемых эффектов .....	10	Стратегии .....	32
Эффекты совместного курса .....	11	Предпочтительный курс .....	32
Разрешение кризиса .....	11	Просмотр галактических событий .....	33
3. Этап обновления .....	12	Бой .....	33
4. Этап расширения пустоты .....	13	Предвестники .....	34
Вариант с заранее выбранным курсом .....	14	Планшет кризисов .....	34
С. Фаза итогов .....	15	Убежища .....	34
Конец игры .....	16	Потреблённые технологии .....	35
Правила игры .....	17	Подробный алгоритм сражения .....	35
Возможные цели для действий, эффектов и задач .....	17	Этап подлёта .....	35
Получение и траты .....	17	Этап залпа .....	36
Влияние .....	17	Типы флотилий .....	36
Резервы ресурсов .....	17	Усовершенствование корветов .....	38
Обмен ресурсами .....	17	Особые благодарности .....	38
Секторы .....	18	Авторы .....	39
Соседство секторов и пустотные бури .....	18		
Управление сектором .....	18		
Свойства секторов .....	18		
Здоровые и заражённые секторы .....	18		
Гильдии и сооружения .....	18		
Население .....	19		
Производство ресурсов .....	19		
Флотилии и мощность флотилии .....	21		
Флотилии Порождения Пустоты .....	22		
Передвижение флотилий. Перегруппировка и вторжение .....	23		
Заброшенные секторы и их захват Порождением Пустоты .....	24		



# Состав игры



**1** галактический планшет (двусторонний)



**14** планшетов домов



**1** жетон блокировки улучшений



**4** планшета ресурсов, состоящих из:

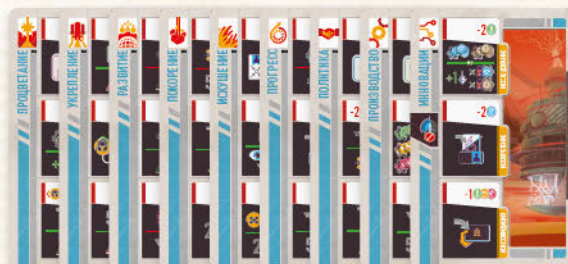
- 1** основной части
- 10** счётчиков
- 10** пар креплений

## ЖЕТОНЫ СРАЖЕНИЯ



- Главный жетон сражения
- Жетон сражения эсминцев
- Жетон сражения транспортировщиков
- Жетон сражения дредноутов
- Жетон сражения сторожевых кораблей
- Жетон сражения космических баз

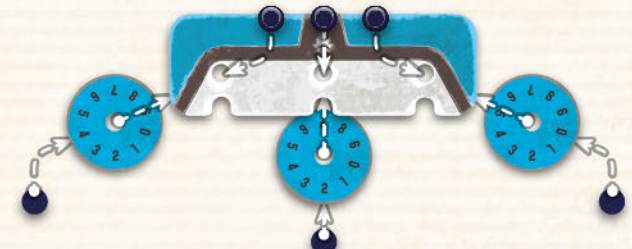
## У КАЖДОГО ИЗ 4 ИГРОКОВ



**9** обычных карт курса



**14** фишек мощности флотилии **1** маркер порядка хода **1** кубик населения



**1** планшет влияния, состоящий из:  
**1** основной части **3** счётчиков **3** пар креплений

## 27 КУБИКОВ НАСЕЛЕНИЯ



**21** кубик обычного населения **6** кубиков постоянного населения

30 ЖЕТОНОВ СЕКТОРОВ



- 4 жетона родных секторов (двусторонние)
- 26 жетонов обычных/особых секторов (двусторонние)

ФИШКИ МОЩНОСТИ И ЖЕТОНЫ ФЛОТИЛИЙ



32 флотилии корветов



12 флотилий дредноутов



12 флотилий эсминцев



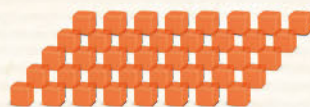
10 флотилий транспортеров



12 флотилий сторожевых кораблей



20 флотилий Порождения Пустоты



40 фишек мощности флотилии Порождения Пустоты

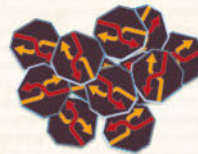
ПРОЧИЕ ЖЕТОНЫ И МАРКЕРЫ



48 жетонов добычи



27 жетонов завоеваний



12 жетонов торговли



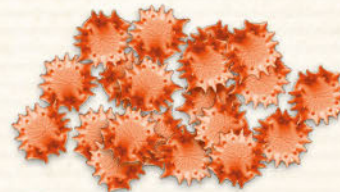
75 жетонов славы (21 со значением 1, 17 со значением 2, 15 со значением 3, 12 со значением 4, 10 со значением 5)



42 жетона гильдий (разные с 2 сторон)



40 жетонов сооружений (разные с 2 сторон)



36 маркеров заражения



12 маркеров шкал цивилизации



15 жетонов пустотных бурь

ПЛАНШЕТ И КАРТЫ СТРАТЕГИЙ

32 карты стратегий (4 типов)



8 карт поддержки



8 карт мощества



8 карт богатства



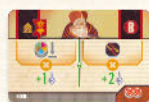
8 карт доминирования



28 карт происхождения



14 карт павших домов



1 дополнительная карта стратегии дома Маркалосов



1 планшет стратегий



33 карты галактических событий (3 типов)



18 карт курса домов (с рубашками обычных карт курса)



84 карты технологий (56 базовых и 28 улучшенных)



1 планшет кризисов



10 карт совместного курса



10 карт героического курса

68 КАРТ КРИЗИСОВ  
(с 4 разными рубашками)



5 начальных кризисов



19 кризисов уровня 1



23 кризиса уровня 2



21 кризис уровня 3

25 КАРТ ТРЕВОГИ  
(с одинаковыми рубашками)



6 карт ситуаций (уровень 1)



7 карт ситуаций (уровень 2)



4 карты ситуаций (уровень 3)



8 карт войны



3 жетона катастроф



10 жетонов предвестников



5 жетонов убежищ



3 памятки по сложности игры

**ОГРАНИЧЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА КОМПОНЕНТОВ**

Количество жетонов гильдий, сооружений, флотилий и славы, фишек мощности флотилии Порождения Пустоты и маркеров заражения считается **неограниченным**. Если они закончатся (что маловероятно), используйте любую подходящую замену.

Однако количество фишек мощности флотилии игроков, карт стратегий, а также жетонов торговли, предвестников, добычи и завоеваний строго **ограничено**. Если какой-либо эффект обязывает вас получить или добавить в игру один из этих компонентов, а его уже не осталось, игнорируйте такой эффект.

# Введение

## КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ БРОШЮРАМИ

Добро пожаловать в игру «Опустошение»! Если это ваша первая партия, вы по адресу! В коробке есть три брошюры, служащие разным целям.

«**Книга правил**», которую вы сейчас читаете, содержит перечень компонентов и описывает, как устроена игра (с. 7) и как взаимодействуют друг с другом все её системы (с. 17).

В «**Компендиуме**» приведена вся информация, необходимая для начала новой партии: краткий обзор игры и её мира, подробные указания по подготовке к каждому сценарию и даже обучающий сценарий.

В «**Глоссарии**» разъясняются свойства ключевых компонентов игры, которые, возможно, остались непонятными после изучения общих правил. Также в нём подробно описаны особые компоненты усложнённых домов. Прямо сейчас «Глоссарий» вам не понадобится, но во время партии держите его под рукой.

## РЕЖИМЫ ИГРЫ И ЦВЕТОВОЕ ВЫДЕЛЕНИЕ

В «Опустошение» можно играть в соревновательном, кооперативном или одиночном режиме.

Кооперативный и соревновательный режимы используют одни и те же основные правила. В кооперативных партиях немного больше возможностей и испытаний, потому что вместе игроки сильнее. Правила, относящиеся только к кооперативному и одиночному режиму, выделены **голубым фоном** и помечены буквами «КР/ОР». Правила, относящиеся только к соревновательному режиму, выделены **сиреневым фоном** и помечены буквами «СР». Всё остальное относится ко всем режимам.

## ПЕРВАЯ ПАРТИЯ И ОБУЧАЮЩИЙ СЦЕНАРИЙ

«Опустошение» — это масштабная игра со множеством принимаемых решений и практически бесконечной вариативностью. Многообразие выбора, с которым вы столкнётесь в первой партии, может заставить вас врасплох, даже если вы любите сложные игры. Для упрощения понимания игры мы разработали **обучающий сценарий**. Проходя его, вы поэтапно изучите базовые принципы игры.


Мы настоятельно рекомендуем пройти обучающий сценарий, и неважно, в каком **режиме** вы планируете играть дальше: в соревновательном, кооперативном или одиночном. В обучении есть 4 поля для разного количества игроков (1–4). Если в будущем вы планируете играть в соревновательном режиме, то обучающий сценарий покажет вам достаточно, чтобы в следующий раз вы сыграли в любой полноценный соревновательный сценарий. Если в будущем вы планируете играть в кооперативном или одиночном режиме, пройдите обучающий сценарий в соревновательном режиме, **игнорируя** все кооперативные/одиночные правила (на голубом фоне). Цель каждого игрока — получить не менее **120 очков влияния** к концу партии. Чтобы избежать негативной атмосферы в будущих кооперативных партиях, не вторгайтесь в секторы друг друга. Завершив обучение, изучите кооперативные/одиночные правила и сыграйте в сценарий «Первый рубеж» на низкой сложности.


## КАК ИГРАТЬ В ОБУЧАЮЩИЙ СЦЕНАРИЙ

Чтобы начать обучение, сделайте следующее:

- 1 Откройте «Компендиум» на с. 10, на главе «Подготовка к игре».
- 2 Следуйте указаниям по подготовке (игнорируйте правила «КР/ОР» на голубом фоне).
- 3 Обратите особое внимание на **указания со словом «обучение»** и **примеры** подготовки, выделенные *курсивом на белом фоне*. Это важная дополнительная информация для обучающего сценария.
- 4 Подготовившись к игре, перейдите к главе «Обучение» («Компендиум», с. 22) и следуйте её указаниям. Она может провести вашу первую партию.

**Обучение.** Вот как выглядят указания в «Компендиуме», связанные с обучающим сценарием. Примеры выглядят так же. Не пропускайте их!

Некоторые разделы «Компендиума» и «Книги правил» помечены символом . Такие правила **не важны для обучающей партии**. Мы советуем пропускать их во время обучения и вернуться к ним после него.

Некоторые разделы помечены символом . Пропускайте такие правила в 1-м цикле обучающей партии, но вернитесь к ним **перед 2-м циклом**. Эти правила всегда применяются в полноценной игре, однако ваше обучение пройдёт гораздо легче, если вы не будете читать их сразу.

### ВАША ПЕРВАЯ ПАРТИЯ

Наглядная схема



# Игровой цикл

Примечание: подготовка к игре описана в «Компендиуме» на с. 10.

Каждая партия в «Опустошение» состоит из 3 циклов. Каждый цикл разделён на 3 последовательные фазы:

- A** Фаза приготовлений.
- B** Фаза курса.
- C** Фаза итогов.

## A ФАЗА ПРИГОТОВЛЕНИЙ

Этапы этой фазы схематично показаны в левой части галактического планшета (числами голубого цвета).

**Внимание!** Пропустите этапы 0, 1, 2 и 3 в 1-м цикле, начните фазу с этапа 4 (см. с. 8).

**0** Пройдите следующие этапы:

**0a** Обновите рынок карт совместного/героического курса:

- I. Уберите в коробку все карты совместного/героического курса с рынка (если есть).
- II. Возьмите 3 карты из колоды совместного/героического курса и поместите их снизу галактического планшета, создав новый рынок для всех игроков.
- III. Если в одиночном режиме вы открыли карту героического курса, соответствующую карте курса, которой у вашего дома нет (например, открыли «Укрепление», играя за дом Фенраксов), верните эту карту в коробку и возьмите из колоды другую.



**0b** Добавьте новые карты в колоду тревоги, как указано в памятке по сложности игры (обычно в колоде тревоги остаётся 1 или несколько карт).

- I. Очистите стопку сброса тревоги, образовавшуюся в прошлом цикле: верните все карты войны в коробку, а все карты ситуаций обратно в их стопки, лежащие лицевой стороной вверх.
- II. Добавьте в колоду тревоги необходимое количество карт ситуаций уровня 1, уровня 2 и уровня 3 лицевой стороной вниз.
- III. Добавьте необходимое количество карт войны (случайным образом взятых из лежащей лицевой стороной вниз стопки войны).
- IV. Перемешайте колоду тревоги.

**0в** Поместите жетон предвестника в один из рядов планшета кризисов (по вашему выбору, см. с. 13), если это указано в памятке по сложности игры.

Примечание: это происходит в 3-м цикле на среднем уровне сложности и во 2-м цикле на высоком.



*Пример. В начале 2-го цикла на лёгком уровне сложности в колоде тревоги находится 1 карта. Вы оставляете её лежать лицевой стороной вниз. Затем в соответствии с памяткой по сложности игры для лёгкого уровня вы берёте 3 карты ситуаций уровня 1, 2 карты уровня 2 и 0 карт уровня 3. Вы также берёте 1 случайную карту (лицевой стороной вниз) из стопки войны. Теперь вы перемешиваете все эти карты, и у вас получается колода тревоги для 2-го цикла.*

КР/ОР

КР/ОР



- 1 Верните в коробку самый нижний жетон торговли с галактического планшета (если есть).
- 2 Обновите рынок улучшенных технологий:
  - 2a Во 2-м 2 цикле уберите жетон блокировки улучшений, сделав доступными все 4 улучшенные технологии.
  - 2b В 3-м 3 цикле уберите в коробку все карты улучшенных технологий с рынка (если есть) и выложите 4 оставшиеся в колоде карты лицевой стороной вверх.
- 3 Определите **очередность хода** в текущем цикле — расположение маркеров порядка хода игроков (слева направо) на галактическом планшете.

СР

3a В соревновательных партиях игроки выбирают желаемые деления на шкале порядка хода по возрастанию своего влияния. Если у нескольких игроков одинаковое количество очков влияния, сначала своё деление выбирает игрок, ходивший позже в прошлом цикле. В партии с 2 или 3 игроками используйте лишь 2 или 3 крайних левых деления шкалы соответственно. *Подсказка: пока вы не освоитесь в игре, для вас будет выгоднее ходить раньше всех в цикле.*

КР/ОР

- 3б В кооперативном режиме с 2, 3 или 4 игроками вы можете совместно выбирать порядок хода.
- 3в В одиночном режиме пропускайте этот этап.



- 4 Откройте верхнее галактическое событие для текущего цикла и положите его на галактический планшет (поверх карты из прошлого цикла, если есть). Верните в коробку все остальные карты галактических событий текущего цикла, лежащие лицевой стороной вниз.
- 5 В левой половине карты галактического события расположено несколько рамок с текстом. Выполните указания каждой из них сверху вниз. Учитывайте следующее:

5a Если **рамка сплошная**, указание **должно** быть выполнено целиком. Если вы не можете выполнить какую-либо его часть, игнорируйте всё указание для рассматриваемого сектора.

5б Если **рамка серая и пунктирная**, указание **можно** выполнить, а можно проигнорировать.

5в Символы в левом верхнем углу каждой рамки означают:



Каждый игрок в порядке хода выполняет указание, а затем все переходят к следующей рамке с текстом (если есть).



Игроки выполняют указание единой группой и один раз.



Длящиеся события влияют на всех игроков в течение всего цикла — во время хода каждого игрока и всей фазы итогов, если не сказано иное.



Отложенные события применяются только после первого хода каждого игрока. Не забывайте о них.

5г «Сектор **Порождения Пустоты**» — это сектор с фишками мощности флотилии Порождения Пустоты. «Соседний» сектор должен соседствовать с любым вашим сектором. Если от вас требуется сделать что-то в «1 секторе», каждый из вас должен по отдельности найти подходящий сектор и **выполнить** в нём **все** указания из рамки с текстом (не часть из них!) в порядке хода. Если подходящего сектора нет, **игнорируйте все** указания из рамки с текстом.

5д Возьмите из общего запаса жетон добычи, завоевания или славы и поместите его (лицевой стороной вниз, если это не жетон славы) в центр сектора. Количество таких жетонов в секторе не ограничено.

5е Возьмите из общего запаса систему защиты или гильдию и поместите её на крайнюю левую пустую клетку сооружения или гильдии в секторе соответственно.

5ж Возьмите из общего запаса фишку мощности флотилии Порождения Пустоты и поместите её в сектор на жетон флотилии Порождения Пустоты. По умолчанию в секторе может быть только 1 жетон флотилии Порождения Пустоты (то есть 3 фишки мощности флотилии), однако в некоторых особых секторах свои ограничения. Вы никогда не выкладываете больше фишек мощности флотилии Порождения Пустоты, чем разрешено.



5з



Получение маркера заражения — частый эффект в игре. Подробнее о нём см. на с. 29.

5и



Возьмите маркер заражения из общего запаса и поместите его на планшет стратегий — в ячейку между указанной колодой стратегий и лежащей лицевой стороной вверх картой. Если там уже есть заражение, игнорируйте это указание.

5к

Вам могут встретиться более специфические указания, связанные с заражением. Они объясняются в «Глоссарии», в описании соответствующих карт галактических событий.

## В ФАЗА КУРСА

Этапы этой фазы схематично показаны в нижней части галактического планшета (числами жёлтого цвета).

Число в правом верхнем углу текущей карты галактического события определяет количество раундов этой фазы. В каждом раунде все игроки делают по 1 полному ходу в порядке очерёдности.

СР

Ход каждого игрока состоит из 3 этапов: этап выбора, этап действий, этап обновления.

КР/ОР

В начале каждого раунда, до того как первый игрок сделает ход, открывайте верхнюю карту из колоды тревоги. Это карта тревоги для текущего раунда. Ход каждого игрока состоит из 5 этапов: этап открытия кризиса, этап выбора, этап действий, этап обновления, этап расширения пустоты.

### 0 ЭТАП ОТКРЫТИЯ КРИЗИСА

В начале вашего хода, если карта тревоги текущего раунда — это ситуация, вы должны взять верхнюю карту из соответствующей колоды кризисов (уровня 1, 2 или 3) и положить её лицевой стороной вверх в предназначенную для неё ячейку слева от планшета кризисов. Эта карта называется **текущим кризисом**. Если колода кризисов пуста, перемешайте соответствующую стопку сброса, чтобы собрать новую колоду.

Если карта тревоги текущего раунда — война, пропустите этот этап.



Пример. Вы начинаете ход. Текущая открытая карта тревоги — это ситуация уровня 1, поэтому вы берёте из колоды карту кризиса уровня 1 — она станет текущим кризисом.

### 1 ЭТАП ВЫБОРА

Каждый ход вы **должны** выбрать ровно одну из своих доступных карт курса (из руки) и разыграть её.

Вам также доступны на выбор карты совместного/героического курса с рынка. Положите 1 карту курса из руки в свою стопку сброса, чтобы взять и разыграть **соответствующую** карту совместного/героического курса с рынка. Чтобы взять карту курса «Лидерство», можете сбросить любую карту курса. **Не** пополняйте рынок, забрав карту.

КР/ОР

Примечание: полный перечень карт курса приведён на с. 4 в «Глоссарии». Символы на картах курса объясняются в главе «Правила игры» в этой «Книге правил» (с. 17).

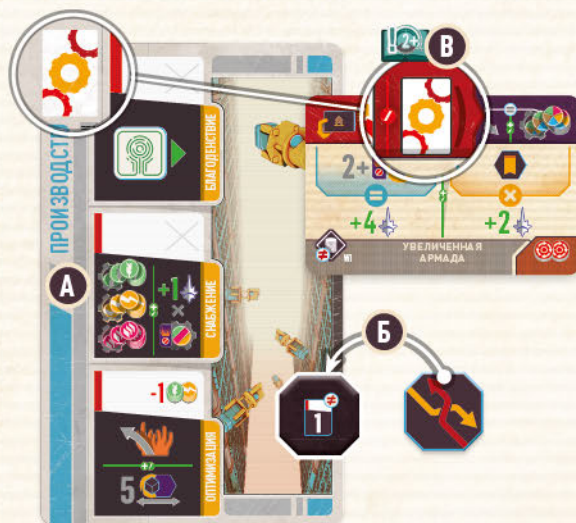
Также вы **можете** сделать одно или оба из следующего:

- Переверните 1 свой выложенный жетон торговли на другую сторону и поместите его рядом с вашей выбранной картой курса.



- Разыграйте 1 карту стратегии из руки, поместив её рядом с вашей выбранной картой курса. Чтобы сделать это, один из символов курса на карте стратегии должен совпадать с символом на карте курса.

Примечание: возможно, чуть позже на этом ходу вы захотите выбрать другую карту курса, передумать переворачивать жетон торговли или решить не разыгрывать стратегию. Если к этому моменту вы не узнали никакую новую информацию, можете отменить свой ход и начать этап выбора заново. В противном случае вы должны продолжить ход без изменений.



Пример. Вы выбрали из руки карту курса «Производство» А. У вас есть выложенный жетон торговли, который вы решаете перевернуть и поместить рядом с картой курса Б.

Вы также решаете разыграть карту стратегии богатства, символ которой совпадает с символом «Производства» В. Вы кладёте её рядом с картой курса.



## 2 ЭТАП ДЕЙСТВИЙ

Выбрав курс, вы выполняете не более **двух из трёх его действий курса в любом порядке**. Вы можете выполнить **все 3 действия**, если перевернули жетон торговли на этапе 1. Каждое действие курса можно выполнить один раз за ход.

Также вы применяете эффекты стратегии, выбранной на этапе 1 (если выбрали её), — выполняете её **действия стратегии** до или после любого другого действия.

**Примечание:** вы не можете **разыграть** стратегию на этапе действий, только на этапе выбора. Следовательно, на начало хода у вас уже должна быть карта стратегии, которую вы хотите разыграть. Вы **не можете перевернуть** жетон торговли в тот же ход, когда его получили, но можете **потратить** его (подробнее см. на с. 30).



Действия курса и стратегии

Чтобы **выполнить действие**, вы должны сначала полностью заплатить его **стоимость А** (если есть). Если вы не можете этого сделать, то должны отказаться от всего действия. Заплатив стоимость действия, **примените или проигнорируйте** его эффекты **Б** и только после этого переходите к следующему действию. В игре много эффектов и стоимостей, все они показаны символами. Наиболее распространённые эффекты и их символы разъясняются в главе «Правила игры» (с. 17).

**Примечание:** у усложнённых домов есть особые карты курса, на которых встречаются уникальные эффекты и стоимости действий, подробно описанные в «Глоссарии». Пользуйтесь им, играя за эти дома.

Если у действия есть несколько **вариантов** эффектов, вы сами выбираете порядок их применения. Если варианты разделены зелёной линией и знаками **+ / В**, вы вправе применить все их эффекты или некоторые из них. Если варианты разделены красной линией и знаком **/ Г**, вы можете выбрать лишь один из них. Вы можете **проигнорировать** любой вариант эффекта, который принесло вам действие.

## 2 СВОЙСТВА И ДЕЙСТВИЯ ТЕХНОЛОГИЙ

У технологий есть постоянные свойства, которые могут изменять эффекты ваших действий или активировать новые немедленные эффекты. Все они подробно описаны в «Глоссарии».

На некоторых технологиях упоминается 1 или несколько карт **курса** (напечатанных жирным шрифтом голубого цвета). После них указаны стоимость и 1 или несколько эффектов. Вместе они называются **действием технологии**. Если ваша выбранная карта курса упоминается на вашей технологии, вы можете выполнить соответствующее действие технологии **до или после** любого другого действия (курса или стратегии). Если у действия технологии есть стоимость, вы должны заплатить её, чтобы применить указанный после неё эффект. Если вы получили технологию в тот же ход, когда разыграли упомянутый на ней курс, вы можете выполнить действие технологии в любой момент после выполнения действия, которое принесло вам эту технологию.

Примеры



**1** Когда вы производите кредиты, технология «Нейронная матрица» позволяет вам сначала получить 2 кредита.



**2** Когда вы внедряете фишки мощности флотилии, технология «Дредноуты» позволяет вам внедрять дредноуты — более сильный тип флотилий, чем базовые корветы.



**3** Когда вы разыгрываете курс «Развитие» или «Прозцветание», технология «Терраформирование» приносит вам дополнительное действие технологии, которое стоит 1 материал и увеличивает здоровое население.

## 2 ПРИМЕНЕНИЕ АКТИВИРУЕМЫХ ЭФФЕКТОВ

Когда эффект активирует другой немедленный эффект (см. прошлый пример с «Нейронной матрицей»), вы можете применить активируемые эффекты в любом порядке во время текущего действия. Применять эти эффекты необязательно (если не указано иное), вы всегда можете проигнорировать 1 или несколько эффектов, ставших доступными благодаря другому эффекту. Переходите к выполнению следующего действия, лишь применив или проигнорировав все оставшиеся эффекты текущего действия.

Особые секторы и свойства домов тоже могут изменять эффекты ваших действий и активировать немедленные эффекты. Иногда они позволяют выполнить третье действие с вашей карты курса, даже если вы не переворачивали жетон торговли. Некоторые особые секторы дают дополнительные действия, похожие на действия технологий. Вы можете прочесть о них в «Глоссарии».

## ЭФФЕКТЫ СОВМЕСТНОГО КУРСА

Когда вы разыгрываете совместный курс в кооперативном режиме, некоторые эффекты может применить другой участник. Фактически у каждого эффекта есть условие, которое определяет, кто его может применить.



Только вы.



Только другой игрок.



Вы или другой игрок.



Вы и/или другой игрок (каждый применяет его отдельно).



Вы и/или другой игрок, но если один из вас применяет эффект над линией, то другой может применить только эффект под линией, и наоборот.

эффект под линией, и наоборот.

## РАЗРЕШЕНИЕ КРИЗИСА

Во время выполнения действий вы можете **разрешить кризисы** — текущий и/или любое количество **длящихся** кризисов из экономического и военного рядов. Разрешив начальный кризис, верните его в коробку. Разрешив любой другой кризис, уберите его в стопку сброса лицевой стороной вверх. Если вы сбросили длящийся кризис, сдвиньте оставшиеся справа от него кризисы на 1 клетку влево, чтобы заполнить возможную пустоту в ряду.



*Пример. В ваш ход вы разрешаете кризис со второй клетки экономического ряда. Вы сбрасываете этот кризис и сдвигаете влево кризис, лежащий справа от него, чтобы заполнить пустоту.*

Разрешение кризиса не считается отдельным действием, вы просто должны выполнить условия с карты этого кризиса (и, возможно, сделать что-то дополнительно). После этого вы можете немедленно разрешить соответствующий кризис. Вы всегда должны отвечать условиям кризиса в одиночку (не учитывайте ничего, что принадлежит другим игрокам).



Для упрощения чтения карт кризисов их условия делятся на 3 основные категории.

- А** На некоторых картах кризисов сказано сделать что-то определённым или ограниченным образом. Это означает, что вы должны выполнить действие, которое позволит сделать указанное, но сделать это вы обязаны описанным образом или с описанными ограничениями.
- Б** На некоторых картах кризисов сказано сделать что-то, отвечая условию. Это означает, что вы должны выполнить действие, которое позволит сделать указанное, а делая это, вы проверяете, выполняется ли у вас определённое условие. Некоторые карты уточняют, что это условие обязательно выполняться до или после выполнения действия. Фраза «уже имея» означает, что у вас должно быть что-то **перед** выполнением действия.
- В** Некоторые карты кризисов предлагают вам сознательно **решить** заплатить дополнительную стоимость до или после того, как что-то сделать. Это означает, что вы должны выполнить действие, которое позволит сделать указанное, и непосредственно до или после этого вы **обязаны** полностью выплатить стоимость.



Вы также можете разрешить кризис в фазе приготовлений или итогов текущего цикла либо во время хода другого игрока, если он даёт вам эффект от совместного курса, который позволяет выполнить условие кризиса.

Некоторые карты совместного/героического курса позволяют напрямую сбросить кризис, не разрешая его.



Сбросьте кризис (любого типа)

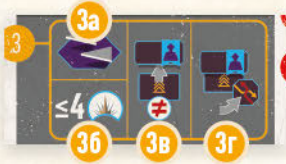


Сбросьте экономический или общий кризис



Сбросьте военный или общий кризис

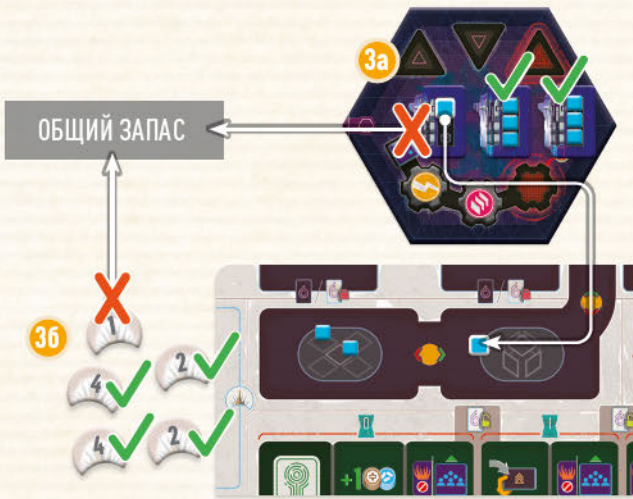
### 3 ЭТАП ОБНОВЛЕНИЯ



Подэтапы обновления на галактическом планшете

После того как вы завершили все свои действия:

- 3а** Из каждого сектора с хотя бы 3 вашими жетонами флотилий вы должны *отзывать* по 1 фишке мощности флотилии по своему выбору, пока все оставшиеся в этом секторе фишки мощности флотилии не смогут разместиться на 2 жетонах флотилий (см. подробнее о флотилиях, фишках мощности флотилии и отзыве на с. 21).
- 3б** Если у вас более 4 жетонов славы, возвращайте любые из них в общий запас, пока у вас не останется 4.



**Пример 3а.** Этап обновления. В одном из ваших секторов 3 жетона флотилий корветов. На двух из них по 3 фишки мощности флотилии, это их максимальная вместимость. На третьем жетоне флотилии корветов 1 фишка мощности флотилии. Вы решаете убрать этот третий жетон, отозвав с него фишку мощности флотилии на свой планшет дома.

**Пример 3б.** У вас 5 жетонов славы рядом с планшетом дома, что превышает ограничение в 4 жетона. Вы выбираете жетон славы со значением 1 и возвращаете его в общий запас.

- 3в** Если в этот ход вы разыграли карту стратегии, вы должны выбрать **один** из следующих вариантов:
  - Поместите эту карту стратегии в **пустую** нена начальную ячейку стратегии вниз вашего планшета дома. Теперь эта стратегия **в игре**. Если в одной из ячеек стратегий у вас уже лежит карта стратегии **того же типа**, вы **не можете выбрать этот вариант**.

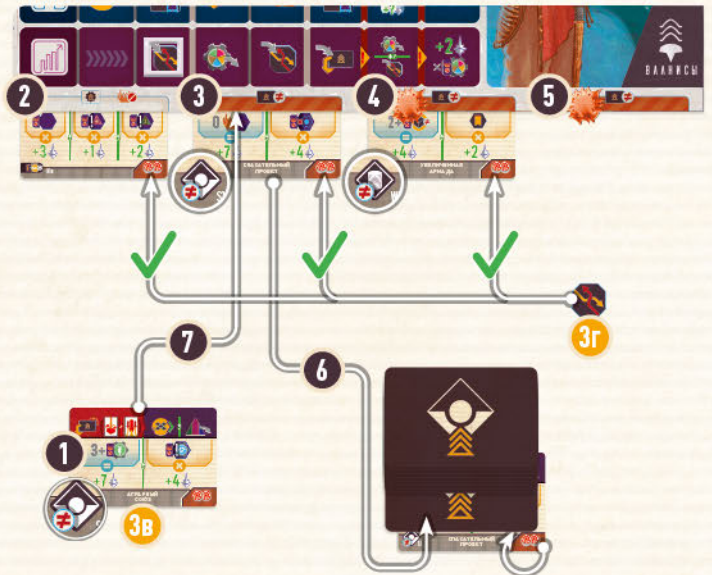


Четыре типа стратегий: поддержка, могущество, богатство и доминирование

- Уберите одну из **нена начальных** карт стратегий из ячеек вашего планшета дома и положите в её ячейку свою новую карту стратегии (оставьте жетон торговли, если он лежал на прежней карте). Теперь эта стратегия **в игре**. Сбросьте убранный карту лицевой стороной вниз под соответствующую колоду стратегий. Если после этого в ваших ячейках стратегий оказались бы 2 карты **одного типа**, вы **не можете выбрать этот вариант**.
- Сбросьте эту карту стратегии лицевой стороной вниз под соответствующую колоду.

**Внимание!** Карты стратегий выкладываются снизу вашего планшета дома только на этапе обновления и до этого момента **не считаются картами в игре**. Это правило отличается от правила карт технологий (см. с. 31).

- 3г** Проверьте свои **жетоны торговли**. Если вы перевернули жетон торговли на этапе 1, верните его на галактический планшет. Вы должны разместить каждый оставшийся в вашей игровой области жетон торговли, выбирая один из двух вариантов:
  - Выложите жетон на правый нижний угол карты стратегии в вашей ячейке стратегии (или на другое доступное место, такое как карта технологии «Спасательные модули»), если там ещё нет жетона торговли.
  - Верните жетон на галактический планшет.



**Пример 3б.** В этот ход вы разыграли карту стратегии поддержки 1 и карту курса «Укрепление». У вас (в ячейках стратегий планшета дома) уже есть 3 стратегии в игре: начальная стратегия 2, стратегия поддержки 3 и стратегия богатства 4. Четвёртая ячейка пуста 5 (неважно, что она заражена), но среди ячеек не может быть сразу 2 стратегии поддержки. Вы решаете сбросить старую стратегию поддержки 6 (лицевой стороной вниз под колоду стратегий поддержки) и поместить в её ячейку разыгранную стратегию 7.

**Пример 3г.** У вас остался 1 жетон торговли, не использованный в этот ход. В ячейках стратегий вашего планшета дома находятся 3 карты стратегий. Вы можете выложить жетон торговли на любую из них (даже на заражённую).

- 3д** Поместите свою разыгранную карту курса лицевой стороной вверх в личную стопку сброса. СР

- 3е** Поместите свою разыгранную карту курса лицевой стороной вверх в личную стопку сброса или, если вы разыграли карту совместного/героического курса, в коробку. КР/ОР

## 4 ЭТАП РАСШИРЕНИЯ ПУСТОТЫ



Если текущая карта тревоги — **ситуация** и ваш **текущий кризис был разрешён** ранее в ваш ход, пропустите весь этот этап.

Если текущая карта тревоги — **ситуация** и ваш **текущий кризис не разрешён**, вы должны выбрать один из трёх следующих вариантов:

- 4а Получите **штраф**, изображённый внизу карты текущего кризиса и сбросьте её. Если вы не можете целиком выполнить указания штрафа, то не вправе выбрать этот вариант.
- 4б Поместите жетон **катастрофы** в ячейку катастрофы в правой части планшета кризисов и сбросьте текущий кризис.
- 4в Сделайте текущий кризис **длящимся**. Для этого:
  - I. Карты экономических кризисов выкладываются в экономический ряд.
  - II. Карты военных кризисов выкладываются в военный ряд.
  - III. Карты общих кризисов можно выкладывать в любые ряды.

- Если все клетки нужного ряда заняты предвестниками, вы не можете поместить карту в этот ряд. Сбросьте её и положите жетон катастрофы в правую часть планшета кризисов.
- Если в нужном ряду уже есть 1 или несколько карт кризисов, сдвиньте их на 1 клетку вправо и поместите текущий кризис на крайнюю левую пустую клетку (без предвестника). Если, сдвигая кризисы, вы выталкиваете карту с крайней правой клетки ряда, сбросьте её и положите жетон катастрофы в правую часть планшета кризисов.

**!** Примечание: кладите сброшенные карты кризисов лицевой стороной вверх рядом с их колодами. В редком случае, если колода кончилась, перемешайте её стопку сброса.

*Пример. Текущий кризис — это карта тревоги с ситуацией уровня 1 1. В начале хода вы взяли из колоды кризис уровня 1 и не разрешили его в свой ход 2. У вас есть 3 варианта. Первый — получить штраф из нижней части карты кризиса 4а: поместить 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты на каждый разлом или отозвать 1 свою фишку мощности флотилии. Второй — сбросить этот кризис и добавить жетон катастрофы на планшет кризисов 4б. Вы выбираете третий вариант — сделать кризис длящимся, поместив его в экономический ряд на планшете кризисов 4в. Для этого вы сначала сдвигаете на 1 клетку вправо уже лежащий в ряду кризис 3а, а затем кладёте на его место текущий кризис 3б.*



Если текущая карта тревоги — **война**, вы должны выбрать один из двух описанных ниже вариантов.

**!** Примечание: в раунде, в котором игроки открыли карту войны, этот выбор делает каждый из них — в свой ход на этапе расширения пустоты.

**A** Примените эффекты планшета кризисов, делая следующее:

- Проведите **бой** (см. с. 33), добавив значение из крайней левой пустой клетки военного ряда к сумме фишек мощности флотилии Порождения Пустоты. Также учтите возможные модификаторы с карты войны, соответствующие текущему циклу.
- **Потратьте ресурсы**, указанные в крайней левой пустой клетке экономического ряда. Если вам не хватает ресурсов, вы **теряете 3 очка влияния за каждый ресурс**, который не в состоянии потратить. Вы не можете по своей воле решить потерять влияние вместо ресурсов.

**!** Примечание: так как это не обслуживание, разрешаются замены ресурсов (с. 17).

**B** Поместите жетон **катастрофы** в правую часть планшета кризисов (и **не** сбрасывайте карту войны).

*Пример. 1-й цикл, текущая карта кризиса — война 1. В конце хода у вас есть 2 варианта. Первый — применить эффекты планшета кризисов A. Сначала вы проводите бой в соответствии с крайней левой пустой клеткой в военном ряду 2. Она добавляет Порождению Пустоты 2 фишки мощности флотилии 3 в бой. Вы также учитываете саму карту войны, которая предписывает убрать 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты из боя 4. После боя вы продолжаете применять эффекты планшета кризисов — тратите 2 материала, 2 энергии и 1 науку, как указано в крайней левой пустой клетке в экономическом ряду 5. Вместо применения эффектов планшета кризисов вы могли бы поместить справа от него жетон катастрофы B.*

Всякий раз, когда к планшету кризисов добавляется жетон **катастрофы**, **каждый игрок** немедленно убирает 1 заражение (см. подробнее на с. 29) или получает 5 ресурсов (в любом сочетании), увеличивая ими личные резервы.

Если в какой-либо момент этого этапа вы должны добавить **4-й жетон катастрофы**, все немедленно проигрывают.

Как только вы целиком завершили ход, следующий по очередности хода игрок делает полноценный ход тем же образом. После того как все игроки сделали по ходу, начните новый раунд, делая ходы в том же порядке. Проведя необходимое количество раундов, перейдите к фазе итогов.

### ВАРИАНТ С ЗАРАНЕЕ ВЫБРАННЫМ КУРСОМ

*Опытные игроки могут использовать описанный ниже вариант, особенно если хотят повысить степень соперничества.*

В начале фазы курса каждого раунда (перед ходом первого игрока) игроки одновременно выбирают по 1 карте курса из руки и кладут их перед собой лицевой стороной вниз. Затем игроки делают обычные ходы (в порядке хода), однако в свой ход вместо выбора курса из руки игрок должен перевернуть выложенную карту курса. Другие этапы хода и их последовательность не меняются.

В кооперативном режиме выбор курса до открытия карты тревоги для текущего раунда ощутимо усложнит игру.

*Не пытайтесь использовать этот вариант, пока все участники не наберутся игрового опыта и сами не захотят этого. Вариант с заранее выбранным курсом оставляет игрокам, которые ходят позже, гораздо меньше времени спокойно обдумать ходы, что может значительно удлинить партию. Однако для опытных и умелых игроков партия станет напряжённее, а порядок хода — гораздо важнее.*



## С ФАЗА ИТОГОВ

Этапы этой фазы схематично показаны в правой части галактического планшета (числами **красного** цвета).

В завершение цикла игроки проходят описанные ниже этапы — в порядке хода на каждом этапе. Можете проходить некоторые из них одновременно, если ваши решения не влияют на других игроков.

### 1 ПОРОЖДЕНИЕ ПУСТОТЫ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

СР



Проведите **бой** (см. с. 33). Подсчитайте суммарное количество участвующих в бою фишек мощности флотилии Порождения Пустоты и определите, в какой из ваших секторов оно вторгнется.

КР/ОР



Примените **эффекты планшета кризисов** (см. с. 14).

Проведите **бой** (см. с. 33). Подсчитайте суммарное количество участвующих в бою фишек мощности флотилии Порождения Пустоты. Добавьте значение из крайней левой пустой клетки военного ряда. Определите, в какой из ваших секторов вторгнутся силы Порождения Пустоты.

Потратьте ресурсы, указанные в крайней левой пустой клетке в экономическом ряду. Можете заменять пищу, энергию и материалы кредитами. Вы должны потратить ресурсы, если они у вас есть. **За каждый ресурс, который вы не можете потратить, теряете 3 очка влияния.**

Примечание: если суммарное количество участвующих в бою фишек мощности флотилии Порождения Пустоты равно 0, вы немедленно побеждаете в этом бою, успешно защитившись.

### 2 ОБСЛУЖИВАНИЕ

**2a** Подсчитайте ваше суммарное обслуживание следующим образом:

- На каждой карте стратегии, лежащей внизу вашего планшета дома, изображены 2 символа обслуживания. Учтите их, если они не накрыты жетонами торговли.
- В большинстве секторов есть клетка сооружения и клетка гильдии с символом обслуживания. Каждая из этих **занятых** клеток добавляет 1 к обслуживанию.



В некоторых секторах есть 1–2 отдельных символа обслуживания. Если вы управляете таким сектором, он добавляет 1 или 2 к обслуживанию соответственно.

*Пример. В вашем секторе есть пустая клетка сооружения с обслуживанием и занятая клетка гильдии с обслуживанием. Также у вас есть 3 стратегии в игре: одна накрыта жетоном торговли, а другие две — нет. Таким образом, у вас  $1 + 2 + 2 = 5$  единиц обслуживания.*



**2б** Вы должны **оплатить** обслуживание — потратить 1 пищу (или суммарно 2 материала и/или энергии) за каждую единицу обслуживания. Вы не можете тратить кредиты и науку (если только у вас нет технологий, разрешающей это). Если у вас недостаточно ресурсов, чтобы оплатить всё обслуживание, вы **теряете 3 очка влияния за каждую единицу обслуживания**, которую не смогли оплатить. Вы не можете по своей воле решить потерять влияние вместо ресурсов.

**2в** За каждый управляемый вами здоровый сектор, в котором численность населения равна 6 и есть хотя бы 3 гильдии, вы можете взять 1 свою **неактивную** фишку мощности флотилии и поместить её на любой жетон убежища.

### 3 ГАЛАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

Проверьте **задачи**, указанные в правой части текущей карты галактического события на галактическом планшете. Если у вас выполняется требование задачи, вы можете получить её бонус. Если 2 задачи разделены красной линией, вы можете проверить выполнение любой одной из них. Если 2 задачи разделены зелёной линией, вы можете проверить выполнение обеих. Существует 2 типа задач:

- **Достижение** — требование и бонус разделены знаком =. Это означает, что вам нужно проверить, выполняется ли у вас требование (обычно минимальное необходимое количество чего-либо), и, если да, получить бонус один раз.
- **Множитель** — требование и бонус разделены знаком ×. Это означает, что вам нужно подсчитать, сколько раз у вас выполняется требование (обычно имеющееся количество чего-либо), и получить бонус столько же раз.

Примечание: при определённых условиях получение бонуса может разрешить длящийся кризис.

*Пример. На текущей карте галактического события 2 задачи. Верхняя задача **А** требует, чтобы в ваших секторах было хотя бы 5 фишек мощности флотилии. Нижняя задача **Б** требует, чтобы у вас суммарно было хотя бы 5 здоровых гильдий. Вы отвечаете условиям обеих задач, однако они разделены красной линией, а значит, вы можете проверить выполнение лишь одной из них. Вы выбираете нижнюю задачу и получаете 2 пищи, а также внедряете 1 фишку мощности флотилии **Б**.*



#### 4 ЗАДАЧИ СТРАТЕГИЙ

Проверьте задачи, указанные на картах стратегий в ячейках стратегий на вашем планшете дома, над которыми **нет заражения** (то есть задачи здоровых стратегий). На каждой карте изображено несколько секций, проверяемых независимо друг от друга. Как и в случае с картами галактических событий (см. этап 3), задачи стратегий делятся на достижения и множители.

**Примечание:** бонусы карт стратегий — это всегда влияние. Список задач начальных и неначальных стратегий приведён на с. 18 и 31 «Глоссария».

*Пример.* В ваших ячейках стратегий лежат 3 карты. Сначала вы проверяете начальную стратегию. У вас есть 2 здоровых сектора **А**, за каждый из которых вы получаете 3 очка влияния, и 1 заражённый сектор, который ничего не приносит. У вас есть 1 сектор с системой защиты **Б**, но он заражён, так что вы не получаете влияние. У вас есть 2 сектора с хотя бы 1 верфью **В**, включая верфь, напечатанную на вашем родном секторе, — каждая приносит 2 очка влияния. Теперь вы проверяете следующую стратегию — «Аграрный союз». У вас есть 2 здоровые гильдии фермеров, а для получения 7 очков влияния нужно хотя бы 3 **Г**. У вас есть 1 здоровый сектор с гильдией учёных **Д**, и он приносит вам 4 очка влияния. Над ячейкой вашей третьей стратегии находится маркер заражения, поэтому её нельзя проверить **Е**. Задачи стратегий суммарно принесли вам 14 очков влияния **Ж**.



**Внимание!** Вы почти никогда не получаете влияние за секторы с заражением и за жетоны из таких секторов. Это всегда указано на самих задачах.

**5** Возьмите обратно в руку все свои сброшенные карты курса. Если сейчас конец 1-го цикла, также возьмите свою карту курса «Инновации», она становится доступной для использования.

После фазы итогов в 1-м и 2-м циклах переходите к фазе приготовлений следующего цикла. После фазы итогов в 3-м цикле перейдите к концу игры.



## КОНЕЦ ИГРЫ

СР

Выигрывает участник с наибольшим количеством очков влияния. В случае ничьей выигрывает претендент с меньшей суммой маркеров заражения на планшете дома и в управляемых им секторах. Если по-прежнему ничья, выигрывают все претенденты.

КР/ОР



Подсчитайте суммарное влияние Порождения Пустоты на галактику:

- 60, 100 или 140 очков влияния (как показано на используемой памятке по сложности игры).
- 30 очков влияния за каждый разлом, оставшийся на поле (см. с. 51 «Глоссария»).
- 20 очков влияния за каждое неготовое убежище (см. с. 34).
- 20 очков влияния за каждый жетон катастрофы в правой части планшета кризисов.
- 10 очков влияния за каждый жетон предвестника на поле (не на планшете кризисов!).
- 5 очков влияния за каждую потреблённую карту технологии (базовую или улучшенную) (см. с. 35).

- 5 очков влияния за каждую карту длящегося кризиса на планшете кризисов.
- 3 очка влияния за каждую карту павшего дома, оставшуюся в секторах.
- 2 очка влияния за каждый маркер заражения в секторах (неважно, кто ими управляет), над ячейками стратегий и на шкалах цивилизации на планшетах домов, а также на рынке стратегий.
- 1 очко влияния за каждую единицу численности населения в секторах Порождения Пустоты (не в секторах без фишек мощности флотилии).

Если у каждого участника хотя бы столько же очков влияния, сколько у Порождения Пустоты, все участники совместно **выигрывают**. В противном случае все **проигрывают**.



# Правила игры

## ВОЗМОЖНЫЕ ЦЕЛИ ДЛЯ ДЕЙСТВИЙ, ЭФФЕКТОВ И ЗАДАЧ

Если не указано иное, действия, их стоимость и все их эффекты всегда относятся к вам, управляемым вами секторам, вашему планшету дома и личной игровой области. Применяя эффекты, вы можете брать жетоны из общего запаса и с галактического планшета, а карты — с общих рынков, но вы не вправе напрямую использовать компоненты других игроков. Один из игровых эффектов (*вторжение*) применяется к соседнему сектору, что всегда означает соседний сектор с тем, которым вы управляете.

Проверяя выполнение задач карты стратегии или галактического события, всегда учитывайте личную игровую область, управляемые вами секторы и ваш планшет дома. Вы никогда не учитываете то, что принадлежит другим, секторы, которыми не управляют участники, и общие игровые области вроде галактического планшета.

У галактических событий есть особые указания, связанные с секторами Порождения Пустоты и рынками стратегий, которые не принадлежат никому из игроков. Подобные указания всегда чётко описывают свои возможные цели.

КР/ОР

В кооперативном и одиночном режимах больше эффектов и стоимостей с особыми целями. Все они чётко указаны в каждом случае.

Некоторые эффекты в кооперативных партиях (у карт совместного курса) дают возможность другому игроку применить их к себе. Все они чётко описаны.

## +1 -1 ПОЛУЧЕНИЕ И ТРАТЫ

Символы в «Опустошении» обычно обозначают ресурсы и компоненты на поле, у вас в руке, на игровых планшетах и на вашем планшете дома.

**+1** Если у символа есть знак + (часто ещё и число), это означает, что вы получаете указанное количество компонентов.

**-1** Если у символа есть знак - (часто ещё и число), это означает, что вы тратите/теряете указанное количество компонентов.

## ВЛИЯНИЕ

У влияния только одно назначение — оно необходимо для победы в игре. Когда вы получаете или теряете очки влияния, отмечайте это на счётчиках на вашем планшете влияния.

Очки влияния редко теряются (главная причина потери описана на с. 15 в разделе «Обслуживание»). В крайне маловероятном случае, если вам нужно потерять больше очков влияния, чем у вас сейчас есть, установите счётчики влияния на 0.



Планшет влияния



## РЕЗЕРВЫ РЕСУРСОВ

Почти любая стоимость в игре оплачивается ресурсами: пищей (🍌), энергией (⚡), материалами (🔧), кредитами (💰), наукой (🔬). Иногда в стоимости указано сочетание пищи, энергии и материалов (🍌⚡🔧), а также сочетание всех 5 ресурсов (🍌⚡🔧💰🔬).

Если вам нужно потратить пищу (🍌), энергию (⚡) и/или материалы (🔧), вы можете **заменить** их на кредиты (💰) по курсу 1:1 (A). Нельзя заменять кредитами (💰) науку (🔬) и оплачивать ими стоимость, не требующую ресурсов. Вы также не можете заменять ресурсы при оплате **обслуживания** (🔧) (это обязательная трата в фазе итогов каждого цикла, см. с. 15).

Отслеживайте количество ваших ресурсов на счётчиках резервов в правой части личного планшета ресурсов. Когда вы тратите или получаете ресурс, отмечайте это на соответствующем счётчике. Ваши резервы не могут стать меньше 0, и вы не можете выполнить действие, стоимость которого выше, чем количество каждого необходимого ресурса в ваших резервах. **Максимальная** вместимость любого резерва — 15 ресурсов.

Все ресурсы, не вмещающиеся в резерв, сгорают.

Особые свойства некоторых секторов и домов позволяют вам заменять один ресурс другим. Вы можете пользоваться этими свойствами в любой момент, кроме оплаты обслуживания.



Планшет ресурсов



## ОБМЕН РЕСУРСАМИ

В кооперативном режиме вы можете **обмениваться ресурсами** с другим игроком. Делая это, потратите указанное количество ресурсов (любых типов) или меньше. Другой игрок получает такое же количество ресурсов тех же типов. Далее он может немедленно потратить указанное количество ресурсов (необязательно тех же типов, что и вы) или меньше, которые затем получаете вы.

*Пример.* Жёлтый игрок (👤) выполняет действие курса «Совместное укрепление» и обменивается максимум 4 ресурсами с Зелёным игроком (👤). Сначала Жёлтый игрок (👤) тратит 2 пищи и 2 науки, и Зелёный игрок (👤) получает 2 пищи и 2 науки. Затем Зелёный игрок (👤) тратит 3 кредита (увы, он не может потратить 4, но Жёлтому игроку (👤) сейчас больше и не нужно), и Жёлтый игрок (👤) получает 3 кредита.

КР/ОР



## СЕКТОРЫ

Поле состоит из нескольких **секторов**.

### СОСЕДСТВО СЕКТОРОВ И ПУСТОТНЫЕ БУРИ

Два сектора считаются **соседними**, если у их шестиугольных жетонов есть общая граница. **Жетоны пустотных бурь** отменяют соседство, и никакой игровой эффект не может переместить, добавить или убрать их.



Некоторые действия предписывают вам выплатить стоимость или применить эффект в **том же секторе**.



### УПРАВЛЕНИЕ СЕКТОРОМ

В контексте управления секторами каждый из них находится в одном из трёх состояний.



В секторе **Порождения Пустоты** **A** есть хотя бы 1 флотилия Порождения Пустоты и почти всегда заражение.



В секторе **игрока** (или «вашем секторе») **B** есть хотя бы 1 фишка мощности флотилии цвета **одного** игрока.



Вы всегда управляете своим **родным сектором** **B**, даже если в нём нет фишек мощности флотилии. В него **никогда не может вторгнуться** другой игрок и Порождение Пустоты. Для эффекта, напрямую уничтожающего гильдию или сооружение (см. ниже), нельзя выбрать целью родной сектор.



Все остальные ваши сектора называются **неродными**.



Секторами без фишек мощности флотилии **Г** не управляют ни игроки, ни Порождение Пустоты. Их обороняет 1 или несколько систем защиты. В основном это сектора павших домов, на каждом из которых лежит карта, описывающая уникальные особенности дома, управляющего этим сектором.

### СВОЙСТВА СЕКТОРОВ

На жетонах особых секторов напечатаны свойства, которые всегда действуют, пока вы управляете такими секторами. Если вы успешно вторглись в сектор, его напечатанные свойства вступают в силу на этапе исхода вторжения.



Некоторые свойства активируются один раз — сразу после вашего успешного вторжения в сектор. Применяйте их на этапе исхода вторжения (см. с. 26).

### ЗДОРОВЫЕ И ЗАРАЖЁННЫЕ СЕКТОРЫ

В контексте заражения каждый сектор находится в одном из двух состояний.

- В **заражённых** секторах под кубиком населения есть маркер заражения **A**. Большинство секторов, включая сектора игроков, могут стать заражёнными.



- В **здоровых** секторах нет маркера заражения **B**.



Некоторые сектора не могут стать заражёнными и всегда остаются здоровыми. В основном это обычные родные сектора **B**.



### ГИЛЬДИИ И СООРУЖЕНИЯ

В секторе можно разместить 2 типа объектов инфраструктуры: гражданские **гильдии** и военные **сооружения**.

В игре 5 типов гильдий, каждый из них увеличивает производство **своего ресурса**.

- Гильдия фермеров увеличивает производство пищи
- Гильдия инженеров увеличивает производство энергии
- Гильдия шахтёров увеличивает производство материалов
- Гильдия банкиров увеличивает производство кредитов
- Гильдия учёных увеличивает производство науки



Гильдия фермеров



Гильдия инженеров



Гильдия шахтёров



Гильдия учёных



Гильдия банкиров



Любая гильдия



Гильдия фермеров, инженеров или шахтёров

В игре 3 типа сооружений, у каждого своё назначение.

- **Верфи** — самые эффективные средства для внедрения фишек мощности флотилии (см. с. 21).
- **Системы защиты** используются в сражениях. Они наносят 1 подлётный урон при защите (подробнее о сражениях см. на с. 24).



Для постройки **космических баз** нужна соответствующая технология. Если у вас есть технология «Космические базы», они действуют как верфи при внедрении фишек мощности флотилии. Они также наносят по 1 подлётному урону при защите, подобно системам защиты.



Система защиты



Верфь



Космическая база



Когда вы *строите сооружение или гильдию*, берите соответствующий жетон из общего запаса и выкладывайте на пустую клетку в управляемом вами секторе. Вы **можете** строить в **заражённых** секторах.

На каждом жетоне сектора есть несколько клеток для сооружений и гильдий, обычно 3 для гильдий и 3 для сооружений. Жетоны гильдий нельзя помещать на клетки сооружений и наоборот. Вы должны выкладывать эти жетоны в крайние пустые клетки слева направо. Клетка с символом обслуживания всегда заполняется последней.



Если в секторе не осталось клеток для новых сооружений или гильдий, вы не можете построить в нём новые. Вы не вправе по своей воле уничтожать, перемещать или перестраивать гильдии и сооружения.

Некоторые игровые эффекты (стоимость действий, галактические события, кризисы) предписывают **уничтожить** гильдию или сооружение в неродном секторе. В этом случае вы можете уничтожить любую 1 гильдию или сооружение, а затем сдвинуть все оставшиеся влево.

Постоянные гильдии и сооружения (напечатанные на жетоне сектора) считаются соответствующими жетонами для всех игровых эффектов, однако их нельзя убрать или заменить.

Гильдии и сооружения в здоровых секторах называются **здоровыми гильдиями** и **здоровыми сооружениями**.

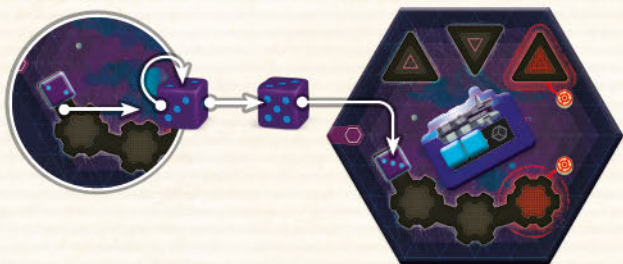


## НАСЕЛЕНИЕ

В большинстве секторов есть **население** численностью от 1 до 6, её показывают находящиеся в этих секторах кубики. Население вашего родного сектора отмечается кубиком вашего цвета. Население влияет на производство ресурсов (см. следующий раздел).

Население в здоровом секторе называется **здоровым населением**. Вы можете изменять численность здорового населения, но **не можете** менять численность населения в **заражённом** секторе.

Когда вы **увеличиваете** здоровое население, добавляйте 1 на кубике населения в вашем секторе. Население численностью 6 нельзя увеличить.



Пример. Вы увеличиваете население своего здорового сектора с 2 до 3, повернув кубик населения.

Когда вы **уменьшаете** здоровое население, вычитайте 1 на кубике населения в вашем секторе. Это стоимость, и её можно выплатить только в неродных секторах. Население численностью 1 нельзя уменьшить.

В некоторых особых секторах есть **постоянное** население, оно показано чёрным кубиком с красными точками, напечатанным в секторе. Численность населения в таких секторах никак нельзя изменить.

В некоторых других особых секторах вообще нет населения. Они не могут стать заражёнными.



## ПРОИЗВОДСТВО РЕСУРСОВ

В левой части вашего планшета ресурсов расположены 5 **счётчиков производства**: по 1 для каждого ресурса. Счётчики показывают 2 числа. Число на левом краю планшета ресурсов — это **уровень производства**, а число посередине — **выработка производства**.



Пример. Ваш уровень производства кредитов — 5, а выработка производства кредитов — 2.





**Уровень производства** ресурса определяется количеством ваших гильдий соответствующего ресурса. Каждая гильдия увеличивает уровень производства на **численность населения** в своём секторе, то есть прибавляет +1, если в её секторе численность населения 1; +2, если в её секторе численность населения 2, и так далее.

Уровень производства увеличивается гильдиями как из **здоровых**, так и из **заражённых** секторов. Максимальный (суммарный) уровень производства каждого ресурса равен 13. Даже если уровень производства какого-либо ресурса достиг максимума, вы по-прежнему можете строить соответствующие гильдии (и вторгаться в секторы с ними).

Изменяйте уровни производства всякий раз, когда строите или уничтожаете гильдию, увеличиваете или уменьшаете население, получаете или теряете управление сектором.

На вашей карте начальной стратегии может быть символ, навсегда увеличивающий уровень производства одного из ваших ресурсов на 1. Эта единица добавляется к сумме, которую дают ваши гильдии.



*Пример. Базовый уровень производства энергии у дома Валнисов равен 1 вместо 0, если вы выбрали их происхождение «А» во время подготовки дома.*



**Выработка производства** увеличивается не так быстро, как уровень. Выработка кредитов  $\oplus$  увеличивается особенно медленно по сравнению с другими ресурсами. Более подробную информацию о связи выработки и уровня вы найдёте в «Глоссарии» на с. 3.



Когда вы **производите** ресурсы 1 или нескольких **типов**, добавляйте столько соответствующих ресурсов в свои резервы, сколько составляет ваша выработка производства (**не уровень**) этих ресурсов, но не больше вместимости резерва, равной 15.



Произведите пищу    Произведите энергию    Произведите материалы    Произведите кредиты    Произведите науку



Произведите ресурсы 1 типа (любого из пяти)

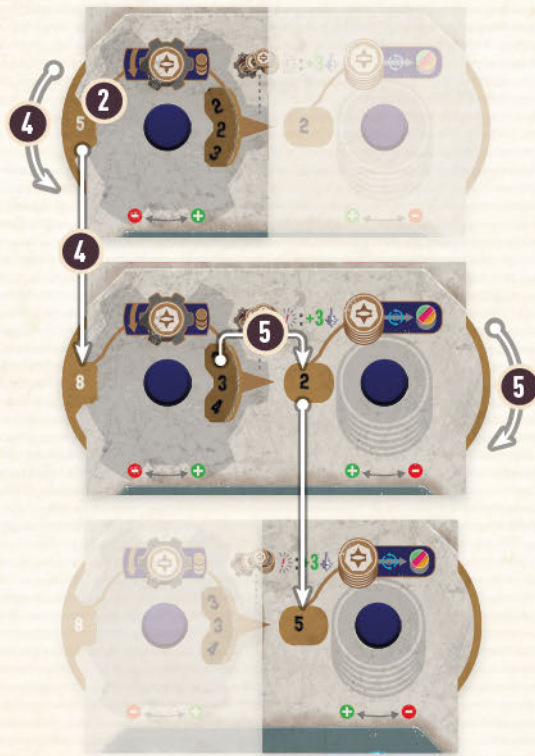


Произведите ресурсы 2 разных типов



Перепроизводство

Если при производстве ресурса его количество в вашем резерве должно стать более 15, происходит **перепроизводство** ресурса. В этом случае ресурсы, остающиеся после заполнения резерва (вмещающего 15 ресурсов), сгорают. Вне зависимости от количества этих остающихся ресурсов, вы **получаете 3 очка влияния**. Если в ваш ход вы перепроизводите ресурсы нескольких типов или один тип несколько раз, вы получаете 3 очка влияния за каждое из этих перепроизводств. Если вы получаете ресурсы не во время производства и их количество превышает вместимость резерва, это не считается перепроизводством.



*Пример. У вас есть 1 гильдия банкиров в заражённом секторе с численностью населения 3 и ещё 1 в здоровом секторе с численностью населения 2. Ваш уровень производства кредитов равен  $3 + 2 = 5$ , а выработка — 2. Вы разыгрываете стратегию богатства и выполняете её действие. Сначала вы строите новую гильдию банкиров в секторе с численностью населения 3, немедленно увеличивая уровень производства до 8, что повышает выработку до 3. Затем вы производите кредиты, добавляя в резерв выработку и увеличивая число своих кредитов с 2 до 5.*

Примечание: с производством, помимо гильдий, связаны технологии «Нейронная матрица» и «Орбитальные доки» (улучшенные).

Примечание: некоторые особые секторы («Пояс астероидов», «Райский мир») приносят дополнительные уровни производства.



## ФЛОТИЛИИ И МОЩНОСТЬ ФЛОТИЛИИ

Флотилия — это большая группа кораблей, представленная 1 жетоном флотилии определённого типа с 1 или несколькими фишками мощности флотилии. На каждом жетоне флотилии не может быть менее 1 и более 3 фишек мощности флотилии. В игре доступны 5 типов флотилий.



5 типов флотилий: корветы, сторожевые корабли, эсминцы, дредноуты и транспортровицики

У каждого игрока есть лишь 14 фишек мощности флотилии. Это единственные компоненты цвета игрока в секторах на поле, если не считать кубика населения в родном секторе. Они показывают, что **игрок управляет** этими секторами.

Фишки мощности флотилии бывают в 3 состояниях.



**Неактивные фишки** находятся в неактивной области вашего планшета дома.



**Активные фишки** находятся в активной области вашего планшета дома.



**Внедрённые фишки** находятся в ваших секторах на жетонах флотилий.



Флотилии из одного сектора в любой момент можно разделять и объединять. Если у вас есть жетон флотилии с хотя бы 2 фишками мощности флотилии, вы вправе взять ещё 1 жетон того же типа из запаса, поместить его в этот же сектор и перенести на него 1 фишку мощности флотилии с первого жетона, создав, таким образом, новую флотилию. Аналогично 2 флотилии, находящиеся в одном секторе, с 1 фишкой мощности на каждой можно объединить в 1 флотилию с 2 фишками мощности и убрать пустой жетон из сектора. Вы **не** можете перемещать фишки мощности флотилии между флотилиями разных типов. Если жетон флотилии остался без фишек мощности, немедленно верните его в общий запас.



*Пример. В вашем секторе 2 жетона флотилий корветов. На одном из них 1 фишка мощности флотилии, а на другом 2. Вы можете разместить 3 фишки на 1 жетоне флотилии корветов и вернуть опустевший жетон в общий запас.*



Когда вы **внедряете 1 фишку мощности флотилии**, перемещайте её из активной области вашего планшета дома в сектор. Внедряя фишку мощности флотилии, вы должны выбрать для неё тип флотилий. Флотилии корветов не требуют технологий для внедрения, для других же четырёх типов нужна соответствующая технология (с таким же названием, что и у типа флотилий).

Если у вас нет активных фишек мощности флотилии, вы не можете их внедрить. Нельзя по своей воле отозвать фишки мощности флотилии с поля, чтобы внедрить их куда-то ещё. Внедряя фишки мощности флотилии в виде тех или иных типов флотилий, вы должны платить стоимость (ресурсы), указанную на технологиях этих флотилий. Если вы не можете заплатить, то не вправе внедрить фишку мощности флотилии в виде флотилии этого типа.

Иногда на внедрение действуют ограничения.



Внедрите фишку мощности флотилии в родной сектор (и только в него).



Внедрите фишку мощности флотилии в виде определённого типа флотилий (в этом примере в виде корветов) в родной сектор.



За каждую вашу верфь внедрите 1 фишку мощности флотилии в сектор с этой верфью.



Стоимость некоторых действий предусматривает **отозвать 1 фишку мощности флотилии** — переместить её с поля в активную область вашего планшета дома. Получая **урон в сражении**, вам также придётся отзывать ваши фишки мощности флотилии из сектора сражения. Если вы отозвали последнюю фишку мощности флотилии с жетона флотилии, верните его в общий запас.

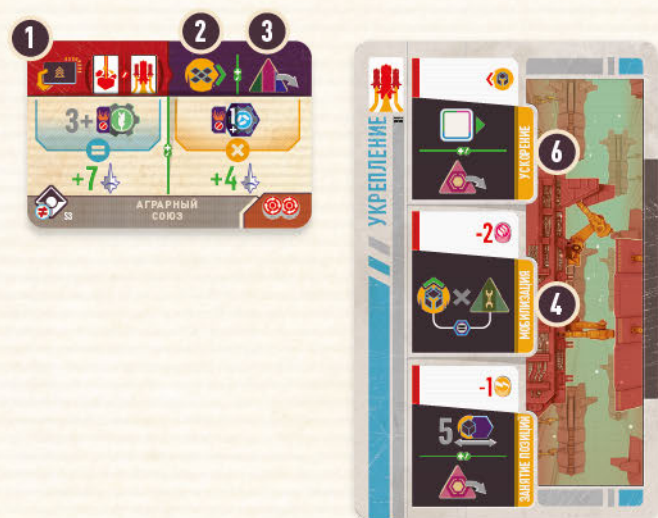
Если вы отзываете последнюю фишку мощности флотилии из неродного сектора, вы должны сбросить любой свой жетон славы (подробнее о жетонах славы см. на с. 27). Этот сектор становится заброшенным (подробнее о заброшенных секторах см. на с. 24).



Некоторые действия обязывают вас применить эффект в том же секторе, откуда вы отозвали фишку мощности флотилии.

Когда вы активируете 1 фишку мощности флотилии, перемещайте её из неактивной области вашего планшета дома в активную. Если у вас нет неактивных фишек мощности флотилии, вы не можете применить этот эффект.

В стоимость некоторых действий входит деактивация 1 фишки мощности флотилии — перемещение её из активной области вашего планшета дома в неактивную. Если у вас нет активных фишек мощности флотилии, а вам нужно деактивировать одну из них, вы должны отозвать фишку с поля и затем деактивировать её.



Пример. Вы разыгрываете курс «Укрепление» и стратегию поддержки. В начале вашего хода у вас лишь 1 активная фишка мощности флотилии. Вы выполняете действие стратегии 1, чтобы активировать 2-ю фишку мощности флотилии 2 и построить верфь 3. Вы выполняете действие «Мобилизация» с курса «Укрепление» 4 и тратите 2 материала, чтобы внедрить 1 фишку мощности флотилии за каждую вашу верфь в секторы с этими верфьями. У вас есть технология «Дредноуты» 5, позволяющая внедрять фишки мощности флотилии в виде флотилий дредноутов, поэтому вы решаете внедрить 1 из фишек в виде флотилии дредноутов, потратив ещё 1 материал, как того требует карта технологии. Наконец, вы выполняете действие «Ускорение» 6 с курса «Укрепление», выплачивая особую стоимость — деактивируя 1 фишку мощности флотилии. В вашей активной области нет фишек мощности флотилии, поэтому вы отзываете единственную фишку с жетона флотилии корветов 7 и возвращаете его в общий запас. Затем вы деактивируете эту фишку 8. Стоимость действия выплачена, и вы применяете эффекты «Ускорения».

**Внимание!** В конце каждого вашего хода в фазе курса (на этапе 3 «Обновление») ни в каком управляемом вами секторе не может остаться более 2 жетонов флотилий. Из всех ваших секторов с 3 флотилиями и более вы должны отзывать по 1 любой фишке мощности флотилии в активную область своего планшета дома, пока не сможете распределить оставшиеся в секторе фишки по 2 жетонам флотилий.

## ФЛОТИЛИИ ПОРОЖДЕНИЯ ПУСТОТЫ

По игровым эффектам флотилии Порождения Пустоты идентичны флотилиям корветов. Каждый жетон флотилии Порождения Пустоты вмещает 1–3 фишки мощности флотилии Порождения Пустоты. В сражениях флотилии Порождения Пустоты действуют как обычные флотилии корветов.

В каждом секторе Порождения Пустоты может находиться не более 1 жетона флотилии Порождения Пустоты (то есть не более 3 фишек мощности флотилии).

В некоторых особых секторах может находиться 2 или 3 жетона флотилий Порождения Пустоты (максимум 6 или 9 фишек мощности флотилии соответственно), как указано символами ниже.



Если вам предписывается поместить в сектор больше фишек мощности флотилии Порождения Пустоты, чем он вмещает, добавьте столько фишек, сколько возможно (но не учитывайте вместимость сектора, когда Порождение Пустоты вторгается в него во время боя). Если у вас есть выбор, в какой из нескольких секторов поместить фишки мощности флотилии Порождения Пустоты, вы должны выбрать сектор, который вместит всё нужное количество. Если такого нет, выберите сектор, который вместит максимально возможное количество.



Символ фишки мощности флотилии Порождения Пустоты



Фишки мощности флотилии Порождения Пустоты



Жетон флотилии Порождения Пустоты

## 5

# ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ФЛОТИЛИЙ. ПЕРЕГРУППИРОВКА И ВТОРЖЕНИЕ

В игре возможны 2 вида передвижений флотилий: *перегруппировка* и *вторжение*.

## 5

Когда вы **перегруппировываетесь**, вы можете сделать суммарно не более 5 перемещений любых ваших фишек мощности флотилии в соседние **управляемые вами** секторы (по отношению к их текущим). Перемещаемые фишки мощности флотилии не обязаны находиться или оказываться в одном секторе. Вы можете перемещать одну фишку несколько раз. Переносите, добавляйте и убирайте жетоны флотилий вместе с фишками мощности флотилии, когда это требуется.

**Внимание!** При перегруппировке вы не можете переместить последнюю фишку мощности флотилии из неродного сектора (забросить его).



*Пример.* Вы управляете 4 секторами и решаете перегруппироваться. Сначала вы разделяете флотилию корветов с 3 фишками мощности флотилии (левый верхний сектор): берёте 1 жетон флотилии корветов из общего запаса и перемещаете 1 фишку в правый верхний сектор 1. Затем вы разделяете ту же флотилию корветов ещё раз, перемещая 1 фишку 2 раза 2 3 в правый нижний сектор. Далее вы перемещаете 1 фишку мощности флотилии дредноутов из своего родного сектора в правый нижний сектор 4. Вы решаете не делать 5-е перемещение и объединяете ваши флотилии корветов из правого нижнего сектора, убирая опустевший жетон флотилии корветов 5 в общий запас. Теперь вы не превышаете ограничение в 2 жетона флотилий в секторе к концу хода.



Когда вы **вторгаетесь** в сектор, выбирайте целью 1 сектор, которым вы **не управляете**. Возможные цели зависят от режима игры:

- Сектор Порождения Пустоты.
- Неродной сектор, управляемый другим игроком.



Сектор без фишек мощности флотилии.

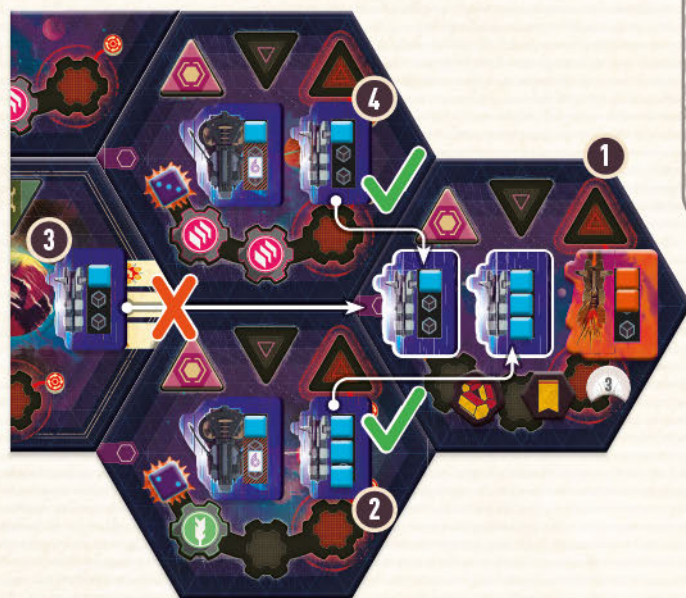
Затем вы проходите следующие 3 этапа, которые вместе называются *вторжением* (а вы называетесь *агрессором*):

1. **Перемещение флотилий.** Выберите **любое количество** ваших фишек мощности флотилии **по соседству** с сектором-целью (они могут находиться в разных секторах) и переместите их в сектор-цель. Переносите, добавляйте и убирайте жетоны флотилий вместе с фишками мощности флотилии, когда это требуется.
2. **Сражение.** Объясняется в разделе «Сражение» на с. 24.
3. **Исход вторжения.** Объясняется после раздела «Сражение». Конкретные правила зависят от того, кто агрессор (игрок или Порождение Пустоты), кто защитник, кто победил и победил ли кто-нибудь.



Некоторые эффекты позволяют вторгаться только в заражённые секторы. Применяя такой эффект, нельзя вторгнуться в здоровый сектор.

Вторжение позволяет по своей воле **забросить** неродные секторы, оставив их без фишек мощности флотилии. Делая это, вы обязаны **сбросить 1** любой свой **жетон славы** (если есть) за **каждый сектор**, который забрасываете. Заброшенные секторы захватывает Порождение Пустоты (см. с. 24).



*Пример вторжения.* Вы решаете вторгнуться в сектор Порождения Пустоты 1. Вы перемещаете 3 соседние фишки мощности флотилии корветов из нижнего сектора 2, оставляя в нём флотилию дредноутов. Заметьте, что вы не можете переместить флотилию корветов из левого сектора 3, поскольку он не соседствует с сектором-целью. Вы также перемещаете 1 фишку мощности флотилии корветов из верхнего сектора 4, оставляя там флотилию дредноутов. После перемещения флотилий в секторе-цели начинается сражение.



## ЗАБРОШЕННЫЕ СЕКТОРЫ И ИХ ЗАХВАТ ПОРОЖДЕНИЕМ ПУСТОТЫ

Если из неродного сектора исчезает последняя фишка мощности флотилии, он **немедленно** становится заброшенным. Это может произойти из-за ничьей в сражении, поражения в бою с Порождением Пустоты (см. с. 33), отзыва вашей последней фишки мощности флотилии (в рамках выплаты стоимости или применения эффекта), добровольного перемещения последней фишки флотилии при вторжении в другой сектор.

Независимо от причины, Порождение Пустоты немедленно захватывает этот сектор. Сделайте следующее в заброшенном секторе:



- 1 Уберите все сооружения из сектора (но не гильдии).
- 2 Поместите маркер заражения под кубик населения (если там его ещё нет).
- 3 Поместите в сектор 1 жетон флотилии Порождения Пустоты с 2 фишками мощности флотилии, а также 1 жетон добычи лицевой стороной вниз.

Теперь это сектор Порождения Пустоты.



*Пример. Чтобы вторгнуться в сектор, вы решили переместить все фишки мощности флотилии из своего неродного сектора — забросить его. Порождение Пустоты захватывает этот сектор, проходя описанные выше этапы.*

Некоторые особые сектора по-своему сопротивляются Порождению Пустоты.



- А** Секторы, игнорирующие заражение, либо отмечены символом , либо в них нет населения. Пропускайте этап 2 захвата сектора Порождением Пустоты, если забросили такой сектор.
- Б** Секторы, игнорирующие флотилии Порождения Пустоты, отмечены символом . Вы никогда не помещаете в них жетоны флотилий Порождения Пустоты и фишки мощности флотилии Порождения Пустоты (также пропускайте весь этап 3 захвата сектора Порождением Пустоты).



## СРАЖЕНИЕ

Всякий раз, когда вы вторгаетесь в сектор или Порождение Пустоты начинает бой с вами, происходит *сражение*. Сектор, в котором оно разворачивается, называется *сектором сражения*.

Исход всех сражений в игре можно просчитать заранее, в них нет элемента случайности и скрытой информации. На с. 35 описан подробный алгоритм сражения с использованием всех возможных технологий и типов флотилий, но для того, чтобы начать играть, достаточно понять общие принципы сражения и взаимодействия базовых боевых единиц.

Противоборствующие **стороны** — это **агрессор**  и **защитник** . У обоих могут быть участвующие в сражении фишки мощности флотилии. Также у защитника могут быть системы защиты и космические базы.

**Примечание:** в сражении учитываются лишь типы флотилий и их фишки мощности флотилии. На исход сражения не влияет количество жетонов флотилий и то, как разделены и объединены фишки.

В секторе Порождения Пустоты всегда есть его флотилии, их свойства в сражении идентичны корветам. Порождение Пустоты будет использовать все системы защиты этого сектора (если есть).

В секторах без фишек мощности флотилии есть системы защиты и/или космические базы. Для всех эффектов сражения системы защиты, напечатанные на **карте павшего дома**, находятся в секторе этой карты, пока она не покинет его.

Сражение разделено на 2 части: **этап подлёта** и 1 или несколько **этапов залпа**.

### УРОН И ЕГО ПОГЛОЩЕНИЕ

Противоборствующие стороны *наносит урон* друг другу. Каждый раз, получая 1 урон, вы (как командир понёсшей потери флотилии) должны **отозвать** из сектора сражения 1 свою **любую** фишку мощности флотилии. Гильдии и сооружения (в том числе системы защиты и космические базы), находящиеся в секторе сражения, никогда не получают урон.

Некоторые типы флотилий и технологии позволяют *поглотить* (отменить) 1 урон. Нанесение и поглощение урона происходит как на этапе подлёта, так и на этапе залпа и обозначается своими символами.

- **Подлётный урон** наносится на этапе подлёта и отменяется **подлётным поглощением**.
- **Залповый урон** наносится на этапе залпа и отменяется **залповым поглощением**.



Подлётное поглощение никогда не отменяет залповый урон, а залповое поглощение — подлётный урон. В описании свойств типов флотилий и технологий всегда точно указан вид урона и поглощения.



## ОБЩИЙ АЛГОРИТМ СРАЖЕНИЯ

На жетонах сражения схематично показан алгоритм сражения и свойства сооружений и типов флотилий.



На этапе подлёта каждая система защиты и космическая база защитника наносят по 1 урону агрессору.

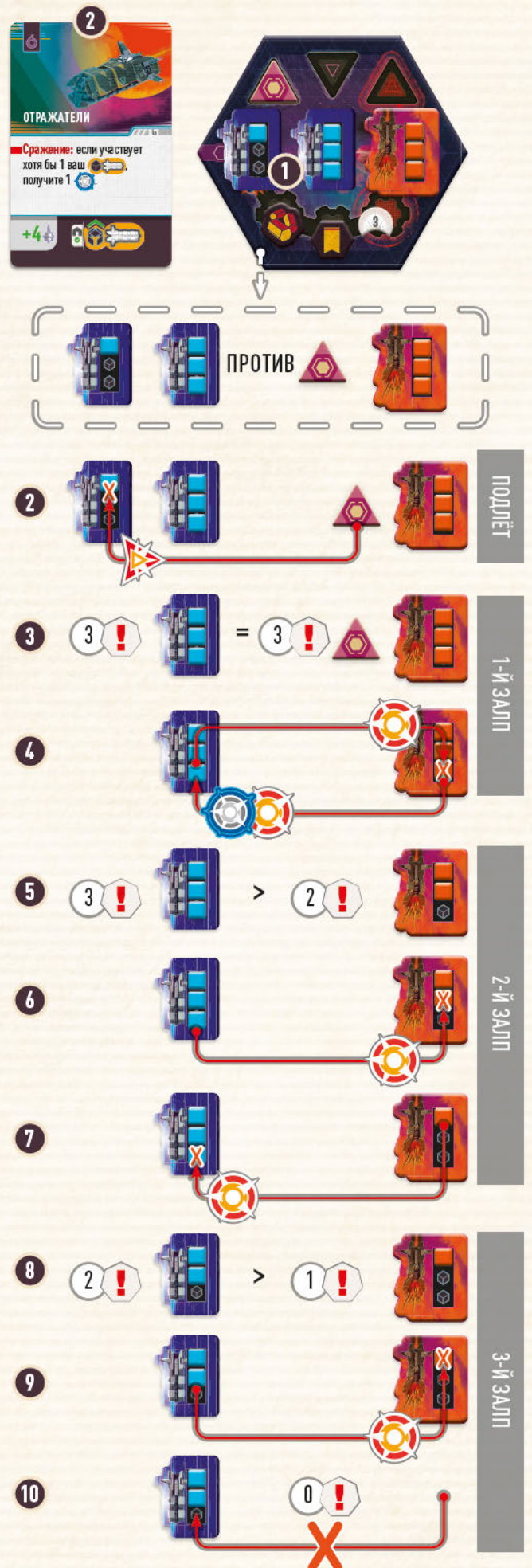
На этапе залпа вы проходите следующие 4 подэтапа:

- 1 Определите **инициативу** обеих сторон по суммарному количеству их фишек мощности флотилии на жетонах флотилий всех типов в секторе сражения. Каждая фишка мощности флотилии корветов даёт 1 очко инициативы. Технологии и некоторые другие типы флотилий могут принести иное количество инициативы.
- 2 Сторона с большей инициативой наносит **1 урон** другой, независимо от разницы в их инициативе.
- 3 После получения (или отмены) урона сторона с меньшей инициативой пересчитывает свою инициативу. Если у неё остаётся хотя бы 1 очко инициативы, она наносит **1 урон** другой стороне. В противном случае она не наносит урон.
- 4 Если у обеих сторон равная инициатива, они одновременно наносят друг другу по 1 урону.

Повторяйте этап залпа (и его подэтапы), пока у хотя бы 1 стороны не закончатся фишки мощности флотилии. Затем перейдите к **исходу вторжения**, описанному в следующем разделе.

Подробный алгоритм сражения см. на с. 35.

*Пример. Вы вторгаетесь в сектор Порождения Пустоты суммарно с 4 фишками мощности флотилии корветов 1. У вас есть базовая технология «Отражатели», совершенствующая ваши корветы 2. У защитника (Порождения Пустоты) есть 1 система защиты и 3 фишки мощности флотилии 1. Начинается этап подлёта, и система защиты наносит вам 1 урон 2 — вы отзывате 1 фишку мощности флотилии. Сражение переходит на 1-й этап залпа. Вы определяете инициативу каждой стороны 3: у вас обоих по 3 очка. Вы одновременно наносите по 1 урону. Защитник отзывате 1 фишку, но у вас есть 1 залповое поглощение благодаря «Отражателям», что отменяет урон противника 4. На 2-м этапе залпа вы пересчитываете инициативу каждой стороны 5: у вас 3 очка инициативы, у защитника — 2. Вы первым наносите 1 урон 6, и защитник отзывате 1 фишку. Затем защитник наносит вам 1 урон 7 в ответ, и вы отзывате 1 фишку. На 3-м этапе залпа у вас 2 очка инициативы против 1 очка инициативы защитника 8. Вы первым наносите 1 урон, и защитник отзывате 1 фишку 9. У него больше нет фишек мощности флотилии и инициативы, поэтому он не может нанести ответный урон 10. Вы победили в сражении, и у вас остались 2 фишки мощности флотилии.*



## ИСХОД ВТОРЖЕНИЯ

### ПОБЕДА ЗАЩИТНИКА

Если после сражения лишь у защитника осталась хотя бы 1 фишка мощности флотилии в секторе, он побеждает в этом сражении (он успешно защитил сектор). Защитник ничего не получает в награду.

### ПОБЕДА АГРЕССОРА. ВТОРЖЕНИЕ ИГРОКА

Если вы были агрессором и после сражения лишь у вас остались фишки мощности флотилии в секторе, вы побеждаете в этом сражении (вы успешно вторглись в сектор). Не убирайте из сектора оставшиеся флотилии. Если сектор заражён, оставьте в нём и маркер заражения. Теперь этот сектор ваш.

Очистите сектор, пройдя описанные ниже этапы в **любом порядке**. Количество этапов зависит от режима игры и типа сектора. Также ваши технологии могут менять эти этапы. Старайтесь проходить их в самом выгодном для себя порядке.

- А** Уберите все сооружения из сектора (но не гильдии).
- Б** Примените эффекты каждого жетона **добычи** из этого сектора, как описано на с. 27.
- В** Примените эффекты каждого жетона **завоевания** из этого сектора таким же образом.
- Г** Возьмите все жетоны **славы** из этого сектора (если есть) и поместите их рядом с вашим планшетом дома. Если сектор сражения не был сектором игрока, получите количество очков влияния, равное сумме значений на всех ваших жетонах славы, даже если вы не получили новые.

СР

- Д** Если вы вторглись в сектор игрока, сначала получите количество очков влияния, равное сумме значений на всех **его** жетонах славы. Вы не получаете никакие жетоны славы, однако ваш **противник** должен сбросить 1 любой свой жетон славы (после того как вы получили влияние).



*Пример 1. Вы победили в сражении в секторе Порождения Пустоты. Вы убираете систему защиты А, а после помещаете рядом с планшетом дома жетон добычи из сектора, переворачиваете и применяете его эффекты, получая 2 пищи Б. Затем вы переворачиваете и применяете эффекты жетона завоевания В, строя гильдию шахтёров в этом секторе. Вы кладёте жетон завоевания и жетон славы со значением 3 рядом с планшетом дома Г. Вы также получаете влияние за все свои жетоны славы:  $2 + 2 + 3 = 7$  очков влияния.*

*Примечание: вы не убираете заражение из сектора.*



*Пример 2. Вы победили в сражении в секторе другого игрока. Вы убираете систему защиты и верфь, но не гильдию учёных А. Затем вы получаете влияние за все жетоны славы противника Д:  $1 + 2 + 3 = 6$  очков влияния. Теперь противник сбрасывает жетон славы по своему выбору.*

*Примечание: вы не убираете заражение из сектора.*

- Е** Если вы успешно вторглись в сектор «Разлом», каждый игрок может убрать 1 заражение или получить 5 ресурсов (в любом сочетании). Затем немедленно замените жетон разлома на жетон обычного сектора, установив численность его населения на 1 (и не помещая в сектор заражение). В этом секторе больше нет разлома.
- Ж** Если вы успешно вторглись в сектор с 1 или несколькими предвестниками, переместите их на планшет кризисов, как описано на с. 34.

КР/ОР

- З** В особых секторах есть эффекты, которые вы применяете один раз после успешного вторжения в эти секторы.
- И** Если сектором управлял павший дом:
  - Ваш обычный максимум в 5 **технологий** немедленно увеличивается до 6.
  - Выберите **одну из двух технологий** (которой у вас пока нет), показанную в центре карты. Если у вас есть хотя бы 1 пустая ячейка технологии и на **панели технологий** есть карта показанной базовой технологии, возьмите её.
  - Примените эффекты из нижней части карты павшего дома. Если вы должны разместить гильдию или сооружение либо внедрить флотилию, сделайте это в секторе сражения.
  - Если это ваш первый покорённый павший дом, переверните его карту лицевой стороной вниз и положите её рядом со своим планшетом дома в качестве 6-й ячейки технологии. В противном случае сбросьте карту.



## ПОБЕДА АГРЕССОРА. БОЙ С ПОРОЖДЕНИЕМ ПУСТОТЫ

Если после боя (см. с. 33) лишь у Порождения Пустоты осталась хотя бы 1 фишка мощности флотилии в секторе, оно побеждает в сражении. Вы должны:

- Сбросить 1 любой свой жетон славы.
- Убрать все сооружения из этого сектора.
- Убрать оставшиеся флотилии Порождения Пустоты из этого сектора.

Теперь этот сектор заброшен, и Порождение Пустоты захватывает его по обычным правилам (см. с. 24).

**Примечание:** неважно, сколько фишек мощности флотилии Порождения Пустоты остаётся после боя — оно всегда захватывает сектор обычными 2 фишками.

## НИЧЬЯ В СРАЖЕНИИ

Если в конце сражения ни у одной из сторон не остаётся фишек мощности флотилии в секторе, складывается ничья. Если вы **защитник**, вы должны **сбросить 1 любой свой жетон славы** (если есть). Теперь сектор сражения заброшен, и Порождение Пустоты захватывает его по обычным правилам (см. с. 24).

**Важное исключение:** если вы вторгаетесь в сектор, в котором нет фишек мощности флотилии (например, в сектор павшего дома), и после этапа подлёта у вас не остаётся фишек мощности флотилии (благодаря системам защиты и космическим базам защитника), это считается победой защитника.

## ЖЕТОНЫ ДОБЫЧИ И ЗАВОЕВАНИЙ

Во время подготовки к игре в секторы, которыми не управляют участники, выкладываются жетоны добычи и завоеваний. Вторгнувшись в сектор и победив, вы *применяете эффекты* этих жетонов: переворачиваете их, тут же получаете указанное и кладёте их рядом со своим планшетом дома.

Если на жетоне изображены очки влияния или ресурсы, просто получите их в указанном количестве. Внедрение фишек мощности флотилии и размещение гильдий/сооружений с жетона **завоевания** происходит в секторе этого жетона, однако вы вправе проигнорировать любые из этих эффектов (как обычно).

Некоторые эффекты напрямую приносят вам жетон добычи (без вторжения в сектор). В этом случае возьмите 1 лежащий лицевой стороной вниз жетон из общего запаса и немедленно примените его эффекты.

**Примечание:** награды на жетонах добычи и завоеваний, лежащих рядом с вашим планшетом дома, больше не имеют значения (вы уже их получили). Важно только количество этих жетонов, поскольку некоторые стратегии приносят за них влияние. Также некоторые эффекты предписывают сбросить их для выплаты стоимости.

Некоторые карты галактических событий предписывают игрокам поместить жетоны добычи или завоеваний в секторы. Конкретные правила подобного размещения описаны на самих картах и в «Глоссарии».

Когда вы сбрасываете жетон добычи или завоевания, выбирайте 1 соответствующий жетон рядом с вашим планшетом дома, и замешивайте его в лежащую лицевой стороной вниз стопку в общем запасае.

В маловероятном случае, если эта стопка пуста, а вам нужно получить или выложить из неё жетон, вы можете вместо этого получить 1 очко влияния или 1 ресурс.

Список возможных наград жетонов добычи и завоеваний приведён на с. 3 «Глоссария».



## ЖЕТОНЫ СЛАВЫ

Жетоны славы раздаются игрокам во время общей подготовки и выкладываются в секторы, указанные в подготовке сценария. Их также можно получить или поместить в качестве эффекта некоторых карт галактических событий и технологий. Жетоны славы двусторонние, на обеих сторонах одинаковое значение от 1 до 5.



Жетоны славы берутся из общего запаса и сбрасываются туда же. Получив жетон славы, положите его слева от вашего планшета дома. Считается, что в общем запасае неограниченное количество таких жетонов. Если их не осталось, используйте любую подходящую замену.

Успешно вторгшись в сектор, который не был сектором игрока, вы забираете все жетоны славы из этого сектора (если есть), а затем получаете количество очков влияния, равное сумме значений на всех ваших жетонах славы — вашу *суммарную величину славы*.



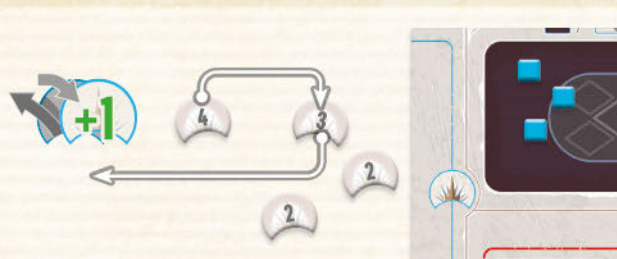
Успешно вторгшись в сектор игрока, вы получаете количество очков влияния, равное сумме значений на всех жетонах славы **этого игрока-защитника**. Затем он должен сбросить жетон славы по своему выбору.

КР/ОР

Если вы забросили сектор, вы обязаны сбросить жетон славы по своему выбору.

В конце хода у игрока может быть не более 4 жетонов славы. Если на вашем этапе обновления у вас их больше 4, вы должны сбросить любые из них, чтобы их осталось 4.

Когда вы *совершенствуете жетон славы*, вы сначала должны сбросить выбранный жетон, а затем получить жетон славы, значение которого ровно на 1 больше, чем у сброшенного. Жетоны славы со значениями 1–4 можно усовершенствовать, а жетоны со значением 5 нет.





## ШКАЛЫ ЦИВИЛИЗАЦИИ И ИХ СТУПЕНИ



Шкалы цивилизации

На планшете дома есть 3 шкалы цивилизации: **общество**, **госуправление** и **экономика**.

Когда вы *продвигаетесь* по одной из этих шкал, перемещайте ваш маркер на 1 деление вправо. Затем вы **можете** применить эффект бонуса с нового деления. У каждого дома свои бонусы на шкалах цивилизации. Бонусы во многом идентичны эффектам действий с ваших карт курса, поэтому вы без труда найдёте их описание в «Книге правил». Особо редкие эффекты объясняются в «Глоссарии».



Продвиньтесь по шкале общества

Продвиньтесь по шкале госуправления

Продвиньтесь по шкале экономики

Продвиньтесь по любой шкале

Продвиньтесь по шкале, на которой вы продвинулись меньше всего

На каждой шкале есть 5 **ступеней**. Текущая ступень определяется делением с вашим маркером шкалы. Три крайних левых деления относятся к ступени 0, следующие два — к ступени 1, а последние три — к ступеням 2, 3 и 4.

Маркеры шкал цивилизации продвигаются по ступеням независимо друг от друга. С переходом на новую ступень могут быть связаны дополнительные правила. Применяйте их отдельно к каждой шкале (не имеет значения, насколько далеко продвинулись маркеры на других шкалах).

- После перехода на **ступени 1 и 2** вам разрешается владеть большим числом улучшенных технологий: по 1 за каждый ваш маркер на ступени 1 и по 2 за каждый ваш маркер на ступени 2 (и правее).
- Перед тем как перейти на **ступени 3 и 4**, вы должны **деактивировать** указанное количество фишек мощности флотилии (1 и 2 соответственно). Если вы не можете заплатить эту стоимость **перед** получением бонуса нового деления, вы **не** можете продвинуться по этой шкале.

Если вы достигли крайнего правого деления шкалы (ступень 4), вы больше не можете продвигаться по этой шкале.

*Пример. Ваш маркер занимает ступень 3 на шкале общества. Вы выполняете действие «Благоденствие» с курса «Производство» ①, чтобы продвинуться по шкале общества. Вы деактивируете 2 фишки мощности флотилии для перехода на ступень 4 ② и перемещаете маркер на 1 деление вправо на шкале общества ③. Теперь вы применяете эффект бонуса нового деления — получаете 20 очков влияния.*



Переход на ступень 4 на шкале цивилизации позволяет вам построить 1 уровень убежища (см. с. 34).



Если вы продвигаетесь на деление с бонусом **пропуска деления**, вы можете немедленно продвинуться на следующее деление (и получить его бонус). Вы по-прежнему выплачиваете стоимость перехода на ступень 3 или 4, если продвигаетесь на неё благодаря этому бонусу.



Если на маркере шкалы нет маркера заражения, она называется **здоровой**.



Если на маркере шкалы есть маркер заражения, она называется **заражённой**. Вы можете продвигаться по такой шкале по обычным правилам, однако вы **не получаете бонусы делений**, на которые перемещаетесь (включая бонус пропуска деления). Вы по-прежнему получаете доступ к улучшенным технологиям на ступенях 1 и 2 и обязаны деактивировать фишки мощности флотилии при переходе на ступени 3 и 4.



Заражённая шкала экономики



## ЗАРАЖЕНИЕ

Заражение негативно влияет на вас несколькими способами. Вы можете изменять численность только здорового населения, вы не получаете бонусы делений заражённой шкалы цивилизации, вы не можете проверять задачи заражённой стратегии, также большинство задач стратегий связаны со здоровыми компонентами. В стоимость некоторых действий входит получение заражения, а некоторые эффекты позволяют перемещать и убирать заражение.



Когда вы **получаете 1 заражение**, берите 1 маркер заражения из общего запаса, а затем помещайте его в одно из перечисленных ниже мест.

- А** Поместите заражение в любой ваш **здоровый сектор** (но не в сектор, игнорирующий заражение, как, например, обычный родной сектор). В каждом секторе может быть не более 1 маркера заражения.
- Б** Поместите заражение над одной из трёх ваших **ячеек стратегий**, кроме начальной (крайней левой). Над каждой ячейкой стратегии может быть не более 1 маркера заражения.
- В** Поместите заражение на один из трёх ваших маркеров на шкалах **цивилизации**. На каждой шкале цивилизации может быть не более 1 маркера заражения.
- Г** Если у вас есть карта технологии «Камеры дезинфекции», вы можете поместить заражение на неё, при этом сама карта не становится заражённой. Она вмещает 2 или 3 маркера в зависимости от того, базовая это технология или улучшенная. Подробнее см. на с. 26 «Глоссария».

*Пример. Вы хотите выполнить действие, стоимость которого предполагает получение 1 заражения. Вы берёте маркер заражения из общего запаса 1 и думаете, куда его поместить: в свой здоровый неродной сектор 2, на здоровую шкалу общества 3 или госуправления 4, над одной из здоровых неначальных ячеек стратегий 5 6. Другие места либо уже заражены 7 8 9, либо их вообще нельзя заразить 10 11.*

Если все вышеперечисленные варианты уже невыполнимы, вы не можете заплатить стоимость, включающую в себя получение заражения. Успешное вторжение в заражённый сектор не считается получением заражения, оно просто остаётся в секторе сражения.



Когда вы **перемещаете** 1 заражение, выбирайте 1 маркер заражения из одного из указанных выше мест и переносите его в другое возможное место. Если у вас нет заражения, вы не можете применить этот эффект.



Когда вы **убираете** 1 заражение, выбирайте 1 маркер заражения из одного из указанных выше мест и возвращайте его в общий запас. Если у вас нет заражения, вы не можете применить этот эффект.

На картах галактических событий встречаются особые эффекты, предписывающие выложить только что **полученное** заражение в определённое место. В этом случае вы не можете выложить заражение в другое место (даже на карту технологии «Камеры дезинфекции»). Если указанный вариант уже невыполним, не применяйте этот эффект.



Поместите полученное заражение в один из ваших здоровых секторов.



Поместите полученное заражение на ваш планшет дома: либо на один из маркеров шкал цивилизации, либо над одной из ячеек стратегий (кроме начальной).



Поместите полученное заражение на один из ваших маркеров шкал цивилизации.



Поместите полученное заражение над одной из ваших ячеек стратегий (кроме начальной).



Поместите 1 заражение из общего запаса в ячейку планшета стратегий, соответствующую показанному типу стратегий (в данном случае в ячейку стратегий *богатства*), заражая её рынок. Это заражение не принадлежит вам, поэтому вы не можете переместить или убрать его своими обычными действиями. Однако вы **получаете** его, если берёте стратегию с заражённого рынка. Если на указанном рынке уже есть заражение, игнорируйте такое указание.



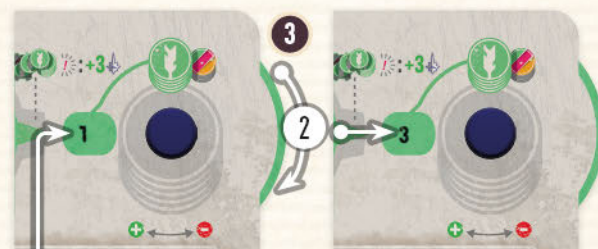
## ЖЕТОНЫ ТОРГОВЛИ



Когда вы получаете жетон торговли, берите самый нижний жетон торговли с галактического планшета (в случае стопки из 2 жетонов берите верхний). Получите награду, указанную справа от клетки, с которой вы взяли жетон, или справа от любой клетки **под** ней. Это **бонус торговли**, он символизирует увеличение объёмов торговли между выжившими людьми. В конце вашего хода (на этапе обновления, см. с. 12) вы либо выкладываете взятый жетон торговли (обычно на карту стратегии), либо возвращаете его на галактический планшет. В этот же момент вы можете как угодно поменять местами выложенные жетоны торговли.

**Примечание:** количество жетонов торговли ограничено. Если их не осталось на галактическом планшете, вы не можете получить новый жетон торговли или бонус торговли.

*Пример. На галактическом планшете пустуют 3 нижние клетки для жетонов торговли. Вы получаете 1 жетон торговли и забираете его с 3-й клетки сверху 1. Теперь вы выбираете один из бонусов торговли 2 — тот, что указан справа от клетки взятого жетона, или любой бонус под ней. Вы можете получить 1 из следующих бонусов: 2 науки; 2 кредита; 2 пищи, энергии и/или материала; 1 жетон добычи; 1 науку. Вы выбираете 2 пищи 3 и добавляете её к своему резерву пищи. В конце хода вы кладёте жетон торговли на карту начальной стратегии (на ней ещё нет жетона) 4.*



Чаще всего вы будете использовать жетоны торговли на этапе выбора в фазе курса (см. с. 9), переворачивая выложенный жетон при выборе курса, чтобы выполнить все 3 его действия на этапе действий. В этом случае использованный жетон торговли возвращается на галактический планшет в конце вашего хода. Возвращая жетон, переворачивайте его на другую сторону.

Вы **не можете перевернуть** жетон торговли на этапе действий, то есть не можете перевернуть жетон в тот же ход, когда его получили. Если для выплаты какой-либо стоимости нужно потратить жетон торговли, вы выбираете неперевернутый жетон и немедленно возвращаете его на галактический планшет. Когда вы возвращаете жетон торговли, помещайте его на галактический планшет следующим образом:

- При игре в одиночку или с 2 участниками положите свой жетон на самую верхнюю пустую клетку.
- При игре с 3 или 4 участниками, если в самой нижней стопке жетонов торговли лежит единственный жетон, положите свой жетон на верх этой стопки. В противном случае положите его на самую верхнюю пустую клетку.



## ТЕХНОЛОГИИ

На каждой карте технологии показана следующая информация:



- А** Название технологии.
- Б** Символ базовой **51** или улучшенной **52** технологии.
- В** Бонус влияния. Взяв первую карту определённой базовой технологии или взяв карту улучшенной технологии, получите указанные очки влияния.
- Г** Немедленный эффект. Некоторые технологии приносят вам немедленный бонус, когда вы получаете их.
- Д** Постоянное свойство. Сразу же после получения все технологии приносят вам бонус, действующий до конца партии. Он применяется и к немедленному эффекту. Бонус улучшенной технологии всегда лучше бонуса её базовой версии.

Подробное описание каждой технологии приведено в «Глоссарии» на с. 24.

**Примечание:** как и в случае с картами курса и галактических событий, вы можете отказаться от получения любых бонусов карт технологий. Пусть даже вы решаете проигнорировать часть бонуса, вы всё равно должны заплатить полную стоимость, чтобы применить остальную его часть.

Когда вы **получаете базовую технологию**, берите верхнюю доступную карту любой базовой технологии с панели технологий. Примените её немедленный эффект и получите бонус влияния (4 или 0 очков). Поместите её в любую пустую ячейку технологии вверху вашего планшета дома. Вы не можете получить вторую карту имеющейся у вас технологии (даже если уже улучшили её).

У вас может быть **не более 5 технологий**, включая начальную. Достигнув этого лимита, вы уже не сможете получить новые базовые технологии.

Лимит технологий можно увеличить до 6 (но не больше), успешно вторгшись в сектор павшего дома.

Когда вы **получаете улучшенную технологию**, прежде всего убедитесь, что вам доступна хотя бы одна из них и вы не достигли лимита улучшенных технологий, а иначе вы не сможете применить этот эффект. Улучшенная технология считается **доступной**, если у вас есть базовая версия этой технологии и её улучшенная версия — это либо ваша начальная технология, либо карта с галактического планшета, не накрытая жетоном блокировки улучшений.

**Примечание:** в 1-м цикле карты технологий, лежащие на галактическом планшете, накрыты жетоном блокировки улучшений. Вы видите, какие улучшенные технологии разблокируются во 2-м цикле, однако единственная улучшенная технология, доступная вам в 1-м цикле, — лежащая рядом с вашим планшетом дома.

В начале игры **лимит** ваших улучшенных технологий равен **0**. **Каждый** маркер на шкале цивилизации, находящийся на ступени 1, увеличивает этот лимит на 1, а **каждый** маркер на шкале цивилизации, находящийся на ступени 2 или правее, увеличивает его **ещё на 1**.

Если вы пока не достигли этого лимита, возьмите доступную карту и поместите её на клетку с соответствующей базовой технологией. Верните базовую карту в коробку и получите 6 очков влияния, как указано на карте улучшенной технологии, а затем примените её немедленный эффект (если есть).



**Пример.** Ваш маркер шкалы общества **1** занимает ступень 4, благодаря чему у вас могут быть 2 улучшенные технологии **1**. Ваш маркер шкалы госуправления **2** занимает ступень 1, а значит, у вас может быть ещё 1 улучшенная технология. Эта шкала заражена, но это не влияет на лимит. Ваш маркер шкалы экономики **3** пока занимает ступень 0, не увеличивая лимит. Ваш суммарный лимит улучшенных технологий равен:  $2 + 1 + 0 = 3$ . Позже вы получаете 1 улучшенную технологию. Доступные вам карты: «Отражатели» **4** (лежит рядом с вашим планшетом дома) и «Дредноуты» **5** (лежит на галактическом планшете и не накрыта жетоном блокировки улучшений). Остальные карты недоступны: либо у вас нет подходящей базовой технологии **6**, либо на галактическом планшете нет нужной улучшенной технологии **7**.





## СТРАТЕГИИ



Когда вы получаете стратегию, делайте следующее:

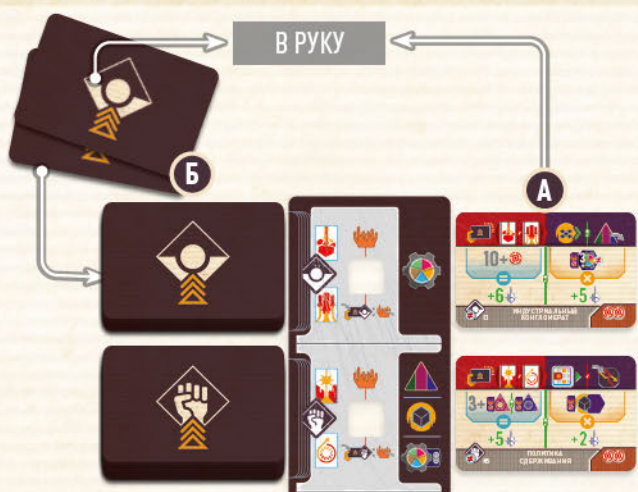
- 1 Выберите один из четырёх типов стратегий: **доминирование, богатство, могущество** или **поддержка**.

Примечание: иногда тип стратегий определяется символом эффекта.

- 2 Выберите один из двух вариантов:

**A** Возьмите **в руку** карту стратегии выбранного типа, лежащую лицевой стороной вверх на рынке стратегий. Затем возьмите из колоды стратегий того же типа новую карту и положите её лицевой стороной вверх справа от планшета стратегий.

**B** Возьмите 2 стратегии с верха колоды стратегий выбранного типа и возьмите **в руку** одну из них. Верните другую под её колоду.



Примечание: символы на правом краю планшета стратегий показывают самые распространённые условия задач на картах стратегий каждого типа.

Если колода стратегий какого-либо типа закончилась и на соответствующем рынке не осталось карт, вы не можете получить стратегию этого типа, но такая ситуация крайне редка. У вас в руке может быть сколько угодно стратегий.

Взяв карту стратегии в руку, вы **не** выкладываете её в ячейку стратегии на планшете дома сразу же. Вместо этого вы получаете возможность разыграть её на этапе выбора одного из своих следующих ходов (см. с. 9), чтобы выполнить действие этой стратегии.

Если вы разыграли стратегию на этапе выбора, то позже, на этапе обновления текущего хода, вы сможете поместить её в одну из своих ячеек стратегий, но **не в начальную** (то есть в три крайние правые ячейки). Крайняя левая ячейка предназначена для **начальной** стратегии, вы не вправе помещать сюда никакую другую стратегию, кроме начальной (при подготовке к игре). В ваших ячейках не могут находиться стратегии повторяющихся типов.

Ячейка начальной стратегии

Ячейка неначальной стратегии



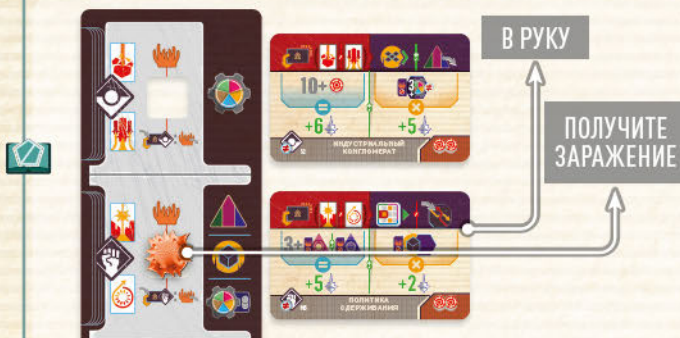
Стратегия, находящаяся в ячейке вашего планшета дома, называется стратегией **в игре**.



Стратегия в игре считается **здоровой**, если над её ячейкой нет маркера заражения.

И наоборот, стратегия в игре считается **заражённой**, если над её ячейкой есть маркер заражения. Крайняя левая ячейка стратегии (начальная) не может стать заражённой. Вы **не** получаете влияние от заражённых стратегий.

Каждый из 4 рынков стратегий тоже может стать заражённым. Если вы получаете стратегию с заражённого рынка, вы также должны **получить** его маркер заражения и поместить в доступное место. После этого рынок вновь становится здоровым.



Пример. Рынок стратегий могущества заражён, а рынок стратегий поддержки — нет.



## ПРЕДПОЧТИТЕЛЬНЫЙ КУРС



Некоторые игровые эффекты позволяют выполнить **1 действие** с одной из карт вашего **предпочтительного** курса независимо от того, в руке эти карты или в стопке сброса. Карты предпочтительного курса указаны в правой части вашего планшета дома. Как обычно, вы должны выплатить стоимость для выполнения действия.



Пример. Предпочтительные карты курса дома Валнисов — «Прогресс» и «Политика».

Выполнение действия курса таким способом **не** считается розыгрышем самого курса. Следовательно, свойства, активирующиеся при применении эффектов определённого курса, не действуют. Также вы **не можете** разыграть соответствующие карты стратегий и выполнить дополнительное действие благодаря перевёрнутому жетону торговли.

Если одна из ваших карт предпочтительного курса — это ещё и особая карта курса дома, выплатите стоимость действия и получите бонус, указанные на **вашей** карте курса, а не на её обычной версии.

Карты совместного и героического курса находятся на рынке (не в вашей руке и не в стопке сброса), поэтому вы не можете скопировать их действия, даже если это предпочтительный курс.

КР/ОР





## ПРОСМОТР ГАЛАКТИЧЕСКИХ СОБЫТИЙ

Иногда вы получаете возможность тайно посмотреть 2 галактических события. Для этого вы берёте 2 карты с верха колоды галактических событий следующего цикла.

- В 1-м цикле берите карты из колоды галактических событий 2-го цикла.
- Во 2-м цикле берите карты из колоды галактических событий 3-го цикла.
- В 3-м цикле вы не можете применить этот эффект.

Выберите одну из взятых карт и верните её лицевой стороной вниз на её колоду галактических событий, а другую карту уберите лицевой стороной вниз под колоду.



## БОЙ

Бой — это вторжение Порождения Пустоты в сектор игрока. В соревновательном и кооперативном/одиночном режимах бой проводится немного в разное время.

СР

В соревновательной игре бой проводится на первом этапе фазы итогов в каждом цикле.

КР/ОР

В кооперативной/одиночной игре бой проводится:

- на первом этапе фазы итогов в каждом цикле;
- в конце вашего хода, если текущая карта тревоги — война;
- в качестве напечатанного штрафа карты кризиса (этот бой проводится только против текущего игрока).

Во время боя Порождение Пустоты вторгается в один из ваших секторов. Число фишек мощности флотилии Порождения Пустоты равно количеству маркеров заражения на ваших шкалах цивилизации и над ячейками стратегий (но не в ваших секторах). Если эта сумма равна 0, то считается, что вы успешно защитились. Берите фишки мощности флотилии Порождения Пустоты из общего запаса, а не из соседних секторов Порождения Пустоты на поле. Участвующее в бою количество фишек мощности флотилии может измениться следующим образом:

- Прибавьте 1, если бой проводится в фазе итогов 2-го или 3-го цикла.

КР/ОР

- Прибавьте величину, указанную под символом боя на планшете кризисов, а также учтите величину с применяемой карты кризиса или войны.

Порождение Пустоты вторгнется в сектор, даже если у него 0 фишек мощности флотилии (автоматически проигрывая).

- А** Порождение Пустоты может выбрать целью сектор лишь по соседству с сектором Порождения Пустоты. Оно никогда не вторгается в ваш родной сектор.
- Оно также никогда не выбирает целью сектор, игнорирующий флотилии Порождения Пустоты.
  - Секторы без фишек мощности флотилии не считаются секторами Порождения Пустоты.
  - Если на границе сектора или по соседству с ним находится предвестник, этот сектор считается соседним с сектором Порождения Пустоты.
- Б** Если Порождение Пустоты может выбрать несколько целей, оно предпочтёт сектор, где победит или окончит бой вничью. Просчитайте это для каждой возможной цели по обычным правилам сражения.
- В** Если целей по-прежнему несколько, Порождение Пустоты предпочтёт сектор, из которого вам во время сражения придётся отозвать больше фишек мощности флотилии.

Если возможных секторов всё ещё больше одного, Порождение Пустоты выбирает:

- 1 Здоровый сектор, если это возможно.
- 2 Сектор с наибольшей численностью населения (среди нескольких секторов).
- 3 Сектор с наибольшим количеством гильдий (среди секторов с одинаковым наибольшим населением).
- 4 Случайный сектор (среди тех, которые не отсеялись на предыдущих этапах).

Примечание: если бой проводится в фазе итогов, сначала все выбирают свои секторы-цели в порядке хода.

Проведите сражение по обычным правилам (включая возможное использование подходящих технологий защитником). Если Порождение Пустоты побеждает или оканчивает сражение вничью, примените эффекты исхода сражения по правилам разделов «Победа агрессора. Бой с Порождением Пустоты» или «Ничья в сражении» на с. 27.



Пример. В фазе итогов 3-го цикла начинается бой. У вас нет технологий, используемых в сражении. Вы подсчитываете сумму участвующих фишек мощности флотилии Порождения Пустоты: оно получает 2 фишки за 2 маркера заражения на вашем планшете дома 1 2 и ещё 1 за то, что сейчас 3-й цикл. Итого сумма равна 3. Внизу поля есть сектор Порождения Пустоты 3. Ваш левый верхний сектор 4 не соседствует с ним. Ваш левый нижний сектор 5 — родной сектор, а значит, невозможная цель. Две единственные соседние и возможные цели — ваш сектор в центре 6 и ваш крайний правый сектор 7. Просчитайте оба сражения. В центральном секторе Порождение Пустоты победит, потому что вторгнется с 3 фишками мощности флотилии против 2. В крайнем правом секторе сложится ничья, потому что ваша система защиты нанесёт 1 урон Порождению Пустоты и у вас обоих останется по 2 фишки. Так как Порождение Пустоты победит или окончит бой вничью в обоих секторах, определите, откуда вы отозвали бы больше фишек: из того и другого по 2. Вы проверяете дальнейшие критерии. Оба сектора заражены, но в крайнем правом 7 численность населения больше (4 против 3). Получается, цель боя — ваш крайний правый сектор. Порождение Пустоты вторгается в него с 3 фишками мощности флотилии 8. Возьмите их из общего запаса и проведите сражение, которое закончится ничьей и заброшенным сектором.

## БОЙ С КАРТ ВОЙНЫ И КРИЗИСОВ

На картах войны (тип карт тревоги) и в штрафах карт кризисов встречаются эффекты, которые действуют в соответствующих боях.

Некоторые эффекты содержат дополнительное указание, применяющееся, если вы успешно защищаете сектор, то есть не теряете его в результате боя. Обычно это негативные для вас эффекты (и лишь изредка позитивные). Если участвующее в бою количество фишек мощности флотилии Порождения Пустоты равно 0, это тоже считается успешной защитой. Вы должны применить этот эффект.



Если вы должны поместить фишку мощности флотилии Порождения Пустоты или систему защиты в **соседний сектор Порождения Пустоты**, вы обязаны выбрать сектор по соседству с сектором сражения. Если такого нет, поместите указанный компонент в любой сектор Порождения Пустоты на поле (если возможно).



## ПРЕДВЕСТНИКИ

Предвестники — это бывшие члены дома Новархонов, обезобразившиеся и обезумевшие на службе у Порождения Пустоты. Оно использует их в качестве разведчиков и дозорных. Предвестники могут находиться в нескольких местах:

- На границе жетона сектора (с таким предвестником нельзя взаимодействовать в течение всей игры).
- В секторе «Червоточина» (с таким предвестником нельзя взаимодействовать).

- На жетоне сектора, обычно вместе с флотилиями Порождения Пустоты.
- На планшете кризисов, блокируя клетки экономического и военного рядов.
- В общем запасе.



Когда вы **помещаете предвестника** в соседний сектор Порождения Пустоты, берите его из общего запаса и добавляйте в сектор Порождения Пустоты по соседству с вашим сектором. Если возможных секторов несколько, в первую очередь выбирайте из них тот, в котором ещё нет предвестника. Если по соседству с вашими секторами нет секторов Порождения Пустоты или в общем запасе не осталось предвестников, игнорируйте это указание.



Когда вы **убираете предвестника**, вы можете выбрать любого предвестника с планшета кризисов или из любого сектора и вернуть его в общий запас.

## ПЛАНШЕТ КРИЗИСОВ

На планшете кризисов есть 2 ряда клеток для карт:

- Сверху находится военный ряд.
- Снизу находится экономический ряд.

Каждую клетку может занимать либо 1 **кризис**, либо 1 **предвестник**. Крайняя левая пустая клетка (без предвестника и кризиса) в военном ряду показывает допол-

нительную величину мощности флотилии Порождения Пустоты, используемую в боях. Крайняя левая пустая клетка (без предвестника и кризиса) в экономическом ряду показывает разнообразные ресурсы.

Если вы успешно **вторглись** в сектор, где находился 1 или несколько предвестников, переместите их в **один** из рядов планшета кризисов по вашему выбору. Помещая предвестника в ряд, сдвигайте каждого другого предвестника и кризис на 1 клетку вправо. Если из-за этого кризис или предвестник выходит за крайнюю правую клетку ряда, сбросьте его и поместите **жетон катастрофы** в пустую ячейку в правой части планшета кризисов.



*Пример. Вы успешно вторглись в сектор Порождения Пустоты, в котором находился 1 предвестник. Теперь вы должны поместить его в ряд планшета кризисов. Если вы поместите его в военный ряд ①, то из-за сдвига компонентов одна карта кризиса окажется за пределами ряда, что добавит жетон катастрофы. Во избежание этого вы помещаете предвестника в экономический ряд ②, сдвигая все карты кризисов вправо.*

Убирая предвестника из военного или экономического ряда, сдвигайте все оставшиеся справа от него жетоны предвестников и карты кризисов на 1 клетку влево, чтобы заполнить пустоту.



## УБЕЖИЩА

Убежища — это тихие гавани, спрятанные по всей Доминее. В них селятся люди, бегущие от Порождения Пустоты. Убежища представлены отдельными жетонами, выложенными рядом с полем. У каждого убежища есть 2, 3 или 4 уровня, которые строятся игроками.



Когда вы строите уровень убежища, вы помещаете 1 **неактивную** фишку мощности флотилии в самую нижнюю пустую ячейку на жетоне убежища. Если у вас нет неактивных фишек мощности флотилии, вы можете деактивировать одну активную. Если у вас нет активных фишек мощности флотилии, вы можете отозвать одну с поля и деактивировать её.



Вы можете немедленно строить уровень убежища каждый раз, добываясь одного из перечисленных ниже экономических достижений:

- А** За один ход вы сделали **не менее 2** перепроизводств (см. с. 20). Каждый игрок может размещать этим способом лишь 1 неактивную фишку мощности флотилии за ход, однако у вас может получиться сделать это и в свой, и в чужой ход текущего раунда.
- Б** Вы перешли на ступень 4 на одной из шкал цивилизации (см. с. 28).
- В** На этапе 2 фазы итогов (обслуживание) у вас есть **здоровый сектор с населением численностью 6 и хотя бы 3 гильдиями**. Если у вас несколько таких секторов, то в каждом цикле вы можете построить 1 уровень убежища за каждый из них.

После того как в убежище строится последний уровень, оно становится **готовым** (до этого момента оно считается неготовым). Оставьте на его жетоне все фишки мощности флотилии. Каждый игрок может немедленно получить одну из указанных ниже наград, но все получаемые награды должны быть **разными**:

- Г** Убрать 1 заражение.
- Д** Убрать предвестника.
- Е** Получить 3 ресурса (в любом сочетании).
- Ж** Внедрить 2 фишки мощности флотилии.

Вы можете добиться первых двух экономических достижений в фазе приготовлений и в фазе итогов, применив эффекты галактических событий. Считайте фазу приготовлений и фазу итогов отдельными ходами для подсчёта количества ваших перепроизводств.

## ПОТРЕБЛЁННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

*Потребление технологии* — это особый штраф кризиса, символизирующий безвозвратную утрату знаний Новархов из-за злостного воздействия Порождения Пустоты.



Когда вы потребляете базовую технологию, выберите на панели 1 технологию с **бонусом влияния**, если возможно, и кладите её рядом с планшетом кризисов.



Когда вы потребляете улучшенную технологию, вместо этого берите крайнюю левую карту с галактического планшета. Если на галактическом планшете нет технологий или на нём лежит жетон блокировки улучшений, этот штраф кризиса нельзя применить (что заставляет вас выбрать другой вариант, как объясняется на с. 13).

Игрокам недоступны карты потреблённых технологий, и в конце партии они приносят очки влияния Порождению Пустоты.

## ПОДРОБНЫЙ АЛГОРИТМ СРАЖЕНИЯ

В этой главе рассматривается полный алгоритм сражения с описанием эффектов всех возможных технологий. Сражение делится на 2 основных этапа: этап **подлёта** и 1 или несколько этапов **залпа**. Каждый этап залпа проводится одинаково, однако некоторые технологии применяются лишь на первом.

### ЭТАП ПОДЛЁТА

Прежде чем будет нанесён какой-либо урон, каждая фишка мощности флотилии транспортировщиков **агрессора** может внедрить 1 фишку мощности флотилии корветов в сектор сражения. Эти фишки мощности флотилии корветов немедленно добавляются к сражению и могут получить подлётный урон по обычным правилам. Транспортировщики внедряют корветы, даже если их самих отзывают сразу после этого на этапе подлёта.

Агрессор и защитник **одновременно** наносят друг другу подлётный урон.

**Защитник** может нанести **подлётный урон** следующими способами:



- Каждая система защиты и космическая база защитника в секторе сражения наносят по 1 урону.
- Каждая участвующая фишка мощности флотилии сторожевых кораблей защитника наносит 1 урон.
- Если у защитника есть улучшенная технология «Ракеты для открытого космоса» и 1 или несколько секторов, в которых находится космическая база и/или верфь, по соседству с сектором сражения, он наносит 1 или 2 урона соответственно.
- Если у защитника есть базовая или улучшенная технология «Энергетические элементы» и он наносит хотя бы 1 урон на этапе подлёта любым из указанных выше способов (неважно, поглощён этот урон или нет), он наносит ещё 1 урон.

На каждой карте павшего дома изображены 2 системы защиты. Когда вы вторгаетесь в сектор павшего дома, они наносят урон на этапе подлёта по обычным правилам. Если вы пережили этот этап хотя бы с 1 фишкой мощности флотилии, павший дом капитулирует, позволяя вам освободить его из оков Порождения Пустоты. Он с благодарностью встаёт на вашу сторону (см. с. 26).



**Агрессор** может нанести **подлётный урон** следующими способами:

- Если у агрессора есть хотя бы 1 участвующая фишка мощности флотилии эсминцев и улучшенная технология «Эсминцы», он наносит 1 урон.
- Если у агрессора есть базовая технология «Ракеты для открытого космоса» и космическая база и/или верфь по соседству с сектором сражения, он может потратить 1 энергию, чтобы нанести 1 урон.
- Если у агрессора есть улучшенная технология «Ракеты для открытого космоса» и 1 или несколько секторов, в которых находится космическая база и/или верфь, по соседству с сектором сражения, он наносит 1 или 2 урона соответственно.




**Защитник**  может получить **подлётное поглощение**  следующим способом:

- Если у защитника есть улучшенная технология «Отражатели» и хотя бы 1 участвующая фишка мощности флотилии корветов, он получает 1 поглощение.

**Агрессор**  может получить **подлётное поглощение**  следующими способами:

- Если у агрессора есть улучшенная технология «Отражатели» и хотя бы 1 участвующая фишка мощности флотилии корветов, он получает 1 поглощение.
- Каждая участвующая фишка мощности флотилии дредноутов агрессора приносит 1 поглощение.
- Если у агрессора есть базовая или улучшенная технология «Автономные дроны», он может вернуть 1 жетон торговли на галактический планшет, чтобы получить 1 поглощение.
- Если агрессор выполняет действие «Бомбардировка» с курса «Возвышение» и потратил материалы, он получает 1 поглощение за каждые 3 потраченных материала.



## ЭТАП ЗАЛПА

В начале каждого этапа залпа пересчитывайте **инициативу**  каждой противоборствующей стороны, складывая очки инициативы за следующее:



- Каждая ваша участвующая фишка мощности флотилии корветов, эсминцев, дредноутов и транспортировщиков даёт 1 очко инициативы.
- Если у вас есть хотя бы 1 участвующая фишка мощности флотилии дредноутов, прибавьте 1 очко инициативы.
- Если вы агрессор и у вас есть хотя бы 1 участвующая фишка мощности флотилии эсминцев, прибавьте 1 очко инициативы.
- Если вы агрессор, каждая ваша участвующая фишка мощности флотилии сторожевых кораблей даёт 1 очко инициативы. Если вы защитник, ваши участвующие фишки мощности флотилии сторожевых кораблей не дают очки инициативы.
- Если у вас есть базовая технология «Прицеливание» и хотя бы 1 участвующая фишка мощности флотилии корветов, прибавьте 5 очков инициативы.
- Каждая участвующая фишка мощности флотилии Порождения Пустоты даёт 1 очко инициативы, как если бы это была фишка мощности флотилии корветов.

Если у одной из сторон есть улучшенная технология «Прицеливание» и хотя бы 1 фишка мощности флотилии, приносящая инициативу, то у этой стороны инициатива всегда больше.



**Сторона с большей инициативой наносит 1 урон другой стороне**, если у той осталось хотя бы 1 очко инициативы. **Затем другая сторона наносит 1 урон первой**, если у неё осталось хотя бы 1 очко инициативы после получения урона. Если у обеих сторон одинаковая инициатива, они **одновременно** наносят друг другу по 1 урону.

**Защитник**  может нанести дополнительный **залповый урон**  следующими способами:



- Если у защитника есть базовая технология «Торпеды» и хотя бы 1 участвующая фишка мощности флотилии корветов, он наносит 1 дополнительный урон на **первом** этапе залпа.
- Если у защитника есть улучшенная технология «Торпеды» и хотя бы 1 участвующая фишка мощности флотилии корветов, он наносит 1 дополнительный урон на **каждом** этапе залпа.

**Агрессор**  может нанести дополнительный **залповый урон**  следующими способами:

- Если у агрессора есть базовая технология «Торпеды» и хотя бы 1 участвующая фишка мощности флотилии корветов, он наносит 1 дополнительный урон на **первом** этапе залпа.
- Если у агрессора есть улучшенная технология «Торпеды» и хотя бы 1 участвующая фишка мощности флотилии корветов, он наносит 1 дополнительный урон на **каждом** этапе залпа.
- Каждая участвующая фишка мощности флотилии эсминцев агрессора наносит 1 дополнительный урон на **первом** этапе залпа.

**Защитник**  может получить **залповое поглощение**  (каждое из них используется 1 раз за всё сражение) следующими способами:

- Если у защитника есть базовая или улучшенная технология «Отражатели» и хотя бы 1 участвующая фишка мощности флотилии корветов, он получает 1 поглощение.
- Каждая участвующая фишка мощности флотилии дредноутов защитника приносит 1 поглощение.
- Каждая участвующая фишка мощности флотилии транспортировщиков защитника приносит 1 поглощение.

**Агрессор**  может получить **залповое поглощение**  (каждое из них используется 1 раз за всё сражение) следующими способами:





















- Если у агрессора есть базовая или улучшенная технология «Отражатели» и хотя бы 1 участвующая фишка мощности флотилии корветов, он получает 1 поглощение.
- Если у агрессора есть базовая технология «Автономные дроны», он может вернуть 1 жетон торговли на галактический планшет, чтобы получить 1 поглощение.
- Если у агрессора есть улучшенная технология «Автономные дроны», он может вернуть 1 жетон торговли на галактический планшет, чтобы получить 2 поглощения (которые может использовать на разных этапах залпа).
- Если агрессор выполняет действие «Бомбардировка» с курса «Возвышение» и потратил материалы, он получает 1 поглощение за каждые 3 потраченных материала.

Если в конце этапа залпа у обеих сторон остаются фишки мощности флотилии, проведите новый этап залпа (столько раз, сколько необходимо). Поглощение, использованное на одном этапе, нельзя использовать на другом. Инициатива всегда пересчитывается в начале каждого этапа залпа.

## ТИПЫ ФЛОТИЛИЙ

Каждый тип флотилий представлен своим жетоном, и для внедрения флотилий любого типа, кроме корветов, нужна одноимённая технология. Улучшенная версия базовой технологии обычно усиливает свойство или увеличивает значения своих флотилий. Для каждого типа флотилий предусмотрен свой жетон сражения, схематично показывающий его свойства в сражении.



ТИП ФЛОТИЙ	ЭТАП ПОДЛЁТА	ЭТАП(Ы) ЗАЛПА	ЛИМИТ ФИШЕК МОЩНОСТИ ФЛОТИЛИИ
 КОРВЕТЫ			3 фишки на каждый жетон флотилии
 СТОРОЖЕВЫЕ КОРАБЛИ		 Агрессор: 1 очко инициативы за каждую фишку. Защитник: 0 очков инициативы	3 фишки на каждый жетон флотилии
 ЭСМИНЦЫ			3 фишки на каждый жетон флотилии
 УЛУЧШЕННЫЕ ЭСМИНЦЫ		 Агрессор: +1 очко инициативы (не за каждую фишку). Агрессор: 1 урон за каждую фишку (раз за сражение)	3 фишки на каждый жетон флотилии
 ДРЕДНОУТЫ			1 фишка на каждый жетон флотилии
 УЛУЧШЕННЫЕ ДРЕДНОУТЫ	Агрессор: 1 поглощение за каждую фишку	 Защитник: 1 поглощение за каждую фишку (раз за сражение)	3 фишки на каждый жетон флотилии
 ТРАНСПОРТИРОВЩИКИ			1 фишка на каждый жетон флотилии
 УЛУЧШЕННЫЕ ТРАНСПОРТИРОВЩИКИ	Агрессор: в начале этапа подлёта внедрите 1 фишку корветов за каждую фишку транспортировщиков	 Защитник: 1 поглощение за каждую фишку (раз за сражение)	3 фишки на каждый жетон флотилии

## УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ КОРВЕТОВ

Некоторые используемые в сражении технологии стоит рассмотреть отдельно. Это технологии усовершенствования корветов, а именно «Прицеливание», «Отражатели» и «Торпеды». Их эффекты применяются **один раз** за все флотилии корветов, а не один раз за каждую фишку мощности флотилии. Все они, за исключением улучшенной технологии «Прицеливание», применяются, только если в сражении участвует хотя бы 1 ваша **флотилия корветов**.

ТЕХНОЛОГИИ	ЭТАП ПОДЛЁТА	ЭТАП(Ы) ЗАЛПА
ПРИЦЕЛИВАНИЕ		+5 очков инициативы
УЛУЧШЕННОЕ ПРИЦЕЛИВАНИЕ		Гарантированный первый выстрел (независимо от участвующих типов флотилий)
ОТРАЖАТЕЛИ		
УЛУЧШЕННЫЕ ОТРАЖАТЕЛИ	1 поглощение	1 поглощение
ТОРПЕДЫ		1 дополнительный урон на первом этапе залпа
УЛУЧШЕННЫЕ ТОРПЕДЫ		1 дополнительный урон на каждом этапе залпа

## Особые благодарности

### ПРОВИДЦЫ ПУСТОТЫ

Марсель Квартечка-Маттаситс.

Гендри Адрианс.

Франк де Йонг.

### ДРУГИЕ ТЕСТИРОВЩИКИ

Лоренс ван дер Бек, Адам Турци, Карл Зи, Питер Ян Тирсма, Балаж Хорват, Фридьеш Шёберль, Чак Кейс, Шелли Дэниелл, Бен Кранц, Бен Ходжсон, Томас Ванде Гинсте, Вольф Планке, Биджан Мехдинеджад, Шарлотт Леви, Петер Ижо, Шимон Дормани, Тамаш Бене и команда KickTester (Балаж Nosfi Пастор, Балаж Mókus Немеш, Йозеф Габор Johnny Галь, Марк KicsiBrujah Фажекаш), Йесе Равенсбург.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ КОРРЕКТУРА

Гендри Адрианс и команда тестирования в Discord.

### ТЕСТИРОВЩИКИ БЕТА-ВЕРСИИ

#### Адмиралы:

Элай Зебулон Симмонс, Бен Кранц, Шон Йен, Сайфул Имаан, Гаппи Джонс.

Йонас Кауль.

Иэн Макальпин, Колин Трейси.

Джон Дил, Стефан Лаброссе, Андре Болтьеш, Тобиас Гроте, Руден, Берни Пеллетт, Дуайт Корнел, Федерико Пиччирилли, Эллиот Кодд, FindsTheLost, Алекс фон Вирт, Харрисон Хьюз, Кайдария, Кристоф Херде, Рик Мэй, Патрик Шпира, Якаб Кристоф, Олексий Дышловый, Cannonarm, Тайлер Арнетт, Ноа Брейк, Янош Бениовски, Патрик Эрб.

#### Капитаны:

Михаэль Киндт Дальцен, Ариф Айман, running\_bear, Штефан Петерхофф.

Жольт Матрай, Чак Кейс, Райан Билл, Адам Имре Сабо, Роберт Зёльди-Ковач, Тамо Фей, Миранда Робинсон, Джоаш Кари, Йоэль Петерссон Берге, Кипп Каллахан, Анисса Александер, Маркус Д. Смит, Кандориан, Марсель Макальпин, Фил Дэвис, Дэвид Клэсси, Даниэль Острём.

...и 29 командеров!

# Авторы

## ГЛАВНЫЙ РАЗРАБОТЧИК

Найджел Бакл

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА

Давид Турци

## РУКОВОДСТВО РАЗВИТИЕМ ИГРЫ

Виктор Петер

## РУКОВОДСТВО ПРОЕКТОМ И СОЗДАНИЕ МИРА ИГРЫ

Фридьеш Шёберль

## ХУДОЖНИК И ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР

Иэн О'Тул

## РУКОВОДСТВО ТЕСТИРОВАНИЕМ ИГРЫ

Михай Винце

## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ

Михай Винце, Марсель Квертечка-Маттаситс

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Михай Винце

## ВЁРСТКА «КНИГИ ПРАВИЛ»

Аттила Керек

## КОРРЕКТУРА

Эмануэла Пратт, Эмили Блейн

## ПРОТОТИПЫ

Виктор Чете

## КЛЮЧЕВЫЕ СОВЕТЫ ПО РАЗРАБОТКЕ

Энтони Хаугиго, Киран Саймингтон, Франк де Йонг, Мартин Батчер, Робин Хегедус, Йесе Равенсбург, Ричард Аманн, Норали Любберс

## МОДУЛЬ ДЛЯ TABLETOP SIMULATOR

AgentElrond

**Найджел Бакл** благодарит всех, кто так или иначе поучаствовал в создании игры (всех, кто поддержал игру на площадке финансирования, кто тестировал и улучшал её), а особенно тех, кто работал над ней на её ранних стадиях задолго до того, как она стала «Опустошением». Огромная благодарность Иэну О'Тулу за его визуализацию игры. Ваш энтузиазм и вклад бесценны.

**Давид Турци** благодарит Найджела за то, что терпел его последние четыре года (большинство людей давно бы уже задумалось об убийстве соавтора). Давид также благодарит Франка, Йесе и Марселя, всегда готовых к ещё одному тестированию, и, конечно же, Норали, его опору и поддержку, которая заставляла его работать, когда он не мог начать, и заставляла прерваться, когда он не мог остановиться.

Мы от всего сердца благодарим людей, поддержавших нас на Kickstarter! Без вас «Опустошение» затерялось бы в пустоте!



Эксклюзивный дистрибьютор игры на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).



MINDCLASH  
GAMES