



tiny
epic™
GALAXIES

**КРОШЕЧНЫЕ ЭПИЧЕСКИЕ
ГАЛАКТИКИ**

Правила



ВСТУПЛЕНИЕ

Вы управляете далекой-далекой галактикой, но вот беда: ей грозит перенаселение, а значит, настала пора расширять свои владения. Вам предстоит собрать космический флот, усилить свое влияние и колонизировать новые планеты. Но помните: ваша империя не одна такая. Соперники из других галактик тоже не прочь заселить пару-тройку ничейных планет. Да, вселенная бесконечна, но и ваши амбиции не знают границ. Направьте флот и ресурсы на нужные вам планеты, обхитрите противников в игре межгалактического масштаба — и они останутся ни с чем среди безжизненной космической пустоты.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Галактические империи стремятся колонизировать как можно больше новых планет. Вы будете получать **победные очки** (🌌) за колонизацию планет и повышение уровня своей империи. Игрок, набравший больше всех победных очков на конец игры, побеждает.

КОМПОНЕНТЫ



5 карт галактик



1 карта контрольного центра



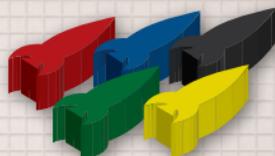
40 карт планет



12 карт секретных миссий



7 кубиков действий



20 кораблей



5 маркеров империи



5 маркеров энергии



5 маркеров знаний



Карта
контрольного
центра



7 кубиков действий



1 очко
знаний
и 2 очка
энергии
на шкале
ресурсов

2 корабля
на карте
галактики

2 корабля
на шкале
флота

Карта
секретной
миссии

Карты планет



Колода
планет

Маркер
империи
на первом
делении (★)
шкалы империи

Карта галактики



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок выбирает **карту галактики** любого цвета. На обратной стороне этой карты изображены враждебные галактики (только для одиночной игры, подробнее на стр. 10).
2. Каждый игрок берет **4 корабля**, **1 маркер знаний**, **1 маркер энергии** и **1 маркер империи** своего цвета.
3. **2 корабля** размещаются на карте галактики в вертикальном положении — это начальные корабли. Остальные 2 корабля размещаются на делениях шкалы флота, обведенных квадратом.
4. Игроки ведут счет очков энергии и знаний, двигая соответствующие маркеры по шкале ресурсов на карте галактики. Каждый игрок начинает с **1 очком знаний** и **2 очками энергии**.
5. Игроки обозначают уровень своей империи, передвигая **маркер империи** по шкале империи на карте галактики. Уровень империи определяет, сколько кубиков и кораблей игрок может использовать в свой ход. К тому же каждый новый уровень империи приносит победные очки. В начале игры маркер империи располагается на **первом делении (★)** шкалы империи.
6. Перемешайте **карты планет** и сформируйте из них колоду. Возьмите с верха колоды на две карты больше, чем количество игроков, и разместите их в ряд в центре стола рубашкой вниз. Исключение: при игре вдвоем возьмите 6 карт планет. Эти карты представляют планеты для колонизации. *Например, при игре вдвоем на столе будет 5 планет.*
7. Разместите **карту контрольного центра** и **7 кубиков действий** в центре игрового пространства.
8. Перемешайте **карты секретных миссий** и раздайте каждому игроку **по две** карты. Каждый игрок смотрит их, кладет одну под карту галактики, а вторую сбрасывает рубашкой вверх. Не показывайте выбранную карту другим игрокам до конца партии. Не переворачивайте их, уберите оставшиеся карты в коробку.



ХОД ИГРЫ

Самый младший игрок ходит первым, либо выберите первого игрока любым удобным вам способом. Каждый игрок в свой ход бросает кубики, количество которых определяется уровнем его империи, и выполняет обозначенные на них действия. Игра продолжается, пока один из игроков не наберет **21 или больше победных очков**. После этого оставшиеся игроки делают по одному ходу, пока не дойдут до первого игрока; в этот момент игра заканчивается.

В начале своего хода возьмите столько кубиков действий, сколько указано рядом с вашим маркером на шкале империи. *Например, первый игрок в свой первый ход может использовать 4 кубика и 2 корабля.* Символы, выпавшие на кубиках, определяют, какие действия вы можете выполнить в свой ход. Вы можете выполнять действия в любом порядке. **Выполнять все доступные действия необязательно.**



ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Чтобы выполнить действие, обозначенное на кубике, разместите кубик на шкале действий на карте контрольного центра, а затем выполните действие. Использованный кубик остается на шкале действий; до конца хода его больше нельзя использовать.

ПЕРЕБРОС КУБИКОВ

В любой момент своего хода вы можете перебросить любое количество кубиков, которые еще не были использованы. **Каждый ход первый переброс бесплатный.** Каждый последующий переброс любого количества кубиков стоит **1 очко энергии** (⚡).



ПОВТОРЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

После того как один игрок в свой ход выполнил действие, **все другие игроки должны решить, хотят ли они повторить это действие.** Чтобы повторить действие, игрок должен потратить **1 очко знаний** (📖). Сделав это, игрок может немедленно повторить выполненное действие. Каждое действие можно повторить только один раз. Игроки решают, повторять или не повторять действие, по часовой стрелки начиная с игрока слева от активного игрока.





Действия:



ПЕРЕМЕСТИТЬ КОРАБЛЬ

Переместите один из своих кораблей с одной планеты на другую или с галактики на планету. Кораблю при этом можно отдать **один** из двух приказов:

1. Высадиться на поверхность.

Разместите корабль вертикально на карте планеты. Вы можете сразу же выполнить действие, обозначенное на этой карте.

2. Выйти на орбиту.

Разместите корабль горизонтально на начальном делении **шкалы колонизации**. Символ на последнем делении шкалы означает, какое действие вам нужно выполнить, чтобы продвинуть корабль по шкале: **дипломатия** или **экономика**. Первый игрок, чей корабль достигнет последнего деления, колонизирует планету.



Правила перемещения

- Выполняя это действие, вы должны переместить корабль на другую планету. Нельзя перемещать корабль с поверхности планеты на ее же орбиту и наоборот.
- Ваши корабли могут занимать и поверхность, и орбиту одной планеты.
- На шкале колонизации может быть только один ваш корабль.
- На поверхности планеты может быть только один ваш корабль.
- Корабли разных игроков могут находиться на поверхности или шкале колонизации одной планеты. Если в любой момент игры ваш корабль должен быть убран со шкалы колонизации, верните его на свою карту галактики.
- Вы можете переместить корабль с планеты на свою карту галактики. На карте галактики может быть сколько угодно кораблей.
- Вы не можете перемещать корабли на карты галактики и колонизированные планеты других игроков.



УСКОРИТЬ КОЛОНИЗАЦИЮ



Дипломатия



Экономика

Находясь на орбите планеты, корабли способствуют ее освоению, продвигая по шкале колонизации. Символ на последнем делении шкалы определяет действие, необходимое для прогресса: **дипломатия** или **экономика**. Выполнение соответствующего действия продвигает корабль на одно деление по шкале колонизации.



Колонизация планет:

Ваш корабль достиг последнего деления шкалы колонизации (с символом). Поздравляем — теперь это ваша колония! Все другие корабли возвращаются с этой планеты на свои карты галактик.

Возьмите карту колонизированной планеты и поместите ее под карту галактики так, чтобы были видны текст и ценность этой карты в победных очках. Прибавьте эту ценность к своим победным очкам и объявите свой текущий счет. **Затем возьмите из колоды новую карту планеты и положите ее вместо колонизированной.**





ИСПОЛЬЗОВАТЬ КОЛОНИЮ

Этим действием вы можете выполнить действие на карте галактики либо на карте колонизированной вами планеты. На примере справа игрок может выбирать из трех действий. *Действия карт планет* подробно расписаны на внутренней стороне нижней части коробки.



Действие галактики:

Повысить уровень империи, потратив 4 энергии или 3 знания

Потратите количество ресурсов, равное значению следующего уровня на шкале империи. Вы можете потратить энергию либо знания, **но не их комбинацию**. Например, чтобы повысить уровень империи до 3, нужно потратить либо 3 очка энергии, либо 3 очка знаний; складывать разные ресурсы нельзя.

Чем выше уровень империи, тем больше вы получаете победных очков, что отображено на крайней левой шкале. Вам также становится доступно больше кораблей и кубиков. Получив новый корабль, сразу же разместите его в центре карты галактики. Вы можете использовать этот корабль в тот же ход. Получив дополнительный кубик, вы сможете бросить его вместе с остальными в следующий ход. Повысив уровень своей империи, не забудьте объявить свой текущий счет.



ПРЕОБРАЗОВАТЬ КУБИКИ

На карте контрольного центра находится преобразователь, который вы можете использовать для поворота кубика. Положите два любых неиспользованных кубика в преобразователь; это дает вам право повернуть третий неиспользованный кубик нужной вам стороной вверх. Это действие доступно только раз в ход. Кубики в преобразователе не могут быть использованы, а их действия нельзя повторить.



КОНЕЦ ХОДА

Как только вы использовали все выбранные вами кубики, ваш ход заканчивается. Подождите, пока остальные решат, хотят ли они повторить ваше последнее действие. Затем уберите все кубики с карты контрольного центра. Ход передается следующему игроку по часовой стрелке.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из игроков набирает **21 или более победных очков**, игра выходит на финишную прямую. В это число не входит бонус от секретной миссии. Игроки продолжают ходить, пока очередь не дойдет до первого игрока.



ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Когда последний игрок завершает ход, все игроки открывают карты секретных миссий. Игроки, выполнившие задание на своей карте, получают указанные на ней победные очки. Затем каждый игрок складывает победные очки за колонизированные планеты, уровень империи и секретную миссию. Игрок с наибольшим количеством победных очков — победитель! В случае ничьей претенденты на победу поочередно сравнивают, у кого из них больше колонизированных планет. Если ничья сохраняется, то претенденты на победу сравнивают уровни империй. Если и это не разрешает ничью, то сравнивается общий запас энергии и знаний этих игроков. Если даже после этого ничья не разрешается, оба игрока объявляются победителями!



ВРАЖДЕБНАЯ ГАЛАКТИКА (ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ)

В самых темных глубинах космоса из первоначального хаоса вселенной возникла таинственная враждебная галактика. Ее обитатели хотят только одного: покорить все живое на своем пути. Только вы можете их остановить! Возглавьте империю в одиночку и направьте всю ее мощь на борьбу с захватчиками. Если вы потерпите поражение, надежда угаснет навсегда.



4 корабля
на карте галактики



Энергия и знания
на нуле (маркеры
убраны)

Маркер империи
на первом делении (★)
шкалы империи

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игра проходит как обычная партия для двух игроков с некоторыми исключениями:

- Выберите карту враждебной галактики — они находятся на обратной стороне карт галактики. Каждый цвет соответствует одному из пяти уровней сложности (от начального до эпического).
- Враждебная галактика начинает с **0 очков энергии** и **0 очков знаний**, но ей сразу доступны все **4 корабля**.
- Карты секретных миссий не участвуют в игре.

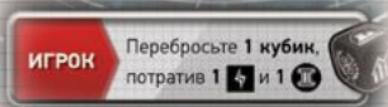
Первый ход за вами. Вы ходите по обычным правилам, враждебная галактика — по своим собственным...

ХОД ПРОТИВНИКА

В ход враждебной галактики вы бросаете по одному кубику за раз. Кубик размещается на шкале действий на карте контрольного центра, и враждебная галактика выполняет соответствующее действие. Продолжайте, пока не будут брошены все доступные кубики.

Потратив **1 очко энергии** и **1 очко знаний**, вы можете заставить враждебную галактику **перебросить кубик** до выполнения его действия. Перебрасывать можно сколько угодно раз, пока у вас хватает ресурсов.

Потратив 1 очко знаний, вы можете повторить действие враждебной галактики. Однако если враждебная галактика не может выполнить это действие (например, выпало перемещение корабля при отсутствии кораблей), **кубик перебрасывается**. Если действие снова невозможно выполнить, **кубик сбрасывается, а его действие нельзя повторить**. Враждебная галактика не повторяет ваши действия.





ПЕРЕМЕСТИТЬ КОРАБЛЬ

Если на карте враждебной галактики есть корабли, разместите один из них на шкале колонизации крайней левой планеты, на орбите которой еще нет враждебного корабля. Враждебные корабли не садятся на планеты.



УСКОРИТЬ КОЛОНИЗАЦИЮ

Когда выполняется действие дипломатии или экономики, **ВСЕ враждебные корабли продвигаются** на шкалах колонизации соответствующего типа. Колонизированные планеты подкладываются под карту враждебной галактики.



СОБРАТЬ РЕСУРСЫ

Враждебная галактика собирает энергию и знания так же, как игрок, но корабли на карте галактики производят сразу оба ресурса. Если в конце хода один или оба маркера ресурсов достигают максимального значения, выполняется одно или оба особых действия.



Если нужно выполнить оба действия, то сначала выполняется действие энергии. После выполнения особые действия не могут быть активированы снова до конца следующего хода враждебной галактики.

- **На максимуме энергии:** враждебная галактика повышает уровень своей империи. После этого уровень энергии падает до 0. Враждебная галактика может повысить уровень империи только раз в ход.
- **На максимуме знаний:** после выполнения всех действий очистите шкалу действий на карте контрольного центра. Враждебная галактика бросает 3 дополнительных кубика и выполняет 3 дополнительных действия (все три действия должны быть разными). После этого уровень знаний падает до 0.

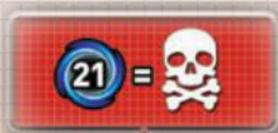


ИСПОЛЬЗОВАТЬ КОЛОНИЮ (АТАКОВАТЬ)

Для враждебной галактики это действие означает атаку против вашей империи. Типы атаки перечислены на карте враждебной галактики и соответствуют уровню ее империи (действия колонизированных планет не выполняются). Выполняется только атака, соответствующая текущему уровню империи. Если на карте указано, что атака выполняется *только раз в ход*, следующие кубики с этим действием перебрасываются или, если их уже перебрасывали, удаляются и не повторяются.

КОНЕЦ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Враждебная галактика побеждает, когда набирает **21 или больше** победных очков или ее маркер империи достигает деления с **черепом и костями** на шкале империи. Вы побеждаете, когда набираете 21 или больше победных очков.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор: Скотт Олмс

Художник: Уильям Брикер

Редакторы: Бриттани Ко, Энди Харриссон и Ричард Э. Эдвардс

Почетные продюсеры: Крэйг Уитли, Матиас Ниланген, Стивен Экман, Эндрю Скарлателли, Люк Фортье, SSJ4G0GETA12, Ли Брамбо, Мэтт Пембертон, Николас Джиор и Роберт Корбетт

Особая благодарность: Скотт благодарит свою жену Бет за постоянную поддержку и веру в его мечту — стать автором настольных игр. Он также от всей души благодарит игроков, которые полюбили «Крошечную эпическую» франшизу, тем самым воплотив эту мечту в реальность.

Майкл благодарит свою жену Бриттани за ее поддержку и творческий вклад в общее дело. Он также благодарит Скотта Олмса за его потрясающие идеи, Билла Брикера — за живописные иллюстрации, Бена Шульмана — за первоклассный дизайн и Марту Хармс — за талантливую озвучку.

Отдельного спасибо заслуживают Натаниэль Хоббс, Конрад Растанд, Натан Хэтфилд, Райнер Альфорс, Дональд Деннис, Марти Коннел, Маркос «ТОРО» Идальго и Элио «Helios» Минютильо за их существенный вклад в развитие «Крошечных эпических галактик».

Наконец, создатели этой игры выражают огромную благодарность 12 458 спонсорам, поддержавшим проект на Kickstarter! Не такое уж крошечное сообщество, и уж точно самое эпическое!

Русскоязычное издание подготовлено **GaGa Games**.

Переводчик: Даниил Яковенко

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-вёрстальщик: Антон «Peeton» Усачёв

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Общее руководство: Антон Сквородин

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

© 000 «ГаГа Трейд», 2018 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.