



КРАЙ АНДРОМЕДИ
ДОДАТОК

КРАЙ АНДРОМЕДИ: ЛЕГЕНДИ ГАЛАКТИКИ

ЗАЗИРНИТЬ НА КРАЙ АНДРОМЕДИ: скільки сягає око, простягається дивовижна, незвідана частина космосу на краю однойменної галактики. Усипаний модульними уламками, що належали попередній цивілізації, облямований густими туманностями, які так полюбилися підлим міжгалактичним рейдерам, цей край став останнім прихистком для відчайдушів і шибайголів, які шукають нове життя за межами деспотичного впливу Єднання.

Цей додаток — це наші найсучасніші знання про галактику Андромеда, колекція легенд, стратегій та частих запитань про відомий всесвіт. Сподіваємось, він стане вам у пригоді для пояснення властивостей карток або відкриття нових способів гри вашою наступною фракцією. На цих сторінках розміщено інформацію щодо всього контенту до першого видання гри, будь-коли опублікованого англійською, включно з базовою версією, усіма доповненнями і промоматеріалами.

Деякі матеріали ще не локалізовані українською.

Може трапитись таке, що картки тактики, модулі на станції, події, рейдери та властивості гравців поєднуються в унікальний, непередбачуваний спосіб. Якщо сумніваєтесь, дотримуйтесь правила щодо активного гравця на 8-й сторінці книги правил, або спитайте нас на BoardGameGeek і в наших соціальних мережах. А ми будемо готові допомогти тут, на краю Андромеди.

ЗМІСТ

ФРАКЦІЇ	2
КОМАНДУВАЧІ ЄДНАННЯ	9
РЕЙДЕРИ	12
ПОДІЇ	14
МОДУЛІ	18
КАРТКИ ТАКТИКИ / КОНФЛІКТУ	22
ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ	28



ПРОМО



ДОПОВНЕННЯ

ФРАКЦІЇ

Те, що значною мірою вирізняє “Край Андромеди” з-поміж інших подібних ігор — фракції гравців. У кожній фракції є 1–2 унікальні властивості, доступ до унікального поліпшення корабля та різні стартові ресурси й бонуси треків. Стратегія вашої гри не визначається фракцією, але якщо ви використаєте свої унікальні властивості на максимум, у вас буде чітка перевага. Кожен розділ фракцій містить кілька пунктів для пояснення їхніх властивостей з деякими стратегічними підказками від розробників.



СОЮЗНІ ПЛЕМЕНА



АРКАНОЙСЬКІ КОРАБЕЛИ



АСТРОДРАКИ



ПРИСЛУЖНИКИ ЧОРНОЇ ЗОРІ



ДРАКОНАРСЬКІ ВАРТОВІ ПОЛУМ'Я



ПРАДАВНІ ДВЕЛЛЕНОНУ



ГРИБОПОДІБНІ СПОРОГОТИ



ЖЕЛЮЛОЇДНІ ТЕХНОЗГУСТКИ



КРАВЛИН



МЕХАРОНИ СИНТЕНАРОДЖЕНІ



НЕБУЛОНСЬКІ ХМАРОЖИТЕЛІ



ПЛУТОНІАНСЬКА ІМПЕРІЯ



БІЖЕНЦІ ПУЛЬСОВИХ ВОЄН



КОСМОПІРАТИ БУХТИ ЖАХІВ



ТОЛЗІЙСЬКІ ВАНТАЖНИКИ



ЗВАРНІ КОВАЛІ



ВОВКОСТРАЖІ-РЕВУНИ



ЗОДІЙСЬКІ МІЛІТАРИСТИ

РАНГ 1

РАНГ 2

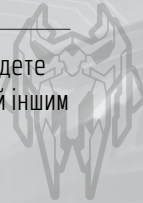
Фракції 1-го і 2-го рангу не відрізняються силою, але з фракціями рангу 1 новим гравцям легше розробляти ефективні стратегії. Ми рекомендуємо фракції рангу 2 для досвідчених гравців.

СОЮЗНІ ПЛЕМЕНА

Відкинувши своє вічне суперництво, вони об'єднали сили та відправились до зірок.

- ❖ Перед тим як активувати модулі, задіявши лідерів, потрібно переконатися, що у відповідному вашому ряду є корабель.
- ❖ Користуючись властивістю “Кочівники”, ви можете перемістити лідерів на будь-який суміжний регіон, в тому числі у квазари та туманності.
- ❖ Властивість “Рикошет” корабля “Шаблезуб” не надає кораблям можливості переміщатись у туманність.

СТРАТЕГІЯ: перемістіть лідерів на кращі позиції, щоб збільшити ПО за аванпост і, коли ви будете готові, зберіть багато лідерів за раз. Можливо, вам не буде потрібно стільки ж енергії, що й іншим фракціям, доки у вас є кілька лідерів, які підтримуватимуть роботу двигуна.



РАНГ 1



АРКАНОЙСЬКІ КОРАБЕЛИ

Переслідувані, але гордовиті, вони зводять величезні судна, які попливуть до обітованої землі.

- ❖ “На борт” — пасивна властивість, і нею можна скористатися кожного разу, як ви отримуєте корабель, включно з випадками, коли дістаєте його після одержання нового поліпшення або в результаті події.
- ❖ Ви можете використати властивість “На борт”, побудувавши корабель під час повернення на станцію, і ви одразу зможете активувати модуль новим кораблем.
- ❖ Властивість “Космічна культура” обмежена кількістю поліпшень кораблів: один раз на тип корабля.
- ❖ Якщо ви програєте битву з кораблем “Галактон” у активному регіоні, пошкодження отримує тільки “Галактон”, ваші інші кораблі — ні.

СТРАТЕГІЯ: сконцентруйтеся на треку індустрії, щоб отримати поліпшення кораблів і безкоштовні цивілізаційні модулі. Отримавши новий корабель, розмістіть його на ремонтній баржі, якщо ви не плануєте запускати його одразу, щоб по поверненню на станцію у вас було більше кораблів.



РАНГ 1

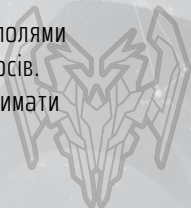


АСТРОДРАКИ

Зблискуючи очима, повними жадібності та хитрих розрахунків, Астродраки злітають.

- ❖ Користуючись властивістю “Лігва дракона”, ви не можете запустити корабель на планету з одним з ваших аванпостів (його вважають кораблем).
- ❖ Вам необов'язково користуватись властивістю “Лігва дракона”, ви завжди можете здійснити звичайний запуск корабля.
- ❖ Якщо в кінці гри у вас немає бонусів сховища, властивість “За пасок” не дає бонусних ПО.

СТРАТЕГІЯ: побудуйте перший аванпост у центральній позиції на полі, бажано поруч з полями Максимуса чи Одеси, щоб ви за бажанням отримали доступ до життєво важливих ресурсів. Ваша основна мета — це кредити й торгівля, але не хефуйте треком індустрії, щоб отримати поліпшений корабель “Зоряне крило”.



РАНГ 2



ПРИСЛУЖНИКИ ЧОРНОЇ ЗОРІ

Наслідуючи загадкового проповідника, вони збираються масами та взивають до сили світу мертвих.

- ❖ Використовуючи властивість “Присутність духів” для активування поля Максимуса або поля Одеси, просуньте маркер на треку подій.
- ❖ Властивість “Присутність духів” дозволяє вам збирати лідерів, ніби ви маєте корабель у їхньому регіоні.
- ❖ Властивість “Присутність духів” не вважають запуском корабля.
- ❖ Властивість “Присутність духів” не спричиняє напад рейдерів.

СТРАТЕГІЯ: не робіть ваш флот великим, щоб можна було часто повертатись на станцію. З розумом використовуйте властивість “Присутність духів”, щоб будувати аванпости або брати модулі.



РАНГ 2



ДРАКОНАРСЬКІ ВАРТОВІ ПОЛУМ'Я

Винахідливі та життєрадісні, ці драконоподібні гуманоїди сміливо літають крізь галактику, шукаючи новий вигідний ринок для своїх чарівних ремесел.

- ❖ Зігравши безкоштовний завдяки своїй властивості “Запечено” модуль, ви можете просунутися відповідним треком прогресу, як це відбувається зазвичай. Це не активує властивість “Вогнетвір”.
- ❖ Ви мусите застосувати властивість “Вогнетвір” в кінці вашого ходу до застосування події, якщо така є.
- ❖ Властивість “Дружелюбність” корабля “Плюшепрайз” не запобігає битвам, а тільки зупиняє напад рейдерів і тільки під час запуску “Плюшепрайза”.

СТРАТЕГІЯ: з початку гри виберіть трек, на якому ви сконцентруєтесь, та візьміть модуль, який просуне вас цим треком. Будуйте аванпости та отримуйте модулі якомога частіше, щоб здобувати додаткові кредити.



РАНГ 1



ПРАДАВНІ ДВЕЛЛЕНОНУ

Використавши заклинання з древнього манускрипту, вони пройшли крізь портал у світ без підземель, але з драконами.

- ❖ Додаючи модуль на свою станцію за допомогою властивості “Пророцтво”, просуньтеся відповідним треком прогресу так само як і тоді, коли додаєте модуль за звичайними правилами.

СТРАТЕГІЯ: відправтесь до регіону “Моноліт древніх” якомога раніше та наберіть в руку багато карток тактики. Сконцентруйтеся на будівництві аванпостів, щоб точно використати всі бонусні модулі.



РАНГ 1



ГРИБОПОДІБНІ СПОРОГОТИ

Тисячоліттями зростаючи в тріщинах та закутках кожного зорельоту та угруповання в галактиці, спороготи нарешті повстають та утворюють свою силу.

- ❖ Властивість “Розкладання” працює з будь-якими кораблями на звалищі, не тільки вашими.
- ❖ Кожен з ваших транспортних кораблів “Міцелінокс”, який отримав пошкодження, може активувати властивість “Токсична хмара”. Отже, якщо два транспортних кораблі “Міцелінокс” отримують пошкодження в активному регіоні, всі суперники (не рейдери) мусять пошкодити свій корабель, а потім зробити це знову. Вони можуть пошкодити той самий корабель знову, якщо перше пошкодження поглинув щит.

СТРАТЕГІЯ: за допомогою отриманого від властивості “Розкладання” нановуглецю першим досягніть жетонів відкриттів на треку науки та побудуйте аванпост будь-якого типу. Створення рою кораблів “Міцелінокс” змусить ваших суперників двічі подумати, перш ніж нападати на вас.

РАНГ 1



ЖЕЛЮЛОЇДНІ ТЕХНОЗГУСТКИ

Краплі радіоактивної, наділеної відчуттями, твані виповзли з пробірок та стекли водостокami закинутих зорельотів, перетворивши їх на непереборний флот.

- ❖ Властивість “Липка твань” дозволяє вам ігнорувати пошкодження ваших модулів для ВСІХ цілей, поки у вас не більш ніж 3 пошкоджених модулі. Це також включає підрахунок переможних очок під час активування подій, а також покарання за пошкодження в кінці гри. Також вона дає змогу нарахувати ПО за пошкоджені цивілізаційні модулі.
- ❖ Властивість “Потребує ремонту” дає бонусні картки тактики незалежно від способу отримання пошкодженого модуля, навіть якщо його отримано в результаті події.
- ❖ Знищений модуль з 2 пошкодженнями вважають одним пошкодженим модулем.

СТРАТЕГІЯ: не бійтеся дрібних пошкоджень. Збирайте потужні пошкоджені модулі, щоб отримати бонусні картки тактики. Ви можете використати ці пошкоджені модулі раніше, не ремонтуючи їх.

РАНГ 2



КРАВЛИН

Давно скинувши свою земну шкіру, кравлин еволюціонували в істот, що мандрують зірками, населяють роєм планети та поглинають їх, поки від них не залишається саме ніщо.

- ❖ “Вилуплення” — це пасивна властивість, яку можна використати кожного разу, як ви отримуєте корабель, включно з випадками, коли дістаєте його після одержання нового поліпшення або в результаті події.
- ❖ Для властивості “Колективний інтелект”, корабель, який стає аванпостом, рахують як 1 корабель. Отже, якщо у вас є 1 корабель у суміжному регіоні до того, який розвивають, разом буде 2, чого достатньо для отримання знижки.

СТРАТЕГІЯ: просуньтеся треком індустрії та розбудуйте флот якомога раніше, відправляючи нові кораблі одразу на поле. Захищайте та розташовуйте рій кораблів так, щоб будувати аванпости зі знижкою.

РАНГ 1



НЕБУЛОНСЬКІ ХМАРОЖИТЕЛІ

Рідко ступаючи на тверду землю, небулонці найбільш комфортно почувають себе у своїх хмарних містах, беручи все, що їм потрібно, з атмосфери.

- ❖ Властивість “Дрейфування” дозволяє вам перемістити корабель в межах його досяжності.
- ❖ Як і з іншими одночасними діями, ви самі вибираєте порядок, у якому використовувати “Конденсатори газу” та “Дрейфування”.
- ❖ Властивість “Дрейфування” не надає жодних властивостей переміщення по типу властивостей “Гіпердвигун”, тобто корабель без властивості “Гіпердвигун” не може дрейфувати в туманність.
- ❖ Властивість “Дрейфування” може перемістити кораблі у регіони, на яких вже є рейдери, кораблі суперника і навіть ваші власні кораблі.

СТРАТЕГІЯ: залишайтеся близько до туманності, щоб отримати бонусні ресурси, потім використайте властивість “Дрейфування”, щоб перемістити кораблі на ключові позиції, наприклад, планети, на яких ви можете побудувати аванпости. Використайте властивість кораблів “Хмарочос”, щоб зайняти найкращі супутники в галактиці.

РАНГ 2



МЕХАРНИ СИНТЕНАРОДЖЕНІ

Прикликані Сигналом, переслідувані вбудованими спогадами, мехарони стали машинами, які будують машини, щоб будувати машини.

- ❖ Властивість “Синтез” дозволяє вам вільно обмінювати титан та енергію в будь-який момент для будь-яких цілей.
- ❖ Властивість “Конвергенція” не дає більше ніж +1 до прицілювання незалежно від того, скільки енергії ви витратите.
- ❖ Якщо корабель “Термінатор” потрапив на звалище під час ходу іншого гравця, він не повертається у ваш пусковий відсік до кінця вашого наступного ходу.

СТРАТЕГІЯ: зосередьте зусилля на науці й індустрії. Ви можете використати енергію, щоб будувати, а титан — щоб жити двигун! Використовуйте корабель “Термінатор”, щоб потрапляти туди, де ви маєте бути, знову і знову, і не бійтеся бити.

РАНГ 1

ПЛУТОНІАНСЬКА ІМПЕРІЯ

Невблаганна стрілка Годинника Судного дня вказує плутоніанцям, що ліквідація галактики їхнього зброєю масового знищення — лише питання часу.

- ❖ Ви можете тільки 1 раз на хід витратити 1 ресурс, щоб просунути маркер на Годиннику Судного дня додатковий раз.
- ❖ Коли Годинник Судного дня досяг півночі, і ви просуваєтеся на треках розвитку кілька разів, виконуйте ефект кожної ділянки, яку ви проходите.
- ❖ Якщо Годинник Судного дня досягає півночі після вашого першого просування на хід, ви все ще можете витратити 1 ресурс, щоб просунути маркер на ньому ще 1 раз.

СТРАТЕГІЯ: якомога раніше сконцентруйтеся на науці, та не пропускайте можливості скористатися властивістю “Саботаж”. Щоб отримати величезні для середини гри бонуси, не припиняйте просувати маркер Годинника Судного дня. Отримавши корабель “Прилад Судного дня”, ви будете постійною загрозою.

РАНГ 1

БІЖЕНЦІ ПУЛЬСОВИХ ВОЄН

В тінях штурмових машин та бойових кораблів, уцілілі після нескінченних пульсових воєн понад усе бажають більше не програти жодної війни.

- ❖ Через порядок етапів битви переможець битви просунеться треком панування до того, як властивість “Незламні” дозволить просунутися треком вам.
- ❖ Якщо ви вистрибнете з битви, використавши “Відступ” — властивість корабля “Маріліона”, — і у регіоні залишаться тільки кораблі одного суперника, битва закінчиться.

СТРАТЕГІЯ: часто грайте картки тактики, або витрачайте їх на щось на кшталт будівництва транспортного корабля, щоб у вашій руці не залишалося багато карток. Часто приєднуйтеся до битв, оскільки ви станете сильнішими незалежно від того, виграєте ви чи програєте.



РАНГ 1



КОСМОПІРАТИ БУХТИ ЖАХІВ

Відправившись у плавання космічним простором, вони дотримуються Кодексу пірата, роблячи, що їм заманеться, і забираючи все, що можуть. Космічні пірати складають плоди своїх пограбувань у замаскованих сховищах.

- ❖ Користуючись властивістю “Ворожість” корабля “Нічний прапор” для розташування вашого корабля на станції суперника, ви не можете використати енергію для активування модулів суперника. Однак ви можете використати енергію, щоб активувати модулі у тому ж ряду власної станції, хоч корабля на ньому немає.
- ❖ Властивість “Піратство” нагороджує вас бонусним кредитом, коли ви запускаєте корабель у будь-який зайнятий регіон, незалежно від того, чиї кораблі або рейдери займають цей регіон.
- ❖ Ви не можете використати корабель “Нічний прапор” на пошкодженому модулі.

СТРАТЕГІЯ: намагайтесь вступати в битви, у яких ви можете перемогти, та використовуйте награбоване, щоб сконцентруватися на торгівлі. Звертайте увагу на модулі, які є у ваших суперників, щоб використати їх вашим кораблем “Нічний прапор”.



РАНГ 2



ТОЛЗІЙСЬКІ ВАНТАЖНИКИ

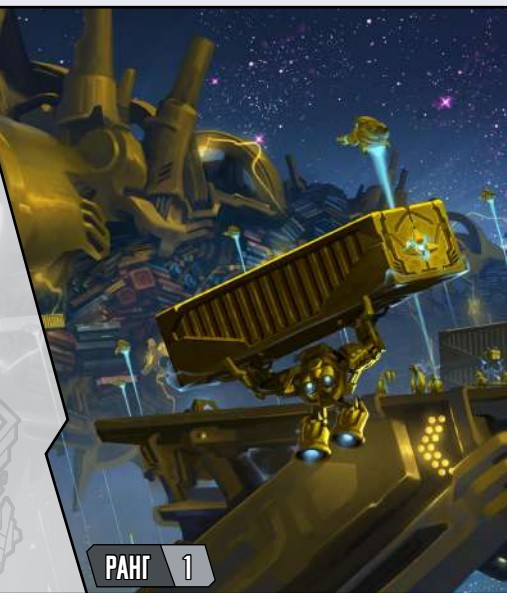
Маючи комплексну культуру, засновану на логістичних традиціях, вони пакують, вантажать, відправляють і вчасно доставляють товари.

- ❖ Користуючись полем модулів, щоб отримати модулі, завдяки властивості “Торгові шляхи” ви можете вибрати будь-який тип модулів, незалежно від того, на яке поле ви відправились. Наприклад, ви можете вибрати 1 науковий і 1 торговельний модуль. Якщо ви вирішили не брати 2-й модуль, ви можете скинути модуль будь-якого типу.
- ❖ Властивості “Бери й вези” та “Спекуляція” застосовуються до виконання дії бази Альянсу.

СТРАТЕГІЯ: візьміть ресурси та одразу відвідайте будь-яке поле модулів, щоб побудувати ресурсний рушій, а потім просувайтеся треком торгівлі, використовуючи ваше особливе поліпшення “Скарн торговця” та властивість “Бери й вези”. Ви можете отримати багато очок від бонусів сховища.



РАНГ 1



ЗВАРНІ КОВАЛІ

З найяскравішими горнами, найважчими молотами та найміцнішим елем вони викуюють нову реальність.

- ❖ Властивість “Зварювання” не дозволяє вам активувати ваш головний реактор. Якщо ви використовуєте його під час ремонтування наукового модуля, активуйте тільки потрібний модуль, а не весь ряд.
- ❖ Ви не вибираєте, який модуль отримуєте завдяки властивості “Грідірон”, ви тільки вибираєте, з якої колоди модулів доберете його. Просуньтеся треком прогресу отриманого модуля.
- ❖ Властивості “Грідірон” та “Зварювання” використовують як вільні дії. Їх не можна використати під час виконання події.
- ❖ Властивість “Паяння” дозволяє вам відремонтувати 1 з ваших пошкоджених кораблів або модулів.

СТРАТЕГІЯ: завершуючи стовпчики модулів, ви можете отримувати модулі швидше за інші фракції, щоб побудувати потужний рушій. Не забувайте кожного ходу активувувати перший відремонтований модуль.



РАНГ 1

ВОВКОСТРАЖІ-РЕВУНИ

Зграя нестримно виє, відчувуючи поклики далеких супутників з кожною перемогою, проте... вовки досі голодні!

- ❖ Властивість “Повний місяць” дозволяє вам вибрати будь-який скинутий супутник, в тому числі мандрівний супутник з туманності.
- ❖ Якщо ви просуваєтеся треком прогресу кілька разів, наприклад, отримавши 2 нових модулі, ви можете використати властивість “Виття” кожного разу, щоб скинути супутник і просунутися ще один раз тим самим треком.
- ❖ Властивість “Виття” не активує “Виття”. Якщо вона дозволяє вам скинути супутник, щоб просунутися треком, ви не можете одразу після цього скинути ще один супутник та просунутися треком.
- ❖ Властивість “Виття” використовують як вільну дію. Її не можна використати під час застосування ефектів події.

СТРАТЕГІЯ: якнайчастіше беріть супутники, відвідуючи планети та користуючись властивістю “Повний місяць”, а потім використайте “Виття”, щоб досягти потужних бонусів на треку прогресу, перш ніж це зроблять ваші суперники.



РАНГ 2

ЗОДІЙСЬКІ МІЛІТАРИСТИ

Сповнені жагою до битви та зневагою до милосердя, мілітаристи сильнішають з кожним протистоянням.

- ❖ Якщо в кінці битви у вас немає енергії для скидання, ви не отримуєте покарання.

СТРАТЕГІЯ: якомога частіше скидайте картку дипломатії, щоб отримувати все більше карток тактики. Візьміть індустріальний модуль раніше, щоб отримати корабель “Кігті смерті” та піти на війну!



РАНГ 1

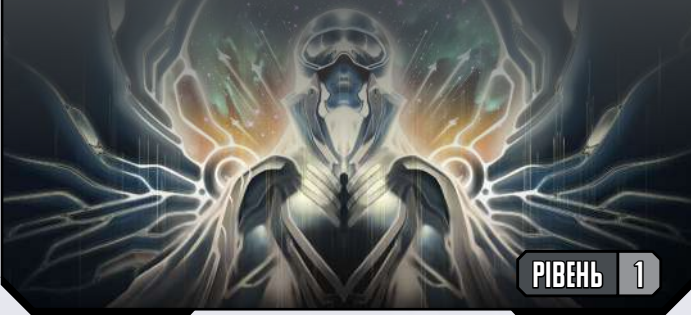
КОМАНДУВАЧІ ЄДНАННЯ

Багато облич, одна мета — Єднання, деспотична організація з нестримною жагою до влади, від якої ви втекли, прийшла за вами на край Андромеди. Кілька лідерів Єднання, що різняться рівнем складності та тактикою, зіткнуться з вашою фракцією в соло-режимі. Або ж ви можете збільшити ризик, додавши Єднання в гру на кількох гравців.

ЛЮТТА

Повна бажання показати, на що вона здатна, капітанка Лютта порушила наказ Єднання і повела на край Андромеди нетренований і недосвідчений ескадрон. Вона знає, що якщо зможе перемогти фракції пройдисвітів краю, її непокору пробачать.

СТРАТЕГІЯ: Лютта нехтує треком науки та має зовсім мало ремонтувань. Пам'ятайте про це, вибираючи модулі, і залишайте їй пошкоджені.



РІВЕНЬ 1

СКАЙ

Колись Скай керувала ескадроном винищувачів для придушення повстання кіборгів. Тепер досвідчена ветеранка, Скай командує летючою фортецею Єднання довше, ніж більшість членів її команди жили на цьому світі. Проте праведний вогонь молодості в її тепер єдиному оці ще ніколи не палав так яскраво.

СТРАТЕГІЯ: Скай дуже збалансована, намагайтесь не давати їй будувати аванпости.



РІВЕНЬ 1

- ◆ **ЄДНАННЯ ЯК ГРАВЕЦЬ:** для всіх ігрових ефектів Єднання вважають гравцем. Будь-які ефекти, які Єднання ігнорує, буде зазначено додатково.
- ◆ **РІШЕННЯ ЄДНАННЯ:** будь-коли, якщо все інше однакове, рішення приймає гравець, який тримає корабель.
- ◆ **ТУМАННІСТЬ:** Єднання послуговується сталим та логічним підходом. Їм немає сенсу заходити у цей нерозвіданий простір. Сенсори не показують там нічого цінного...
- ◆ **ПЕКЕЛЬНА ПОРОЖНЕЧА:** під час запуску Єднання ставиться до пекельної порожнечі так, ніби це база Альянсу.
- ◆ **СУПУТНИКИ В ТУМАННОСТІ В ОДНОМУ РЕГІОНІ:** їх вибирає гравець, однак, якщо можливо, Єднання бере супутник з реліквією.
- ◆ **ПОЛІПШЕННЯ ЄДНАННЯ:** зверніть увагу, що +1 кубик і +1 прицілювання додаються на битву, а не на кожен корабель.



КАПІТАНИ

РІВЕНЬ 1

АСТАВРІОН

Маючи незграбну, рогату фігуру, колись Аставріон був піхотинцем Єднання. Однак його справжня сила — у вправному керуванні.

СТРАТЕГІЯ: цей командувач нехтує треком науки, але обожнює трек індустрії та часто ремонтує. Чим більше буде жетонів поліпшення Єднання, тим складнішими будуть битви, тож приготуйтеся до цього.

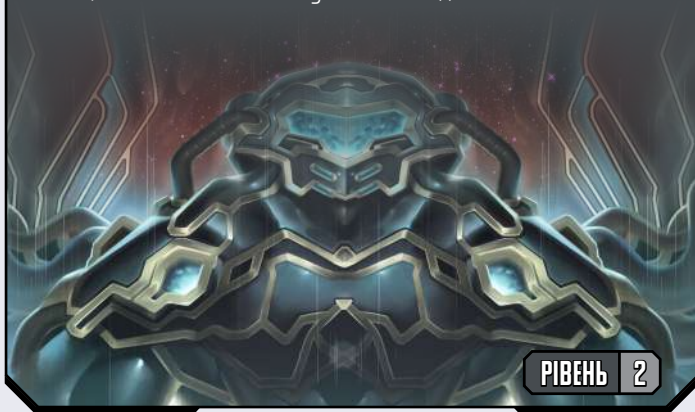


РІВЕНЬ 1

ПОГРОМ

Колись — морський піхотинець Єднання, тепер — майор, Погром продовжує свої військові успіхи. Тоді він відзначився виконанням кількох небезпечних місій з космострибками, навіть встановивши при цьому галактичний рекорд. Зараз він уміло використовує набутий досвід, пристосовувавши інтерфейс системи озброєння до максимально ефективного винищення.

СТРАТЕГІЯ: Погром шкодить вашим модулям своєю властивістю “Штурм”, тож намагайтесь уникати битв з ним, якщо не можете компенсувати пошкодження.



РІВЕНЬ 2



МАЙОРИ

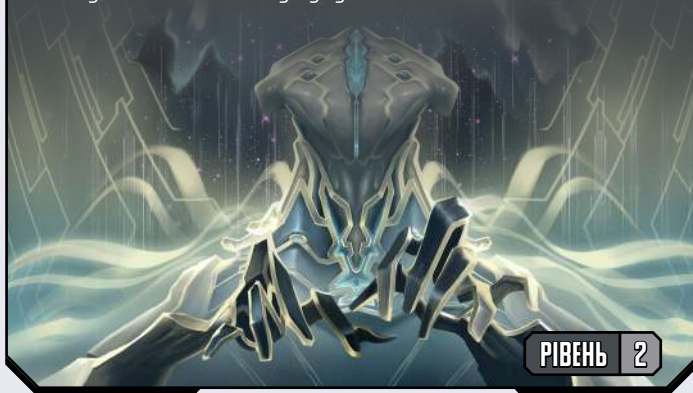
РІВЕНЬ 2

КЕЙ

Хоч зі сторони він може видаватися відчуженим, геній Кея полягає у розумінні ритму битви та командуванні. Знову і знову майор Кей вражав усіх, виходячи переможцем, навіть коли члени його екіпажу вважали все втраченим.

◆ Властивість “Ракетні шахти” не додає кубик, а тільки збільшує межі досяжності того кубика, який аванпости вже надають.

СТРАТЕГІЯ: у Кея сильніша вогнева сила завдяки властивості “Ракетні шахти”, тож сконцентруйтеся на тому, щоб не дати йому будувати аванпости.



РІВЕНЬ 2

ТОМ

Педантичний і акуратний майор Том суворо споглядає з-під своїх повік та п'є чай, читаючи останні звіти та міркуючи над стратегією дня.

◆ Забрати ваших полонених майором Томом лідерів — це вільна дія, яку виконують у свій хід. Ви можете звільнити будь-яку їхню кількість, сплативши по 1 кредиту за кожного.

СТРАТЕГІЯ: цей командувач викрадає ваших лідерів завдяки властивості “Взяти в полон”. Пам'ятайте про це, б'ючись з ним.



РІВЕНЬ 2

ФРЕЙКС

Товариська посмішка приховує сталеву рішучість і честолюбність. Фрейкс з радістю допоможе вам асимілюватися.

- ♦ Властивість “Несправедливе оподаткування” застосовують тільки один раз для будь-якої кількості кораблів у активному регіоні, а не для кожного корабля.

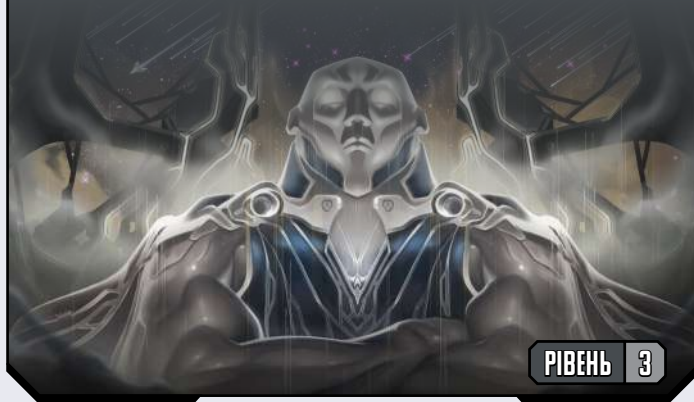
СТРАТЕГІЯ: Фрейкс нехтує треком індустрії, але висмоктує ваші ресурси за допомогою властивості “Несправедливе оподаткування”. Намагайтесь уникати битви з ним, якщо у вас немає зайвих ресурсів.



ОЛМОС

Це не просто його флот, це його сім'я, і він зробить все, щоб захистити її. Коли всі турбуються про виживання, будувати нові аванпости життєво необхідно, як і передбачали давні володарі. Це дім.

СТРАТЕГІЯ: Олмос нехтує треком науки, але завдяки своїй властивості “Захоплення супутників” супутники ресурсів стають рідкісними, тож рекомендуємо спочатку побудувати хороший рушій-генератор ресурсів.



КУШИНГ

Владна й пихата, Кушинг не може збагнути, як усілякий набрід може стояти на шляху долі Єднання.

СТРАТЕГІЯ: Кушинг нехтує треком цивілізації, але може приєднатися до майже будь-якої битви завдяки властивості “Передове озброєння”. Ви можете скористатися цим, провокуючи битви з рейдерами, й уразити її підрозділи.



КОМАНДУВАЧІ

РІВЕНЬ 3

РЕЙДЕРИ

Злі та жорстокі істоти галактики причаїлися у туманностях. Вважають, що криївки рейдерів пов'язані з іншими галактиками або альтернативними всесвітами. Це різноманітні дивні істоти, монстри та люди. Вони атакують, налітають, беруть у полон та крадуть. Їх не пов'язує єдина фракція, але їхні удари все одно справляють враження колективних старань.



- ◆ Рейдерів вважають суперниками, та будь-які картки або ігрові ефекти, націлені на суперників, впливають на них. Про те, що властивість працює на всіх суперників, ОКРІМ рейдерів, окремо буде зазначено в тексті властивості.
- ◆ Фішки рейдерів вважають “кораблями” для властивостей або карток тактики, націлених на кораблі.
- ◆ Гравці не отримують винагороду, якщо рейдера знищили / пошкодили / прибрали внаслідок карток тактики або властивостей. Винагорода за рейдера дається, тільки якщо його перемогли у битві (*після етапу “Результат” під час битви*).
- ◆ Якщо гравець вимушений віддавати рейдерам ресурси, їх повертають у запас. Якщо рейдери вимушені віддавати гравцю ресурси, їх беруть із запасу.
- ◆ Під час появи рейдерів 5-класу завжди з'являються 2 фішки (*якщо це можливо, інакше виставте стільки, скільки можете*).
- ◆ Якщо подія зазначає, що треба виставити рейдера, який вже перебуває на полі, натомість виставте 2 рейдери 5-класу. Якщо і всі рейдери 5-класу на полі, тоді не виставляйте більше рейдерів.
- ◆ Після перемоги над рейдером 5-класу з кількома фішками в битві ви отримуете тільки одну винагороду, незалежно від кількості фішок рейдерів у активному регіоні.
- ◆ Якщо рейдер мав би з'явитися у вказаному регіоні, наприклад, базі Альянсу, але на ньому вже є рейдер, він натомість з'являється у випадковій туманності (*або квазарах / вихорах, якщо ви граєте з ними*).
- ◆ Якщо ви граєте з квазарами і вихорами та рейдер не може з'явитися у цих регіонах через те, що їх вже займають інші рейдери, він натомість з'являється у випадковій туманності.
- ◆ Картки рейдерів, що лежать долілиць, є відкритою для всіх інформацією.

РЕЙДЕРИ -КЛАСУ

Всі рейдери цього класу мають властивість “Рій”.



ВОРТИКОНСЬКІ НАПАДНИКИ

Змагаючись за контроль над галактикою, вортиконці злетілися до краю Андромеди для перехоплення беззахисних мандрівників. Самі собою нападники надокучливі істоти, але у великій кількості становлять непереборну загрозу.

- ◆ Як винагороду переможець отримує тільки 1 картку тактики незалежно від кількості вортиконських нападників у битві.



СЛЕШЕР

Спершу слешери були безжальними земними злодіями, та згодом їм вдалося привласнити судна Єднання й додати до них кілька особливих модифікацій. Їхня швидкість і лють насправді вражає, а згуртовані ескадрони загрожують усім й усьому навколо — суцільне лихо без крихти милосердя.

- ◆ Як нагороду переможець отримує тільки 1 титану незалежно від кількості слешерів у битві.

РЕЙДЕРИ -КЛАСУ

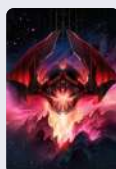
Всі рейдери цього класу мають глобальний ефект.



ДАВНІЙ МОЗОК

Походячи з міжгалактичного виміру хаосу, давній мозок прибув на край Андромеди з невідомих причин. Оточений полем небезпечних мозкових сил, він невтомно нападає, передбачаючи кожен рух його противників. Ним не можна маніпулювати і його не можна обманути.

- ◆ Давній мозок не виконує напад рейдерів на сусідніх регіонах в межах досяжності. Він це робить, тільки коли активним регіоном є база Альянсу.



ЧУПА ВАМПРА

Жорстока і грізна чупа вампра вирує під покровом туманності. Саме її існування — це прокляття для всіх, хто намілюється подорожувати до краю Андромеди.

- ◆ Властивість “Висмоктування енергії” активується тоді, коли картку тактики розігрують, але не коли її використовують як ресурс.



КОРРУґАНСЬКІ КОНТРАБАНДИСТИ

Коли бачите цю строкату банду яскравих персонажів, будьте певні — вони торгуватимуть з будь-якою фракцією. Корруганців не спинити: багатством всередині цього корабля завжди щось загрожує, хоч як не ховайте їх за дебелими протигарматними решітками й енергетичними щитами.

- ◆ Ви можете зменшити вартість будування обеліска на 1 ресурс на ваш вибір.

РЕЙДЕРИ В-КЛАСУ

Всі рейдери цього класу мають більші межі досяжності.



ПЕРИЛОНСЬКИЙ ГВИНТІВНИК

Легендарний перилонський гвинтівник — бойовий корабель, який не прислужує жодній фракції та не відданий нікому. Він бере, що хоче, а що не хоче — знищує.

- ❖ Властивість “Разючий удар” не активується, якщо перилонський гвинтівник перебуває в активному регіоні та не виконує напад рейдерів.



ТАРІЛКОВИЙ ВИКРАДАЧ

В усі віки у всіх галактиках переповідають байки про ці загадкові диски. Подейкують, що вони відповідальні за загадкові зникнення. Навіщо їм полонені — ніхто не знає.

- ❖ Не може викрасти лідерів з вашої станції.
- ❖ Неврятовані лідери залишаються на картці рейдера, оскільки він може знову повернутися в гру.
- ❖ За кожної появи тарілкового викрадача, він бере в полон 2 лідери. Коли гравець перемагає тарілкового викрадача в битві, то забирає ВСІХ своїх лідерів (в тому числі з минулої появи), а інші гравці — тільки 1 лідера.
- ❖ Ви отримуєте винагороду лідерами тільки перемігши тарілкового викрадача в битві. Якщо рейдера пошкодили за межами битви, лідери залишаються на картці рейдера.

РЕЙДЕРИ С-КЛАСУ

Всі рейдери цього класу мають щити.



ЛЬОДЯНІ ПІРАТИ

У холодній темряві космосу причаїлися жорстокі мандрівні рейдери в судні з чистого льоду. Їхні хитрі маневри застають необачні кораблі зненацька. Куди б вони не пішли, за ними залишаються тільки розбиті зорельоти та заморожені трупи.

- ❖ Всі кораблі, що були у регіоні до етапу ескалації, можуть брати участь у битві.



ГАЛАКТИЧНИЙ КРАКЕН

Кракен — це звивиста загроза з мацаками. Якщо його потурбувати, він невтомно хльоскатиме й молотитиме ними. Небагатом вдається втекти з його непробивної хватки.

- ❖ Якщо битва з кракеном відбувається у туманності, він затягне тільки кораблі з властивістю “Гіпердвигун”.



ДРАКОН НЕБУТТЯ

Темна порожнеча відкрилася тріщиною в просторі, ставши мостом до тіньового виміру. Ознаки антиматерії свідчать, що насувається катастрофа. З порожнечі з'являється нещадна драконоподібна істота, що прагне затягти усіх з цього виміру у вічну темряву.

- ❖ Властивість “Викривлення тіней” не активується, якщо дракон небуття вже перебуває в активному регіоні та не виконує напад рейдерів.

РЕЙДЕРИ D-КЛАСУ

Всі рейдери цього класу найбільш загрозливі.



ВУЛИК ТА ШЕРШНІ

Прогнилий та заснулий з епохи попередньої цивілізації, вулик залишався непоміченим та незбуреним. Завдяки збільшенню джерел енергії краю Андромеди, вулик почав набирати енергію у батарейні стільники. Тепер, поки він дрейфує краєм, його нещадна присутність невідворотна. Він становить величезну небезпеку, але його збурення зробить тільки гірше!

- ❖ Використання властивості “Жала шершня” не вважають запуском. Поки шершень у вашому пусковому відсіку, він не є рейдером.
- ❖ Шершень на полі стає рейдером S-класу. Він не може займати той же регіон, що і вулик, але може займати один регіон з будь-якими рейдерами S-класу й утворювати з ними рій.
- ❖ Єднання не отримує шершнів через колонію, як це робить гравець. Натомість просуньте її маркер командування на 1 ділянку та розташуйте шершня на найближчий незайнятий регіон.



ІОННИЙ ШТОРМ

Іонний шторм — яскраве та вкрай небезпечне явище, відоме тим, що утворюється на краю галактик. Високоенергійні плазмові катоди, що вириваються з хвиль хмар, порушують системи кораблів та шкодять перебіркам.

- ❖ Властивість “Іонний розкол” не активується, якщо іонний шторм вже перебуває в активному регіоні та не виконує напад рейдерів.
- ❖ Битва відбувається останнім етапом у кінці запуску та починається, тільки якщо в активному регіоні є мінімум 2 суперники. Якщо всі кораблі гравців пошкоджені та переміщені на звалище через властивість “Іонний розкол”, битва не відбувається.



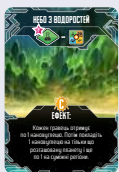
СФЕРА СМЕРТІ

Чутки про будівництво нового таємного проєкту тільки нещодавно підтвердилися. Набагато більша за наймогутніші важкі крейсери, ця сферична загроза, здається, була побудована з однією метою: винищення.

- ❖ Якщо у гравця не залишилося модулів, які можна пошкодити, в тому числі ключових модулів, ігноруйте властивість “Бараж”.

- ◆ Якщо подія відбувається в кінці вашого ходу, ви продовжуєте бути активним гравцем до повного виконання події.
- ◆ Протягом застосування події не можна виконувати жодних дій, включно з тими, які зазвичай дозволяють властивості фракцій, а також не можна розігравати картки (якщо не вказано інше).
- ◆ Ресурси, в тому числі картки тактики, отримані протягом виконання події з перевершення лімітів, можна зберегти до кінця вашого наступного ходу.
- ◆ Якщо кінець гри активується протягом виконання події, продовжуйте її застосовувати, але більше до кінця гри подій не буде.

ГАЛАКТИЧНИЙ СВІТАНОК



НЕБО З ВОДРОСТЕЙ

Небо затягло зловісними хмарами, а наші відчуття захопив огидний сморід. Незабаром почався дощ, і масляні грудки булькотливої смоли невдовзі вкрили ландшафт. Може, це стане новим джерелом їжі або палива?

- ◆ Гравці можуть підібрати нановуглець у регіоні вільною дією.



ПОКЛИК ОБЕЛІСКА

Один за одним мандрівники виходили зі своїх шатлів, прямими лініями йдучи до височенного обеліска, ніби відповідаючи на давній поклик — голоси самого каміння.

- ◆ Гравці можуть завербувати лідерів з туманності.



ЛАСКАВО ПРОСИМО У ФЛОТ

Нове блискуче судно та повні надії недосвідчені члени екіпажу готуються відправитись у мандрівку всього свого життя.

- ◆ Якщо арканойські корабелі беруть корабель, вони можуть використати властивість "На борт", щоб новий корабель почав на ремонтній баржі замість пускового відсіку.
- ◆ Якщо кравлин беруть корабель, вони можуть одразу використати властивість "Вилуплення", щоб новий корабель одразу почав у будь-якому регіоні, де вже є принаймні 1 з їхніх кораблів.
- ◆ **СОЛО-ГРА:** Єднання отримує 1 модуль індустрії під час застосування цієї події.



ГАЛАКТИЧНИЙ СВІТАНОК

Картки подій галактичного світанку зазвичай допомагають гравцям, коли активовано подію.



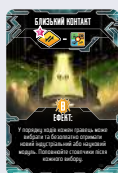
КОСМІЧНІ СУТІНКИ

Космічні сутінки пропонують гравцям складніші виклики. Рекомендовано для досвідчених гравців, які прагнуть складнішого режиму гри.



ТІНІ ПОРОЖНЕЧІ

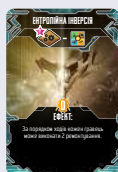
Тіні порожнечі додають ефекти, які залежать від близькості кораблів гравців. Рекомендовано для досвідчених гравців.



БЛИЗЬКИЙ КОНТАКТ

Деякі побачили на небі диск, деякі ні. Коливання сили засікли аномалію, але сканери не показували жодних ознак непроханих гостей. Потім трапилося зникнення, і вже ніхто не сумнівався, що причиною цього є щось дійсно чужорідне.

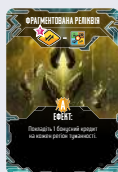
- ◆ Якщо зварні ковалі закінчують стовпчик модулів отриманим модулем, вони не можуть використати свою властивість "Грідірон".
- ◆ Якщо желюлоїдні технозгустки отримують пошкоджений модуль, вони можуть використати властивість "Потребує ремонту", щоб добрати 1 картку тактики.



ЕНТРОПІЙНА ІНВЕРСІЯ

У хаосі всесвіту не все приходить до неминучого занепаду. У фізичній випадковості пошкоджені станції полагодили самі себе, коли хвиля порядку інвертувала ентропію, хоч і всього на секунду.

- ◆ Як за звичайними правилами, якщо вам нема чого ремонтувати, гравець може отримати ПО за кожне невикористане ремонтування.
- ◆ Властивість зварних ковалів "Зварювання" не працює під час застосування цієї події.



ФРАГМЕНТОВАНА РЕЛІКВІЯ

Розірвані на частини силами гравітації або ж навмисне розбиті древніми, фрагменти давньої реліквії з давно забутих метео й призначенням знайшли на краю всесвіту.

- ◆ Гравці можуть забрати кредити з регіонів туманності вільною дією під час свого ходу.
- ◆ **СОЛО-ГРА:** Єднання отримує 1 торговельний модуль через ефекти цієї події.



НАПЛИВ ЕНЕРГІЇ

Підсмаживши електричні схеми кораблів та станцій, неочікуваний вибух нейтрино від наднової перевантажив кожне ядро реактора в цьому секторі. На щастя, цей вибух був відносно м'яким. Наступного разу нам може так не пощастити.

- ❖ Активування головного реактора активує весь ряд наукових модулів.
- ❖ **СОЛО-ГРА:** Єднання отримує 1 науковий модуль через ефекти цієї події.



МІСЯЦЕВА ЛИХОМАНКА

Щоразу, як відкривають перший багатий на ресурси супутник, туди найшвидше завжди прибувають сиві золотошукачі. Їхні свердла та бури опиняються на місці раніше, ніж хтось встигає заявити права на мінерали.

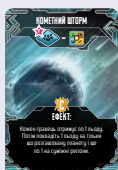
- ❖ Гравці не можуть брати супутники з регіонів туманностей.
- ❖ Гравці не можуть вибирати планету, для якої у скидї немає відповідних супутників, вони мусять вибрати планету, для якої ще є супутники.



ГАЛАКТИЧНЕ ВІДРОДЖЕННЯ

Дехто думав, що створити нову цивілізацію на краю галактики неможливо, маючи серед лідерів стільки неприємних осіб. Але в епоху галактичного розквіту відчай і необхідність приносять нову надію. Мистецтво і наука процвітають, а мудреці пишуть нові легенди — історії про галактичний світанок.

- ❖ Якщо зварні ковалі закінчують стовпчик модулів з отриманим модулем, вони не можуть використати свою властивість "Грідірон".
- ❖ Якщо желюолоїдні технозгустки отримують пошкоджений модуль, вони можуть використати свою властивість "Потребує ремонту", щоб добрати 1 картку тактики.

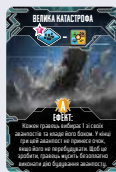


КОМЕТНИЙ ШТОРМ

Пояс комет зрушився і розлетівся увсебіч, розбурханий планетою, що зійшла з орбіти та пропливала повз. Льодяні молоти попадали у регіонах поруч, залишаючи кратери з льоду і полум'я.

- ❖ Гравці можуть зібрати лід з регіону вільною дією під час свого ходу.

КОСМІЧНІ СУТІНКИ



ВЕЛИКА КАТАСТРОФА

Дефіцит запасів та повстання сепаратистів призвели до катастрофічних наслідків на деяких розвинених планетах. Тільки завдяки обережному і зваженому підходу можна відновити мир.

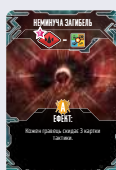
- ❖ Повалені аванпости не враховують під час підрахунку ПО, і їх не можна використати для властивостей фракцій, наприклад "Лігва дракона" астродраків.
- ❖ Транспортні кораблі в повалених аванпостах не повертаються до гравців і залишаються з фішками аванпостів.
- ❖ На планетах з поваленими аванпостами не можна будувати нові аванпости.
- ❖ Гравцям не потрібен ще один транспортний корабель, щоб перебудувати аванпост в регіоні.
- ❖ **СОЛО-ГРА:** Єднання перебудує повалений аванпост під час наступної дії аванпосту перед тим, як будувати новий.



МАСШТАБНА НАВАЛА

Ми не думали, що до цього дійде. Рейдери сформували альянс і готуються до великої війни на краю Андромеди. Всі наші зусилля побудувати новий світ тепер під загрозою.

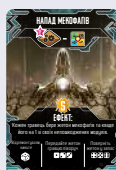
- ❖ Якщо у вас недостатньо фішок рейдерів 5-класу, розташуйте стільки, скільки зможете.



НЕМИНУЧА ЗАГИБЕЛЬ

Повстання армій. Розірвані союзи. Зрада на кожному кроці. І тільки здалося, що є надія, таємні плани викрали.

- ❖ Гравці скидають стільки карток тактики, скільки можуть, щоб виконати вимоги ефекту цієї події. Якщо у гравця немає карток, які можна скинути, додаткового ефекту немає.



НАПАД МЕКОФАГІВ

Противні створіння, ці мекофаги. Покриті загостреними зубами та майже незнищенні — вони легко можуть знищити всю космічну станцію, якщо їм не перешкоджати. І як тільки вони досягають електромагістралі, вони отримують всю енергію, яка потрібна їм для розмноження.

- ❖ Жетони мекофагів вважають пошкодженнями для подій та під час підрахунку ПО в кінці гри.
- ❖ Поки вони на модулях, жетони мекофагів мають такий самий ефект, що і жетони пошкодження. Коли гравець отримує новий жетон мекофагів, він вирішує, куди його додати, та мусить покласти його на один зі своїх непошкоджених модулів.



МОЛЕКУЛЯРНА РУЙНАЦІЯ

Побічні ефекти індустриальних відходів, недбалість до довкілля та нанокорозійні каталізатори призводять до масової одночасної молекулярної руйнації.

- ◆ Скинутий супутник може бути як розміщеним у слоті, так і не розміщеним.



РАДІОАКТИВНІ КРАТЕРИ

Метеори невідомого походження вибухом утворили яскраві кратери в кількох системах. Проби не можуть визначити джерело цієї руйнівної енергії. З достатньою кількістю бетону ми все ще зможемо прокласти над ними шлях.

- ◆ **СОЛО-ГРА:** пошкодження на планетах не впливають на Єднання, воно все ще може будувати аванпости на них, як і зазвичай.



ВИКРАДЕНИЙ ВАНТАЖ

Просто з-під нашого носа. Ані навчені вартові, ані продумана система захисту не стали на заваді цьому пограбуванню. А нам ці запаси були потрібні. Ми не знаємо, чия це провина, але хтось поплатиться.

- ◆ Гравці скидають стільки ресурсів, скільки можуть, щоб виконати вимогу ефекту цієї події. Якщо у гравця немає достатньо ресурсів, щоб скинути, додаткового ефекту немає.



НАДНОВА

Масивна зірка раптово стиснулась і вибухнула, утворивши всеохопну ударну хвилю, що прокотилася краєм Андромеди, розриваючи кораблі та станції.

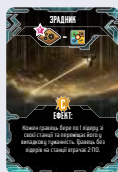
- ◆ Щоб виконати вимогу ефекту цієї події гравці можуть пошкодити кораблі у своїх пускових відсіках або у будь-якому регіоні.



ЧАСОВА АНОМАЛІЯ

Спочатку все вповільнилось, а потім пішло назад. Жодна відома наука не може пояснити цю химерну послідовність зворотних подій та їхніх непередбачених причин.

- ◆ Зворотний запуск — це не повернення на станцію.
- ◆ Небулонські хмарожителі можуть використати властивість “Дрейфування”, перш ніж здійснювати зворотний запуск.
- ◆ Небулонські хмарожителі можуть використати властивість “Конденсатори газу”, якщо вони здійснили зворотний запуск з прилеглого до туманності регіону.
- ◆ Толзійські вантажники можуть використати свою властивість “Бери й вези”, якщо вони здійснюють зворотний запуск з бази Альянсу.
- ◆ Космопірати бухти жахів можуть використати властивість “Піратство”, якщо вони роблять зворотний запуск із зайнятого регіону.
- ◆ Прадавні Двелленону можуть користуватися властивістю “Заклинання”, якщо вони здійснюють зворотний запуск з моноліту древніх.
- ◆ **СОЛО-ГРА:** Єднання ігнорує ефект цієї події.



ЗРАДНИК

Зрадити фракцію опівночі, коли ми були настільки близькі до перемоги. Цей проступок просто так не забудеться.

- ◆ Щоб визначити випадкову туманність, гравці кидають кубик та розташовують лідера на туманності, номер якої відповідає значенню на кубіку.
- ◆ Навіть граючи з квазарами та вихорами, гравці все ще розташовують лідерів у туманностях.



КОВЧЕГ ТАЄМНИЦЬ

Таємниче судно, що дрейфує з порожнечі. Всередині зачинена загадкова технологія забутої цивілізації.

- ❖ Якщо зварні ковалі закінчують стовпчик модулів з отриманим модулем, вони не можуть використати свою властивість “Грідірон”.
- ❖ Якщо желюлоїдні технозгустки отримують пошкоджений модуль, вони можуть використати свою властивість “Потребує ремонту”, щоб добрати 1 картку тактики.



КНИГА ТЕМРЯВИ

На борту закинutoї баржі з порожнечі було знайдено давню книгу. Всередині — правда про інший вимір та його секрети.

- ❖ Гравцям не треба скидати свої картки тактики до ліміту руки до кінця їхнього ходу.



ТЕМНЕ ВІДНОВЛЕННЯ

Чорні нитки тіньової матерії вивергнулися з порожнечі. Пробираючись між щілинами корпусу, загадкове волокно зміцнює структуру та закриває пробоїни.

- ❖ За звичайними правилами, якщо вам немає чого ремонтувати, гравець може отримати ПО за кожне невикористане ремонтування.
- ❖ Властивість зварних ковалів “Зварювання” не працює під час застосування цієї події.



НЕБЕЗПЕЧНІ ВОРОТА

Заворожливі ворота обіцяють кращий світ та просвітлене існування, але насправді вони приносять тільки лихо.

- ❖ Гравці скидають стільки карток тактики, скільки можуть, щоб виконати вимоги ефекту. Якщо у гравця немає достатньо карток, щоб скинути, додаткового ефекту немає.



НАСИЧЕННЯ СИЛОЮ

Мандрівники наважились подивитися на світло і не випарувалися, але натомість піднесли та зміцнили, щоб дізнатися правду.

- ❖ Гравці мають просуватися треком панування в порядку ходів, починаючи з активного гравця.



ВИПАРОВУВАННЯ

Чи це пара випливає з порожнечі, чи це дихання самого дракона? Екіпажі, що скерували судна занадто близько до порожнечі, бачать, як розчиняються корпуси їхніх кораблів.

- ❖ Єднання також пошкоджує свої кораблі у вказаних межах.



ПЕРЕБУДОВАНИЙ СВІТ

Примарні істоти перебудовують світ, який вони пам'ятають з порожнечі. Структури, що вони створили, не менш реальні.

- ❖ Якщо зварні ковалі закінчують стовпчик модулів з отриманим модулем, вони не можуть використати свою властивість “Грідірон”.
- ❖ Якщо желюлоїдні технозгустки отримують пошкоджений модуль, вони можуть використати свою властивість “Потребує ремонту”, щоб добрати 1 картку тактики.



ПІДНІМАЮЧИСЬ З ТІНЕЙ

Ніби як з конвеєра, прибув новий блискучий зореліт — без ціни, без екіпажу й без пояснень.

- ❖ Арканойські корабелі можуть використати властивість “На борт”, щоб новий корабель почав на ремонтній баржі замість пускового відсіку.
- ❖ Кравлин можуть одразу використати властивість “Вилуплення”, щоб новий корабель одразу почав у будь-якому регіоні, де вже є принаймні 1 з їхніх кораблів.
- ❖ **СОЛО-ГРА:** Єднання отримує 1 модуль завдяки ефекту події. За правилами соло-гри Єднання спробує отримати модуль з тих, яких у нього найменше, а гравець (у грі на кількох — гравець з кораблем Єднання) розв'язуватиме нічії.



РОЗКОЛОТІ МЕТЕОРИ

Тріщини в просторі розкололи супутники і планети. Мільйон уламків полетіли на найближчі космічні станції.

- ❖ Якщо гравець не може покласти більше пошкоджень на свої модулі (в тому числі ключові), ефект не діє на цього гравця.



ХВИЛЯ ГРАВІТАЦІЇ

Пекельна порожнеча випромінює гравітаційне поле, що проноситься простором у вигляді ритмічних коливань, подібних до крил змія. Ця хвиля розколює саму матерію, оскільки подорожує зі швидкістю світла.

- ❖ Гравці скидають стільки ресурсів, скільки можуть, щоб виконати вимогу ефекту цієї події. Якщо у гравця немає достатньо ресурсів, щоб скинути, додаткового ефекту немає.

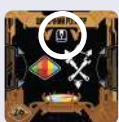
МОДУЛІ

Модулі — це певні пов'язані ланцюгами космічні будівлі, що приєднуються до одного з чотирьох рядів на вашій станції, коли ви їх отримуєте. Модулі — це фрагменти давньої технології, реліквії попередньої цивілізації. Їх знаходять розкиданими, ніби астероїди у полях. Деякі потребують мінімального ремонтування, іншими можна користуватися одразу.

КАТЕГОРІЇ МОДУЛІВ



ОСНОВНІ [108]: залишки попередньої цивілізації чекають, поки ви їх не знайдете і не приєднаєте до своєї станції у різних цікавих комбінаціях.



РЕЛІКВІЇ [16] : треба бути достатньо витривалими й цілеспрямованими, щоб вишукати серед решти хаосу на краю Андромеди потужні та забуті артефакти.

Під назвою цих модулів є символ реліквії.

ВИКОРИСТАННЯ: очки за реліквії нараховують наприкінці гри на основі кількості символів, які є у гравця на супутниках і реліквіях станції.



ВИБУХОВІ [16]: цими нестабільними модулями може бути трохи складно керувати, й іноді вони вибухають!

Під назвою цих модулів є символ кубика.

ВИКОРИСТАННЯ: після активування киньте кубик, на 1-3 модуль працює як зазвичай, на 4-6 подвоїте дію модуля та пошкодьте його.



МЕТАМОРФНІ [16]: вироблені з якоїсь екзотичної перетворювальної матерії, ці модулі органічно пристосовуються до свого середовища.

ВИКОРИСТАННЯ: можна додати до будь-якого ряду модулів на станції. Просуньтесь треком цього ряду, а не стовпчика, з якого взяли цей модуль.

Метаморфні модулі мають слоти в формі півмісяця, щоб їх можна було об'єднати з модулями індустрії або іншими метаморфними модулями в будь-якому ряду, щоб утворити повноцінний слот супутника.



ЗНИЩЕНІ [16]: їх часто ігнорують через кількість пошкоджень на них, але, ймовірно, це найпотужніші модулі в галактиці.

ВИКОРИСТАННЯ: знищений модуль працює як звичайний, але має 2 символи пошкодження. Ці модулі починають з 2 маркерами пошкодження і потребують 2 ремонтування, щоб активувати їх. Такий модуль вважають одним пошкодженим модулем.

- ❖ Модулі на полі поповнюються після кожної дії, в тому числі після вільних дій. Звичне явище — купувати модулі через поля Максимуса та Одеси, після чого поповнити їх, а потім отримати ще більше модулів, зігравши картки, поповнюючи модулі після кожної дії.
- ❖ Ви просуваєтесь треком прогресу, коли отримуєте модулі, незалежно від того, купили ви їх чи отримали завдяки картці або властивості. Модулі зображують символ треку прогресу, щоб нагадати про це просування.
- ❖ Якщо, повертаючись на станцію, ви додали науковий модуль після активування реактора, новий модуль не активують.



КОНЦЕПЦІЇ МОДУЛІВ

ВИВЕДЕННЯ РЕСУРСІВ



ПРИКЛАД: активуючи модуль, отримайте зображені ресурси або застосуйте зображений ефект.

ВИВЕДЕННЯ РЕСУРСІВ - "I"



ПРИКЛАД: активуючи модуль, отримайте одну з винагород, розділених символом "АБО" (/).

ВВЕДЕННЯ РЕСУРСІВ -> ВИВЕДЕННЯ РЕСУРСІВ

- ❖ Модуль з пустим слотом введення вважають незаповненим, і його не можна активувати.
- ❖ Якщо слот введення зображує зірку ПО, отримайте ПО, коли розміщуєте супутник у слоті.



ПРИКЛАД: витратьте ресурси, зображені на супутнику, щоб отримати зображені ресурси або застосувати ефект праворуч від стрілки.

МОДУЛІ, ЯКІ ДАЮТЬ МОДУЛІ



- ❖ Отримавши модулі після активування цих модулів, додайте їх до своєї станції та просуньтеся цим треком.
- ❖ Не сплачуйте додаткову вартість, окрім тієї, що зазначена на активованому модулі.
- ❖ Ви можете використати отриманий у такий спосіб модуль протягом того ж ходу повернення на станцію, на якому ви отримали цей модуль.



КУЛЬТУРНИЙ АРХІВ: витратьте 1 кредит та 1 льоду, щоб отримати цивілізаційний модуль з поля.



ДВЕРІ У ВИМІР: витратьте зображені на вставленому супутнику ресурси, щоб отримати модуль з поля на ваш вибір.



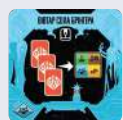
ГАЛАКТИЧНА МАГІСТРАЛЬ: витратьте будь-який 1 ресурс, щоб отримати торговельний або цивілізаційний модуль з поля.



АСЕМБЛЕР МОДУЛІВ: витратьте 1 енергію та 2 титану, щоб отримати індустриальний модуль з поля.



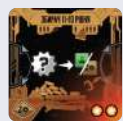
АРХІВ ДОСЛІДЖЕНЬ: витратьте 1 кредит та 1 нановуглецю, щоб отримати науковий модуль з поля.



ВІВТАР СОЛА БРІНГЕРА: витратьте 3 картки тактики, щоб отримати модуль з поля на ваш вибір.



ТЕХНОАРХІВ: витратьте 1 кредит і 1 титану, щоб отримати індустриальний модуль.



ЗБИРАЧ 11-ГО РІВНЯ: витратьте 1 будь-який ресурс, щоб отримати модуль індустрії або науки з поля.



СХОВИЩЕ СКАРБІВ: витратьте 2 кредити, щоб отримати торговельний модуль з поля.

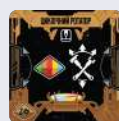
МОДУЛІ, ЯКІ ПРОСУВАЮТЬ ТРЕКИ ПРОГРЕСУ



НАРОДНИЙ СУД: витратьте 1 будь-який ресурс, щоб просунути трек прогресу цивілізації на 1 ділянку.



МИТНИЦЯ: витратьте 1 будь-який ресурс, щоб просунути трек прогресу торгівлі на 1 ділянку.



ЦИКЛІЧНИЙ РОТАТОР: просуньтеся треком прогресу на ваш вибір, всі гравці отримують 1 ремонтування.



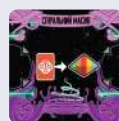
СФЕРА ЕЛЕМЕНТІВ: витратьте 1 енергію, щоб просунути трек прогресу на ваш вибір на 1 ділянку.



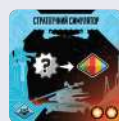
МІЖГАЛАКТИЧНЕ ПОСОЛЬСТВО: витратьте 1 картку тактики, щоб просунути трек прогресу на ваш вибір на 1 ділянку.



НАУКОВА УСТАНОВА: витратьте 1 будь-який ресурс, щоб просунути трек прогресу науки на 1 ділянку.



СПІРАЛЬНИЙ МАСИВ: витратьте 1 картку тактики, щоб просунути трек прогресу на ваш вибір на 1 ділянку.



СТРАТЕГІЧНИЙ СИМУЛЯТОР: витратьте 1 будь-який ресурс, щоб просунути трек прогресу на ваш вибір на 1 ділянку.



КОМАНДНИЙ ПУНКТ: витратьте 1 будь-який ресурс, щоб просунути трек прогресу панування на 1 ділянку.



БЮРО МІР ТА ВАГ: витратьте 1 будь-який ресурс, щоб просунути трек прогресу індустрії на 1 ділянку.

МОДУЛІ З УНІКАЛЬНИМИ ЕФЕКТАМИ



СВІТЛО ІСТИНИ: завербуйте лідера з будь-якого регіону, включно з туманностями. Вам не потрібен корабель у цьому регіоні, щоби виконати цю дію.



КАРБОНІТОВЕ ВОЛОКНО: витратьте 2 енергії, щоби вибрати 1 жетон відкриттів зі стосу на ваш вибір, включно зі стосом відкриттів обсерваторії.



ЗМІННІ КОНТЕЙНЕРИ: обміняйте 1 з ваших інших модулів на 1 модуль з поля того ж типу.

- ◆ За цей обмін ви не просуваєтеся треком прогресу.
- ◆ Якщо на модулі, який ви обмінюєте, вже є корабель або енергія, вони переходять на новий модуль. Це позначає, що цей модуль вже активовано.
- ◆ Якщо модуль, який ви обмінюєте, має маркери пошкодження, приберіть їх, поклавши модуль на поле. Якщо на новому модулі є пошкодження, позначте їх, як і модулі, які ви отримуєте звичайним способом.



ПРИЛАД ТЕМНОЇ МАТЕРІЇ: кожен суперник одразу завдає 1 пошкодження своєму кораблю або модулю.



ЛІТОПОРТ: візьміть супутник з будь-якого регіону, у тому числі з туманності.



МАГАЗИН МОДИФІКАЦІЙ: витратьте 1 будь-який ресурс, щоби отримати плитку поліпшення. Якщо ви вже розташували всі 4 плитки поліпшень, нічого не відбувається (не активуйте цей модуль і не платіть за використання).



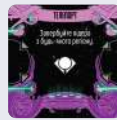
ПЕРЕРОБНИК: отримайте супутник зі стосу скидання на ваш вибір.



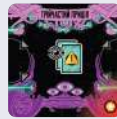
КОСМОЛІФТ: активувавши цей модуль, виконайте дію будування аванпосту. Як і з ключовим цивілізаційним модулем архітектора, щоби його активувати, ви мусите виконати всі вимоги для будування аванпосту.



КЛЮЧ ДО ТЕХНОСХОВИЩА: витратьте 2 кредити, щоби отримати плитку поліпшення. Якщо ви вже розташували всі 4 плитки поліпшення, нічого не відбувається (не активуйте цей модуль і не платіть за використання).



ТЕЛЕПОРТ: завербуйте лідера з будь-якого регіону, в тому числі туманності. Вам не потрібен корабель у цьому регіоні, щоби виконати цю дію.



ТРІЙЧАСТИЙ ПРИЦІЛ: цей модуль дорівнює дії туманності. Подивіться на наступні 2 картки події та покладіть 1 зверху і 1 знизу колоди.

СУПУТНИК НА МІСЦІ ВИВЕДЕННЯ РЕСУРСІВ

- ◆ Розмістіть жетон супутника, щоби отримувати зображені ресурси або ефект під час активування модуля.
- ◆ Модуль з пустим слотом вважають незаповненим, і його не можна активувати.



ПРИКЛАД: динамічний механізм не можна активувати, поки на модулі не розташовано супутник.

ІНДУСТРІАЛЬНІ / МЕТАМОРФОЗНІ ПОЄДНАННЯ

Поєднавши 2 індустриальні модулі у ряду індустрії (або 2 метаморфозних модулі в будь-якому ряду), ви можете розмістити жетон супутника, щоби отримати ресурси після активування обох поєднаних модулів.

Якщо на межах слотів у формі півмісяця зображені ПО, отримайте їх тільки після того, як ви вперше розмістили супутник у повне коло.



МОДУЛІ З БОНУСАМИ ЗА АВАНПОСТИ

ЗВЕРНІТЬ УВАГУ: якщо ваші аванпости зачепила подія "Велика катастрофа" (колода "Космічні сутінки"), то їх не рахують під час підрахунку винагороди за ці модулі.



КИСНЕПРОВОДИ: отримайте 1 енергію та за кожне ваше місто — 1 ПО та 1 льоду.



ВІЧНИЙ МОТИВАТОР: отримайте 1 енергію та за кожен ваш завод — 1 ПО і 1 титану.



КВАНТОВІ ЛІНІЗИ: отримайте 1 енергію та за кожен ваш обеліск — 1 ПО та 1 енергію.



ЗАПРАВНИЙ АПАРАТ: отримайте 1 енергію та за кожен ваш космопорт — 1 кредит.



СОНЯЧНЕ ПОЛЕ: отримайте 1 енергію та за кожну вашу обсерваторію — 2 ПО.



НАРАДА МЕРІВ: отримайте 4 ПО, і ще по 4 ПО за кожне ваше місто.



МІНІСТЕРСТВО ТОРГІВЛІ: отримайте по 2 ПО за кожен ваш торговельний модуль (включно з ключовим торговельним модулем "Скарбниця"), максимум 10 ПО. Щоб підрахувати очки, модуль "Міністерство торгівлі" має бути непошкодженим, але торговельні модулі, за які він надає очки, можуть бути пошкодженими.



МІНІСТЕРСТВО ІНДУСТРІЇ: отримайте по 2 ПО за кожен ваш індустріальний модуль (включно з ключовим індустріальним модулем "Корабел"), максимум 10 ПО. Щоб підрахувати очки, модуль "Міністерство індустрії" має бути непошкодженим, але індустріальні модулі, за які він надає очки, можуть бути пошкодженими.



МІНІСТЕРСТВО ДОБРОБУТУ: отримайте по 2 ПО за кожен ваш цивілізаційний модуль (включно з ключовим цивілізаційним модулем "Архітектор"), максимум 10 ПО. Щоб підрахувати очки, модуль "Міністерство добробуту" має бути непошкодженим, але цивілізаційні модулі, за які він надає очки, можуть бути пошкодженими.



МІНІСТЕРСТВО НАУКИ: отримайте по 2 ПО за кожен ваш науковий модуль (включно з ключовим науковим модулем "Головний реактор"), максимум 10 ПО. Щоб підрахувати очки, модуль "Міністерство науки" має бути непошкодженим, але наукові модулі, за які він надає очки, можуть бути пошкодженими.



ВІДДІЛ КОСМОНЕРУХОМОСТІ: отримайте по 2 ПО за кожен жетон супутника на вашій станції (розміщені в слотах і не розміщені), максимум 10 ПО.



ВІДДІЛ ПАТЕНТІВ: отримайте 4 ПО, і ще по 2 ПО за кожне поліпшення корабля, яке ви додали в пусковий відсік.



ГІЛЬДІЯ ВАРТОВИХ ВЕЖ: отримайте 3 ПО, і ще по 3 ПО за кожен ваш обеліск.



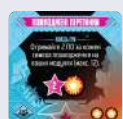
ГІЛЬДІЯ ТОРГІВЦІВ: отримайте 3 ПО, і ще по 3 ПО за кожен ваш космопорт.

МОДУЛІ КІНЦЯ ГРИ

Цивілізаційні модулі кінця гри виділяються назвою на рожевому тлі та закритою зоною внизу модуля, яку не можна активувати за допомогою кораблів і енергії. Кожен модуль кінця гри унікальний. Детальну інформацію про цей тип модулів наведено нижче.



ГІЛЬДІЯ АСТРОНОМІВ: отримайте 3 ПО і ще по 3 ПО за кожну вашу обсерваторію.



ПОШКОДЖЕНІ ПЕРЕТИНКИ: отримайте 2 ПО за кожен символ пошкодження, зображений на ваших модулях, в тому числі 4 ПО за 2 символи пошкодження на цьому модулі (максимум 12 ПО). Щоб підрахувати очки, модуль "Пошкоджені перетинки" мусить бути повністю відремонтованим, але модулі, за які він надає очки, можуть бути пошкодженими.



ПІЗНАВАЛЬНА КОЛЕГІЯ: отримайте 3 ПО, і ще по 1 ПО за кожну картку тактики у вашій руці в кінці гри (ви не можете рахувати картки понад ліміт руки).



КОМУНІКАЦІЙНИЙ ІНТЕРФЕЙС: отримайте 3 ПО, і ще по 1 ПО за кожного лідера в аванпостах у кінці гри (у стандартній версії гри — це кількість лідерів, надрукована на фішці аванпосту, яку ви використали, коли будували його).



ДЖЕРЕЛО ПОДАРУНКІВ: отримайте 3 ПО, і ще по 3 ПО за кожен модуль із символом "всі гравці отримують", максимум 12 ПО.



ЗАЛА СЛАВИ: отримайте по 3 ПО за кожен ваш модуль кінця гри (в тому числі цей), максимум 12 ПО. Щоб підрахувати очки, модуль "Зала слави" має бути непошкодженим, але модулі, за які він надає очки, можуть бути пошкодженими.



ЗЕМЕЛЬНЕ МІНІСТЕРСТВО: отримайте 4 ПО, і ще по 2 ПО за кожен з ваших аванпостів.



ГІЛЬДІЯ МАШИНІСТІВ: отримайте 3 ПО, і ще по 3 ПО за кожен ваш завод.

КАРТКИ ТАКТИКИ / КОНФЛІКТУ

Подорож краєм Андромеди потребує не тільки виняткових стратегій, але й блискучих тактичних маневрів. Гнучко адаптуватися до мінливого космосу попереду — саме це вміння потрібне вашому флоту. Виконавши кілька ключових ходів, ви зможете визначати події, змінювати хід битви або домовлятися про мир, а також контролювати ключові моменти, необхідні для вашого виживання.

КАРТКИ ДІЇ (БІЛА РАМКА)



МАЙСТЕР ПІЛОТАЖУ

- ◆ Якщо ви використали цю картку, щоб надати кораблю властивість “Гіпердвигун”, він може залишитись у туманності, в яку ви його запустили, навіть після закінчення дії цієї картки, але у нього немає властивості “Гіпердвигун” для ескалації.



АЛЬТЕРНАТИВНА РЕАЛЬНОСТЬ

- ◆ Інші гравці все ще рахують очки на вказаному на картці події треку прогресу.



ПРИЙМІТЬ КОМАНДУВАННЯ [2]

- ◆ Для застосування ефекту цієї картки рейдери мусять бути присутніми на полі.
- ◆ Для застосування ефекту цієї картки ви мусите перемістити рейдера на незайняту базу Альянсу, дотримуючись всіх правил.
- ◆ Для застосування ефекту цієї картки рейдер S-класу не може приєднатися до іншого рейдера S-класу.
- ◆ Для активування цієї дії ви не можете взяти рейдера з бази Альянсу і перемістити його на той самий регіон.
- ◆ Рейдери не збирають ваших лідерів вільною дією замість вас.
- ◆ Якщо рейдер виконує за вас дію поля Максимуса або Одеси, просуньте маркер подій.



ВІДХИЛЮВАЛЬНИЙ ЩИТ

- ◆ Ця картка запобігає пошкодженню кораблів і модулів протягом усього ходу, на якому її зіграли.
- ◆ Якщо ви зіграли цю картку після поразки у битві, ви отримуєте винагороду тактичної операції через програв, але не отримуєте пошкодження.



ДЕЖАВЮ

- ◆ Не додавайте картку “Дежавю” до стосу скидання, коли переміщуєте скид, щоб добрати 2 картки звіди. Зробіть це після виконання дії.



ГРАВІТАЦІЙНИЙ КОЛОДЕЗЬ

- ◆ Корабель, якому ви надали властивість “Гіпердвигун”, може залишитись у туманності, на яку ви його перемістили, навіть після закінчення дії цієї картки, але у нього немає властивості “Гіпердвигун” для ескалації.



ШКІДЛИВІ НАНІТИ

- ◆ Ця картка не впливає на рейдерів.
- ◆ СОЛО-ГРА: ця картка впливає на Єднання.



НЕБЕЗПЕЧНІ МОДИФІКАЦІЇ

- ◆ Якщо арканойські корабелі отримують корабель завдяки поліпшенню корабля, вони можуть використати властивість “На борт”, щоб новий корабель почав на ремонтній баржі замість пускового відсіку. Також з удосконаленням активується їхня властивість “Космічна культура”.
- ◆ Якщо кравлин отримують корабель завдяки поліпшенню корабля, вони можуть одразу використати властивість “Вилуплення”, щоб новий корабель одразу почав у будь-якому регіоні, де вже є принаймні 1 з їхніх кораблів.



ГОЛОГРАФ

- ◆ Ви можете поміняти кораблі з будь-яких ігрових локацій — поля, вашого пускового відсіку або звалища. Ви не можете помінятися місцями з непобудованим кораблем.
- ◆ Ви можете поміняти корабель у туманності, навіть якщо у нього немає властивості “Гіпердвигун”. У цього корабля немає властивості “Гіпердвигун” для ескалації.



МИСЛИВЕЦЬ

- ◆ Якщо у регіоні вже є рейдер S-класу, ця картка може змусити рейдера S-класу того ж типу виконати напад рейдера на активний регіон завдяки властивості “Рій”.
- ◆ Ця картка може активувати битву навіть якщо суперники все ще перебувають у активному регіоні протягом етапу битви під час запуску.



ІНДУСТРІАЛЬНИЙ ШПІОНАЖ

- ◆ Ви мусите вибрати непошкоджений модуль суперника (включно з ключовим індустріальним модулем).
- ◆ СОЛО-ГРА: ви можете використати непошкоджені індустріальні модулі Єднання.



СТРИБКОВИЙ ДВИГУН

- ◆ Хоч у корабля і є безмежна досяжність, він не може зійти в туманність без властивості “Гіпердвигун”.



ВИДАТНИЙ ХІД

- ◆ Якщо гравець досяг вершини треку прогресу, вибір просунутись на ньому не дасть жодного ефекту.



СИЛЬНИЙ ХІД

- ◆ Цю картку можна зіграти в будь-який момент під час ходу будь-якого гравця.



ПРОВІДІННЯ

- ◆ Зверніть увагу, що на відміну від інших ефектів, які дають змогу переглядати картки подій, ця властивість повертає всі картки подій на верх колоди.



ПЕРЕДВІСТЯ

- ◆ Цю картку застосовують так само, як і ефект дії туманності.



КВАНТОВИЙ ЗБІГ

- ◆ Якщо ви використовуєте головний реактор іншого гравця, ви не можете використовувати свій головний реактор протягом цього ходу повернення на станцію.



СЕЙСМІЧНА ХВИЛЯ

- ◆ Знову поповніть ряди модулів перед тим, як вибрати модуль для купівлі.
- ◆ Модулям, які ви скидаєте, необов'язково бути того ж типу, що і модулі, які ви купуєте.



ТАЄМНИЙ МАНЕВР [2]

- ◆ Ця картка не потребує, щоб ви перебували в межах досяжності, як під час подальших запусків (адже ви можете зіграти цю картку одразу після запуску).
- ◆ Це не запуск, а отже не створює активний регіон і не активує ефекти запуску.
- ◆ Можна використати в кінці повернення на станцію.



ЗМІНА СТРАТЕГІЇ [2]

- ◆ Картку "Зміна стратегії" не вважають однією зі скинутих карток. Максимум можна скинути 3 картки.



СУПЕРПОЗИЦІЯ

- ◆ Ця картка не додає бонусний запуск, а лише розширює ваші варіанти.



ВЧАСНИЙ УТИЛЬ

- ◆ Ви не просуваєтесь треком прогресу, коли активуєте модуль за допомогою цієї картки.



ПРИСТРІЙ СТЕЖЕННЯ

- ◆ Мусите виконати цю дію після того, як суперник просунеться на будь-якому треку (якщо він майже одночасно прогресує на кількох).



НЕПРОШЕНИЙ ГІСТЬ

- ◆ Ви можете активувати ключові модулі.



ДИВНА АЛХІМІЯ

- ◆ Скинуті або отримані ресурси можуть бути різними.
- ◆ Пам'ятайте, картки тактики — це теж ресурси.

КАРТКИ ПОДІЙ (ЖОВТА РАМКА)



Не забувайте, що кожна з карток подій тактики з жовтою рамкою просуває маркер подій та може активувати подію. Якщо подію активовано під час розігрування цієї картки, одразу відкрийте планету, перш ніж скинути цю картку.



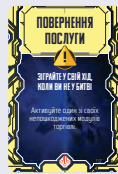
АВТОМАТИЗАЦІЯ

- ◆ Щоб використати цю картку, у вас мусить бути енергія або можливість її створити.
- ◆ Усю використану таким чином енергію скидають в кінці повернення на станцію, як зазвичай.



ЧОРНИЙ РИНОК [2]

- ◆ Заплатіть відповідну зображену на полі ціну за модуль. Поповніть модулі після виконання цієї дії.



ПОВЕРНЕННЯ ПОСЛУГИ

- ◆ Ви мусите вибрати власний модуль (можна свій ключовий торговельний модуль), і він мусить бути непошкодженим.



ПІДЛА ХИТРІСТЬ

- ◆ Термін "Кожен гравець" також означає і Єднання.
- ◆ Термін "Кожен гравець" включає також гравця, який зіграв цю картку.



ВІДЧАЙДУШНЕ РЕМОНТУВАННЯ

- ◆ ПО отримують тільки за пошкодження модулів (не кораблів), але ремонтування не обов'язково застосовувати до модулів.



ЗАБУТИЙ СУПУТНИК

- ◆ Ви можете продивитися всі супутники в стосі скидання, перш ніж вибрати.



НЕСАМОВИТЕ РЕМОНТУВАННЯ

- ◆ Виконуйте кожне ремонтування окремо. Згідно зі звичайними правилами, за кожен ваш корабель, модуль і щит, які не потребують ремонтування, ви можете отримати 1 ПО.



ПОВНІСТЮ РОБОЧИЙ

- ◆ Арканойські корабелі можуть використати властивість “На борт”, щоб новий корабель почав на ремонтній баржі замість пускового відсіку.
- ◆ Кравлин можуть одразу використати властивість “Вилуплення”, щоб новий корабель одразу почав у будь-якому регіоні, де вже є принаймні 1 з їхніх кораблів.



МІСЯЧНЕ ЗАТЕМНЕННЯ

- ◆ Ви не можете вибирати планети без супутників.



КАТАСТРОФА МІСІЇ

- ◆ Гравці можуть пошкодити доступні у пусковому відсіку кораблі.



НА РЕЗЕРВНОМУ ЖИВЛЕННІ

- ◆ Всі ваші кораблі зі звалища переходять на ремонтну баржу, їх можна використати протягом вашого повернення на станцію.



УРОЗТІЧ

- ◆ Гравці не можуть використати цю картку, щоб перемістити кораблі без властивості “Гіпердвигун” у туманність.
- ◆ Кораблі можна перемістити у різні регіони. Вони не активують ефекти чи битву.
- ◆ Рейдерів не можна перемістити до інших рейдерів (виняток — рейдерів S-класу можна помістити в один регіон).



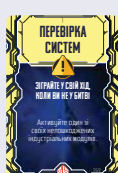
ТАЄМНА ЗУСТРІЧ

- ◆ Ви мусите вибрати ваш власний непошкоджений модуль (в тому числі ваш ключовий модуль цивілізації).



ПЕРЕВАНТАЖЕННЯ СИСТЕМ

- ◆ Цю дію можна виконати тільки на вашій станції.
- ◆ Цією картою ви можете активувати головний реактор, або окремі наукові модулі для обох дій.



ПЕРЕВІРКА СИСТЕМ

- ◆ Ви мусите вибрати власний непошкоджений модуль (в тому числі ваш ключовий індустриальний модуль).



ПЕРЕОБЛАДНАННЯ

- ◆ Кораблі на ремонтній баржі також вважають кораблями на звалищі.

КАРТКИ ПІДТРИМКИ (ЗЕЛЕНІ ВСЕРЕДИНІ)

- ◆ Ефекти карток підтримки діють до кінця ходу, під час якого гравець поверне на станцію свої кораблі.
- ◆ Зауважте, дія карток підтримки, зіграних протягом повернення на станцію, закінчиться в кінці цього ходу.
- ◆ Картки підтримки можна розігрувати перед битвою чи після неї, але не під час етапів битви.



БРОКЕР СЕКРЕТІВ

- ◆ Ви можете користуватися картками тактики як картками тактики або як кредитами без обмежень.



ТУМАННИЙ МАК

- ◆ Ваші кораблі отримують властивість “Гіпердвигун” для запуску та переміщень під час етапу “Ескалація”.



ПРИСКОРЕННЯ ЖИВУЧОСТІ

- ◆ Якщо ви граєте зварними ковалями, це може активувати першу дію ремонтування й активувати модуль.
- ◆ Якщо ви граєте желюлоїдними технозгустками, цей ефект підтримки все ще дозволяє вам отримати картку тактики за кожен отриманий пошкоджений модуль на додачу до ефекту підтримки.



НАЙКРАЩІ ЛАЗЕРИ

- ◆ Гравець не може кидати понад 6 кубиків у битві.



ЗБИРАННЯ ДАНИХ

- Гравцям не треба скидати картки тактики до ліміту руки до кінця свого ходу.



ОБЧИСЛЮВАЧІ ПРИЦІЛЮВАННЯ

- Пам'ятайте, ліміт прицілювання — 5.



КСЕНОПАЛИВО

- Кожен корабель отримує бонус досяжності.



ІНФРАЧАСТОТИ

- Рейдерів вважають суперником, і рейдерів 5-класу вважають окремими кораблями.



ЦЕ ПАСТКА

- Якщо ви пошкоджуєте всіх гравців-суперників, і нікого не залишається, битва не відбувається. Оскільки ви не перемогли їх у битві, тож не отримуєте винагороди як за перемогу в битві.
- Якщо ви досягли ліміту карток тактики, ви все ще отримуєте 1 картку, оскільки мусите скинути з руки картки тактики до ліміту лише наприкінці ходу.



ПЕРЕВАГА В ЗБРОЇ

- “Перевагу в зброї” визначають за одним гравцем, а не за всіма кораблями суперників.
- Нічії не є “перевагою в зброї”.



БЛАГІ НАМІРИ

- Віддані рейдерам ресурси переходять у запас.
- Незалежно від того, чим ви платите, Єднання отримує ресурси у вигляді карток тактики.



РИЗИКОВАНІЙ ГАМБІТ

- Якщо гравець досяг верхівки треку панування, просування ним не матиме ефекту.



ТОЧНА ОЦІНКА

- Одразу доберіть картки тактики.



КАПІТУЛЯЦІЯ

- Якщо гравець досяг вершини треку цивілізації, і ця картка просунула б його вище, ефекту немає. Битва все одно завершується.



ТАКТИЧНА ІНФОРМАЦІЯ

- Гравцю не треба скидати картки тактики до ліміту руки до кінця ходу.

КАРТКИ ДИПЛОМАТІЇ (БЛАКИТНА РАМКА)



ПОКИНУТИ ПОСТ

- Якщо ви вибрали корабель з пошкодженими щитами, не прибирайте пошкодження, коли повертаєте його в пусковий відсік.



УГОДА ПРО КОРИДОР БЕЗПЕКИ

- Цю картку не можна використати, щоб перемістити кораблі в туманність.



ПРИПИНИТИ ВОГОНЬ

- Якщо гравець досяг вершини треку панування, і ця картка просунула б його вище, ефекту немає. Битва все одно завершується.



РОЗУМНЕ РОЗМІЩЕННЯ

- Гравець двічі вибиратиме — отримати нагороду вставленого супутника або отримати картку тактики для тактичної операції. Між виборами навіть можна замінити супутники, оскільки розміщення супутника — вільна дія.



ВАГОМА ПОМИЛКА

- Якщо в битві присутнє Єднання, ви можете добрати картку тактики за нього.
- Якщо в битві присутні рейдери, ви можете добрати картку тактики за них.



ДИПЛОМАТИЧНИЙ ІМУНІТЕТ

- Якщо ви програєте у битві, ви отримуєте нагороду тактичних операцій, але не отримуєте пошкодження.

КАРТКИ БИТВИ [ЧЕРВОНА РАМКА]



ДОПУСТИМА ВІРАТА

- Використайте цю картку після того, як переможець битви просунеться на треку панування.



ПРОМІНЬ АНТИМАТЕРІЇ

- Ця картка не впливає на рейдерів.
- Якщо у суперника не залишилося кубиків, він не може перемогти в битві, але може зіграти інші картки, щоб додати результати кубиків.



ТЕМНИЙ СОЮЗ

- Якщо гравець досяг вершини треку панування, і ця картка просунула б його вище, ефекту немає.



ВТЕЧА ФЛОТУ

- Ви не можете переміститися у туманності завдяки цій дії. Якщо після вашого переміщення в активному регіоні не залишилось суперників, битва не продовжується, ніхто не виграв і не програв.



ЛАЗЕРНИЙ СНАЙПЕР

- Пам'ятайте, ліміт прицілювання — 5.



ПРОПЛАЧЕНИЙ ПРОГРАШ

- Гравцю не треба скидати кредити до ліміту ресурсів до кінця ходу.



ІДЕАЛЬНИЙ ПОСТРІЛ [2]

- Цю картку не вважають кидком кубика та не зараховують до ліміту кубиків.



ПРИКИДАННЯ МЕРТВИМ

- Льодяні пірати не дають гравцям приєднуватись протягом ескалації, навіть зі звалища.
- В кінці ходу, якщо ви перемогли, ваші кораблі залишаються у регіоні.



РЕЙКОТРОН

- Гравець не може кидати понад 6 кубиків у битві.



СЕКРЕТНА ЗБРОЯ

- Гравець не може кидати понад 6 кубиків у битві.
- Оскільки ви можете розіграти картку "Секретна зброя" під час ходу будь-якого гравця, ви можете активувати її окремо від інших карток етапу приготування до битви.



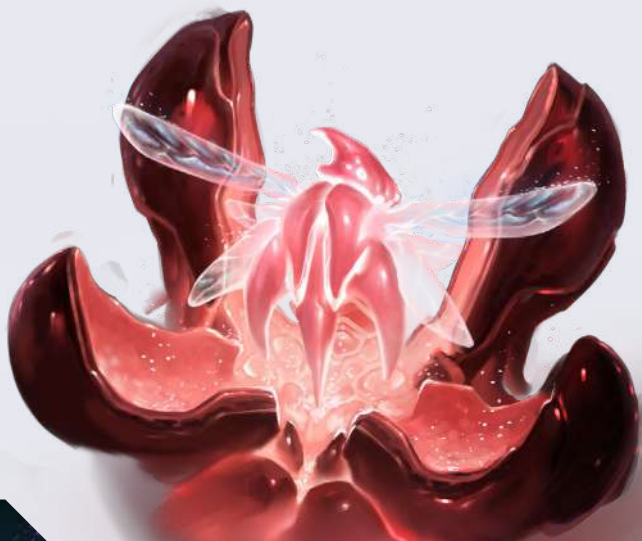
ТОРПЕДНА ЗАВІСА

- Цю картку не вважають кидком кубика та не зараховують до ліміту кубиків.



НЕВИДИМИЙ СОЮЗНИК [2]

- Цю картку не вважають кидком кубика та не зараховують до ліміту кубиків.



КАРТКИ КОНФЛІКТУ

[СОЛО-ГРА, КАРТКИ БИТВИ ЄДНАННЯ, ЧОРНА РАМКА]



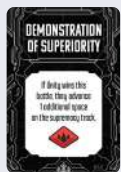
РОЗЧИЩЕНИЙ ШЛЯХ

- Це не запуск для Єднання, ця картка не створює нову битву або активний регіон.



НАПАД НА СТАНЦІЮ

- Якщо гравець більше не може класти пошкодження на свої модулі (включно з ключовими модулями), ефект не діє на цього гравця.



ДЕМОНСТРАЦІЯ ПЕРЕВАГИ

- Якщо Єднання досягло вершини треку панування, і ця картка просунула б його вище, ефекту немає.



ВИБУХОВІ МІНИ

- Це може закінчити битву, якщо в активному регіоні залишаться тільки Єднання.



ВРАЗЛИВЕ МІСЦЕ [2]

- Цю картку не вважають кидком кубика Єднання та не зараховують до ліміту кубиків.



САМОНАВІДНІ ТОРПЕДИ [2]

- Єднання не може кидати понад 6 кубиків у битві.



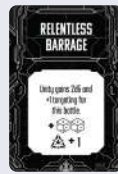
НЕПЕРЕБОРНА ПРИСУТНІСТЬ

- Якщо гравець досяг вершини треку панування, і ця картка просунула б його вище, ефекту немає. Битва все одно завершується.



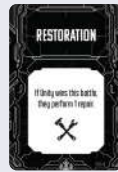
ГОТОВІ ДО БОЮ [3]

- Єднання переходить до битви.



НЕВПИННЕ ПАТРУЛЮВАННЯ [2]

- Єднання не може кидати понад 6 кубиків у битві.



ВІДНОВЛЕННЯ

- Порядок ремонтування Єднання: модулі, потім кораблі.



ПОВЕРНЕННЯ НА СЛУЖБУ

- Рахуйте всі кораблі на звалищі, включно з ремонтною баржею.



ВІДБІЙ

- Гравцям не треба скидати картки тактики до ліміту руки до кінця ходу.



ВИКРИВЛЕНИЙ ПРОСТІР

- Це не запуск для Єднання, ця картка не створює нову битву або активний регіон.



ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ

Це різні запитання без певного розділу — безсумнівно, початок багатьох цікавих відкриттів про правила. Для подальших обговорень перебігу гри шукайте нас на:

BoardGameGeek ♦ Facebook ♦ www.CardboardAlchemy.com

ВІЛЬНІ ДІЇ

- ♦ Якщо ви отримали жетон відкриттів після вашого останнього ходу у грі, ви не можете скинути його протягом чужого ходу як вільну дію та отримати за це вигоду.
- ♦ Ви не можете скидати жетон панування або відкриттів під час чужого ходу. Дивіться “Вільні дії”, сторінка 14 правил.
- ♦ Ви можете завербувати незайнятих лідерів вільною дією тільки протягом вашого ходу. Однак ви це можете зробити у будь-якому регіоні з вашими кораблями, не тільки в активному регіоні.
- ♦ Розміщуючи супутник на пустий слот введення з ПО, ви отримуєте ці ПО тільки один раз, коли ви розміщуєте супутник та закриваєте символ ПО. Якщо ви замінюєте розміщений супутник (скидаючи його без отримання вигоди), ви знову можете отримати ПО за розміщення супутника на пустий слот введення.

РЕГІОНИ ТА АВАНПОСТИ

- ♦ Гравці можуть відправитись на базу Альянсу, якщо вони виконають її дію до кінця свого ходу (тобто ви не можете відправитись туди, якщо не в змозі або не хочете цього зробити).
- ♦ Якщо вам не вистачає лідерів, але останнього потрібного можна завербувати у відділі розвитку, ви можете відправитись туди та виконати цю дію. Оскільки ви можете завербувати лідерів у будь-який момент свого ходу, ви можете запустити корабель на базу Альянсу, виконати вільну дію, а потім будувати аванпост.

РЕМОНТУВАННЯ

- ♦ Ви не можете використовувати дію ремонтування для отримання ПО, якщо в вас ще є пошкоджені кораблі або модулі.
- ♦ Якщо ви поліпшили важкий крейсер, пошкодження не переносять на плитку поліпшення.

БИТВА

- ♦ Ви можете отримати тільки один бонус тактичної операції незалежно від того, скільки кораблів ви втратили у битві.
- ♦ Якщо в тактичних операціях ви розмістили супутник з ремонтуванням, ви не можете відремонтувати ним тільки що відправлені на звалище кораблі. Це тому, що в битві ви отримуєте вигоду тактичних операцій до пошкодження і відправлення кораблів на звалище.
- ♦ Якщо ви зіграли картку дипломатії, яка закінчує битву, наступні суперники (за порядком ходів) не можуть грати свої картки дипломатії, оскільки битва завершилася після застосування вашої картки.
- ♦ Ефект карток підтримки закінчується наприкінці вашого повернення на станцію. Тож якщо ви граєте картку підтримки протягом повернення на станцію, її ефект закінчується в кінці цього ходу.

ПОЛІПШЕННЯ СТАНДАРТНИХ КОРАБЛІВ

КОРБА ТОРПЕД

- ♦ Щоб використати торпеди, у вас має бути принаймні 1 корабель, а корабель “Корба торпед” має бути не в активному регіоні.
- ♦ Якщо не вказано інше, кожен суперник не може мати понад 6 кубиків у битві.

ТРАНСФОРМЕР

- ♦ “Трансформація” — це вільна дія під час ходу будь-якого гравця, тож має гнучке використання.
- ♦ Якщо корабель “Трансформер” перебуває в туманності, ви можете поміняти його місцями з кораблем, у якого немає властивості “Гіпердвигун”. У цього корабля немає властивості “Гіпердвигун” для ескалації під час подальших ходів.

ПООДИНОКІ ТРАНСПОРТИ

- ♦ Кожен поодинокий транспорт додатково додає +1 до прицілювання. Максимальне прицілювання — 5.