

КРАЙ АНДРОМЕДИ
ПРАВИЛА

ВСТУП

Очоліть відчайдушну фракцію, що прагне побудувати нову цивілізацію на краю галактики "Андромеда". У вашому віданні на початку буде лише одна космічна станція, кілька кораблів і купка ресурсів. Завдяки вмілому розміщенню кораблів ви зможете зібрати ресурси, зайняти супутники, отримати модулі станції та розбудувати планети. Ви битиметеся з суперниками та змагатиметеся в науці, індустрії й торгівлі, мірятиметеся величчю цивілізацій і спробуєте досягти одноосібного панування!

ЗМІСТ

ВСТУП	2
КОМПОНЕНТИ	3
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ	4
ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ	6
ОГЛЯД ГРИ	8
РЕГІОНИ ГАЛАКТИКИ	8
ЗАПУСК	9
ДІЇ БАЗ АЛЬЯНСУ	10
РЕЙДЕРИ	11
ПОВЕРНЕННЯ НА СТАНЦІЮ	12
ВІЛЬНІ ДІЇ	13
КОРАБЛІ	15
МОДУЛІ	16
АВАНПОСТИ	17
ТРЕКИ ПРОГРЕСУ	19
ТРЕК ПОДІЙ	20
БИТВА	21
ПОШКОДЖЕННЯ І РЕМОНТУВАННЯ	23
КІНЕЦЬ ГРИ	25
НЕОБОВ'ЯЗКОВІ ПРАВИЛА	26



КОМПОНЕНТИ



1 МАРКЕР
КІНЦЯ ГРИ

10 КАРТОК РЕЙДЕРІВ

6 КУБІКІВ РЕЙДЕРІВ

16 ФІШОК
РЕЙДЕРІВ
8 ПІДСТАВОК
(НЕ ЗОБРАЖЕНО)

24 ТРАНСПОРТНІ КОРАБЛІ
(4 КОЛЬОРІВ)

4 ВИНІЩУВАЧІ [4 КОЛЬОРІВ]

4 НАУКОВІ СУДНА [4 КОЛЬОРІВ]

4 ВАЖКІ КРЕЙСЕРИ (4 КОЛЬОРІВ)

20 МАРКЕРІВ ТРЕКІВ
(4 КОЛЬОРІВ)

4 МАРКЕРИ ОЧОК [4 КОЛЬОРІВ]

6 МАНДРІВНИХ СУПУТНИКІВ

21 ЖЕТОН ВІДКРИТТІВ

8 ЖЕТОНІВ ПАНУВАННЯ

50 МАРКЕРІВ ПОШКОДЖЕНЬ

5 ЖЕТОНІВ МЕКОФАГІВ

80 КАРТОК ТАКТИКИ

108 КАРТОК МОДУЛІВ
(4 ТИПИ)

4 ПАМ'ЯТКИ ГРАВЦІВ (НЕ ЗОБРАЖЕНО)

**1 ГОЛОВНЕ ПОЛЕ
(НЕ ЗОБРАЖЕНО)**

**4 ПЛАНШЕТИ СТАНЦІЙ
ГРАВЦІВ (4 КОЛЬОРІВ)**

24 КУБИКИ ГРАВЦІВ
(4 КОЛЬОРІВ)

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1 ГОЛОВНЕ ПОЛЕ:

 Розташуйте **головне поле** в центрі столу.

2 ПОЛЕ ПОДІЙ:

Розташуйте **поле подій** поруч з головним полем і помістіть **маркер подій** на стартове місце, що відповідає кількості гравців.

Виберіть **колоду подій** для цієї гри. Для вашого першого вильоту на край Андромеди ми рекомендуємо “Галактичний світанок”. Перетасуйте вибрану колоду і розмістіть її на полі подій долілиць.

З ЗВАЛИЩЕ:

 Розташуйте **поле звалища** поруч із головним полем.

4 ПОЧАТКОВІ РЕГІОНИ:

Відокремте **15 плиток регіонів планет** (не плиток регіонів баз Альянсу), перемішайте і складіть їх долілиць стосом вниз головного поля. Потім доберіть планети залежно від кількості гравців:

2 гравці	4 планети
3 гравці	6 планет
4 гравці	8 планет

5 ЖЕТОНИ СУПУТНИКІВ:

 Перемішайте 6 **мандрівних супутників** та помістіть горілиць по 1 в кожній туманності.

 Окремо перемішайте кожен з **5 кольорів** жетонів **супутників планет**. Складіть по **3 супутники** відповідного кольору на кожную планету долілиць, потім переверніть цей стос горілиць, так, щоб було видно верхній супутник. Викладіть залишок супутників долілиць стосами по 3 поруч з головним полем.

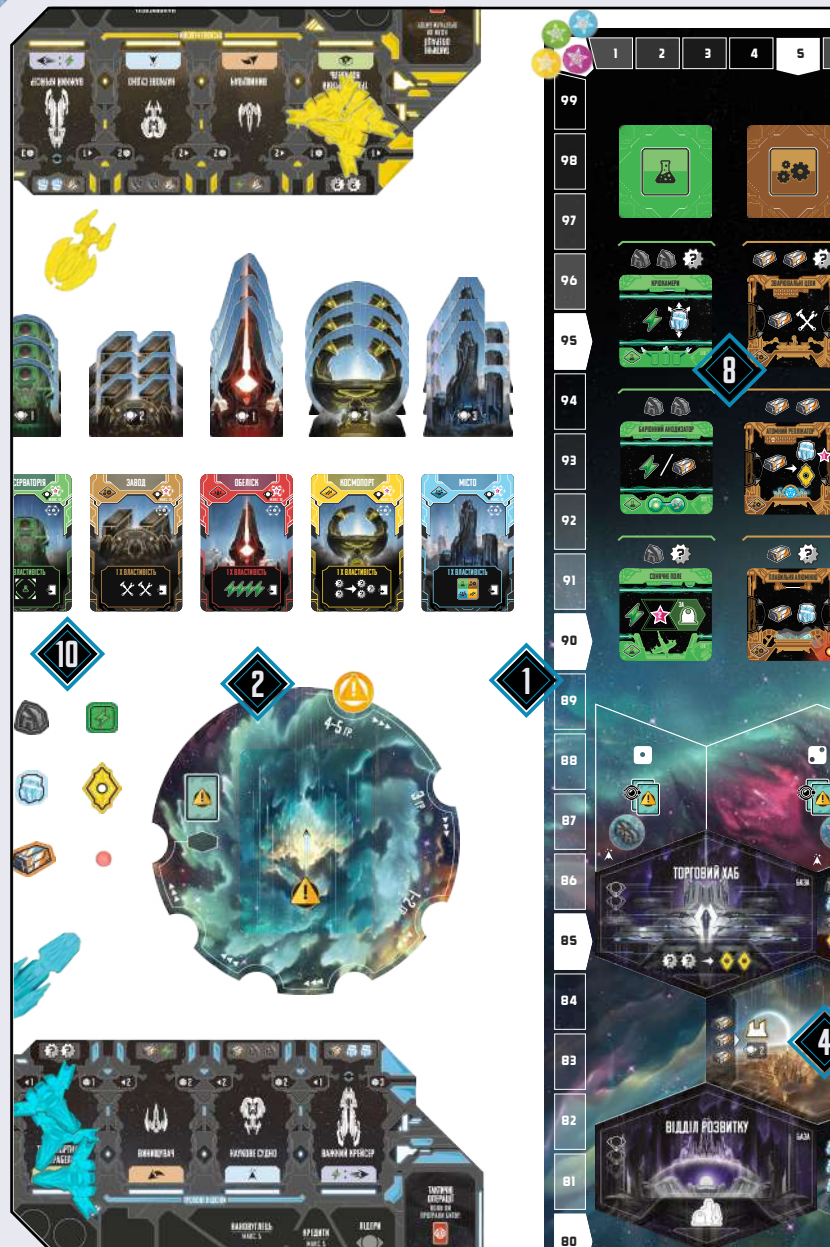
6 СТАРТОВІ РЕЙДЕРИ:

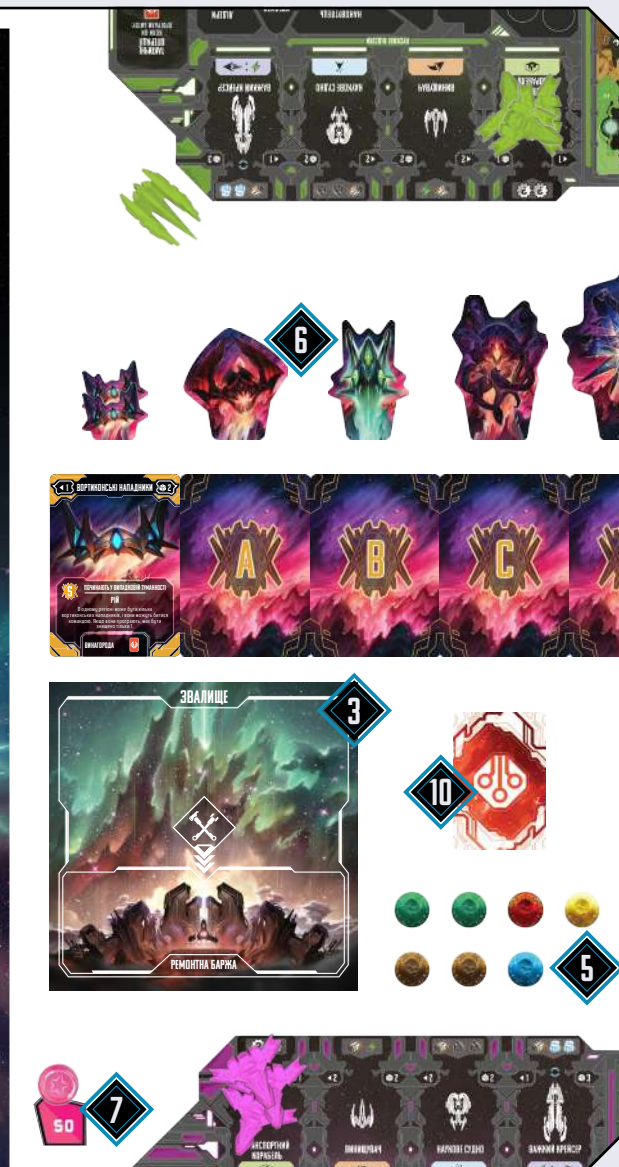
 Виберіть **картку рейдера 5-класу** для цієї гри. Як перших противників рекомендуємо взяти вортиконських нападників. З'єднайте підставки з фішками відповідних рейдерів 5-класу. Викладіть фішки та картку рейдера 5-класу поруч з головним полем.

 Киньте 2 кубики та виставте по 1 фішці рейдера 5-класу на туманності з викинутими значеннями (вони можуть опинитися в одній туманності).

Будь-яким способом виберіть по 1 рейдеру А-класу, В-класу, С-класу і D-класу. З'єднайте підставки з фішками відповідних рейдерів. Виставте фішки рейдерів поруч з їхніми картками біля поля.

◆ Поверніть невикористані картки рейдерів і фішки в коробку. Під час гри вони не знадобляться.





7 ТРИВАЛІСТЬ ГРИ: визначте, яку партію ви хочете зіграти — коротку, середню чи довгу. Розташуйте маркер кінця на відповідній ділянці треку переможних очок (ПО).

Коротка	50 ПО
Середня	60 ПО
Довга	70 ПО

8 МОДУЛІ: перетасуйте кожну з 4 колод модулів окремо та викладіть їх на позначені ділянки вгорі головного поля. Розкрийте по 3 модулі з кожної колоди, щоб заповнити ділянки у стовпчику під ними.

9 ТРЕКИ ПРОГРЕСУ:

- ◆ Перемішайте жетони відкриттів і покладіть стосом долілиць по 5 жетонів на кожну з 2 позначених ділянок треку науки.
- ◆ Складіть долілиць стосом ще 5 жетонів відкриттів на ділянку відкриттів лабораторії над треком науки. Поверніть решту жетонів у коробку.
- ◆ Перемішайте жетони панування і викладіть по 1 жетону горілиць на кожну з 3 позначених ділянок треку панування. Поверніть решту жетонів у коробку.

10 ЗАГАЛЬНИЙ ЗАПАС:

- ◆ Перетасуйте колоду карток тактики та покладіть її долілиць.
- ◆ Розкладіть фішки аванпостів по типах поруч з відповідними картками аванпостів.
- ◆ Розкладіть по купках ресурси та маркери пошкоджень.

ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

1 КОМПОНЕНТИ ГРАВЦЯ: кожен гравець бере компоненти вибраного кольору.

- ◆ 1 планшет станції;
- ◆ 1 пам'ятку гравця;
- ◆ 6 транспортних кораблів;
- ◆ 1 винищувач;
- ◆ 1 наукове судно;
- ◆ 1 важкий крейсер;
- ◆ 9 лідерів;
- ◆ 6 кубиків;
- ◆ 5 маркерів треків;
- ◆ 1 маркер ПО.

2 ПЛАНШЕТ СТАНЦІЇ:

- ◆ Для зручності планшети станцій зроблено двобічними. Зверніть увагу на орієнтацію чотирьох кольорових модулів з однієї сторони — гравцям знадобиться простір, щоб будуватися з цієї сторони станції.
- ◆ Кожен гравець викладає станцію перед собою і кладе 3 транспортні кораблі в зону пускових відсіків. Всі інші кораблі розташовують в особистому запасі поруч із планшетом. Потім їх можна побудувати.

3 ФРАКЦІЇ:

- ◆ Перетасуйте картки фракцій і роздайте кожному гравцю по три. Кожен гравець вибирає одну картку, яку залишить собі. Поверніть усі невикористані картки в коробку.
- ◆ Кожен гравець отримує початкові ресурси, що зазначені на звороті його картки фракції. Ці ресурси гравці розташовують у зонах складів на станціях. Картку їхньої фракції гравці викладають горілиць у зоні фракції на планшеті.

4 ПОЛІПШЕННЯ КОРАБЛІВ:

- ◆ Кожен гравець бере по плитці унікального поліпшення корабля своєї фракції.
- ◆ Окремо перемішайте плитки кожного з чотирьох типів поліпшень стандартних кораблів (*транспортних кораблів, винищувачів, наукових суден і важких крейсерів*) та роздайте по 1 плитці з кожного стосу кожному гравцеві. Поверніть усі невикористані поліпшення кораблів у коробку.
- ◆ Кожен гравець розташовує свої 5 плиток поліпшень кораблів в особистий запас разом з непобудованими кораблями. Їх можна буде отримати пізніше.

5 ТРЕКИ ПРОГРЕСУ:

- ◆ Кожен гравець розташовує по 1 маркеру треку на нижній ділянці кожного з 5 треків прогресу.
- ◆ Після цього всі гравці рухаються вперед на 1 ділянку по кожному з треків прогресу, зазначеному на їхній картці фракції.





2

ПУСКОВИЙ ВІДСІК:
ваш відремонтований та
готовий до запуску флот!

ТАКТИЧНІ ОПЕРАЦІЇ:
вихопіть перемогу з
кігів поразки!

ТАКТИЧНІ ОПЕРАЦІЇ
коли ви
ПРОГРАЛИ БІТВУ:

ГРИБОПОДІБНІ СПОРОГОТИ

ОСОБЛИВЕ ПОПІЛШЕННЯ:
Міцелінокс (транспортні кораблі)
РОЗКЛАДАННЯ: якщо на початку вашого ходу на
звалищі є кораблі, отримайте 1
ГРИБОВИЙ РІС: коли витрачаєте ресурси на будівництво
аванпосту, можна використовувати замість
будь-яких ресурсів.

Початкові ресурси на звороті

РЕСУРСИ

Впродовж гри ви збиратимете і витрачатимете ресурси 6 різних типів. Ресурси в Андромеді в дефіциті. Користуйтеся ними з розумом для розбудови вашого майбутнього!

МАКС.
10



ЕНЕРГІЯ
Використання: модулі
станцій, зброя, стрибки.



ТИТАН
Використання: заводи,
індустріальні модулі,
будування кораблів.



ЛІД
Використання:
міста, цивілізаційні
модулі.



НАНОВУГЛЕЦЬ
Використання:
обсерваторії, наукові
модулі.

МАКС.
5



КРЕДИТИ
Використання:
замість титану, льоду
і нановуглецю.



КАРТКИ ТАКТИКИ
5 типів,
використовують у
різний спосіб.

6

ЛІДЕРИ:

- ◆ Кожен гравець розташовує по **одному лідеру** свого кольору на кожній **базі Альянсу** на полі.
- ◆ Кожен гравець кидає кубик і розташовує **2 лідери у туманності відповідно до значень**, що випали на кубиках (в одній туманності можуть перебувати лідери кількох гравців).
- ◆ Кожен гравець розташовує **останнього лідера** у відсіку лідерів на станції.

7

ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ:

- ◆ Виберіть першого гравця відтворюючи битву: кожен гравець кидає 6 своїх кубиків, і гравець з **кубиком із найбільшим значенням** стає першим гравцем. У разі нічиєї претенденти порівнюють наступний кубик із найбільшим значенням і так далі, поки не залишається один переможець.
- ◆ Перший гравець розміщує маркер ПО на 1-шу ділянку **треку ПО**. Далі за годинниковою стрілкою гравці по черзі розміщують свій маркер на наступній пустій ділянці треку.

ОГЛЯД ГРИ

Гра "Край Андромеди" складається з серії ходів (у цій галактиці немає традиційних раундів). Гравці ходять за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця, і так триває до кінця гри. Протягом свого ходу ви або запускаєте корабель, або повертаєте всі кораблі на станцію. Це просте рішення веде до всіх чудес всесвіту.



АКТИВНИЙ ГРАВЕЦЬ. Гравця, який робить хід, називають **активним гравцем**. Деякі рішення приймає тільки він, якщо це зазначено, а також багато подій у цій грі застосовують згідно з порядком ходів, починаючи з нього. Якщо ігрові ефекти спрацьовують одночасно без зазначеного порядку, наприклад, в кінці або на початку ходу, саме активний гравець визначає їхній порядок.

Кінець гри активується, коли маркер переможних очок одного з гравців досягає маркера кінця гри на треку ПО. Після цього кожен гравець, включно з активним, отримує ще 1 хід. Після фінального підрахунку очок перемагає гравець з **найбільшою кількістю ПО**.

РЕГІОНИ ГАЛАКТИКИ

Мапа поля складається з регіонів різних типів. Упродовж гри ви запускати кораблі в регіони, щоб отримувати ресурси та виконувати дії. Нижче описано **3 основні типи регіонів**. Якщо хочете, ви також можете додати особливі регіони (детальніше на стор. 26).

ПЛАНЕТИ

Край Андромеди наповнений безліччю планет. На них є **жетони супутників**, які ви можете забрати, щоб отримати ресурси, а також ви можете **побудувати аванпост на планеті**, щоб просунутися на треках прогресу й отримати певні винагороди. Нові планети для досліджень з'являються разом з ключовими подіями.

БАЗИ АЛЬЯНСУ

Прикордонний Альянс прибув до чергового напливу дослідників і розкидав свої форпости по всьому краю галактики. Гравці можуть навідатись до баз Альянсу, щоб обміняти ресурси, вивчити технології попередників, збудувати кораблі та виконати інші важливі дії.

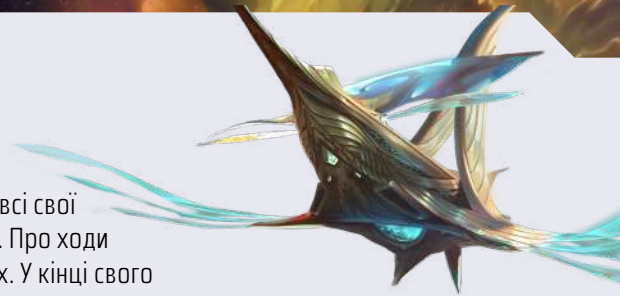
ТУМАННОСТІ

З краєм Андромеди межують загадкові й недосліджені туманності, у яких причаїлися рейдери (ці регіони не представлені плитками, вони надруковані безпосередньо на полі). Заходити в туманність можуть тільки кораблі з властивістю "Гіпердвигун". Однак ті, хто наслідились на це, можуть отримати значні винагороди.



ПЕРЕБІГ ХОДУ ГРАВЦЯ

Під час свого ходу ви мусите або **ЗАПУСТИТИ** корабель на поле, або **ПОВЕРНУТИ НА СТАНЦІЮ** всі свої кораблі. Також ви можете виконати будь-яку кількість вільних дій під час свого ходу. Про ходи запусків і ходи повернень, як і про вільні дії, детально пояснено у наступних розділах. У кінці свого ходу скиньте надлишок ресурсів.



ЗАПУСК

ЗАПУСКАЮЧИ корабель, ви відправляєте його зі станції у регіон, після чого активуєте його та виконуєте його особливу дію. Регіон, на який запущено корабель, стає **активним регіоном** до кінця поточного ходу (навіть якщо запущений корабель переміщається на інший регіон під час вашого ходу).

ЕТАПИ ЗАПУСКУ

- 1 Запуск корабля
- 2 Активування регіону
- 3 Напад рейдерів
- 4 Битва

ЕТАП

1

ЗАПУСК КОРАБЛЯ

Спершу виберіть корабель у **пусковому відсіку** вашої станції і розташуйте його на вибраному регіоні на полі. Правила вибору регіону відрізняються залежно від того, чи **перший це запуск**, чи **подальший**.

ПЕРШИЙ ЗАПУСК

Якщо під час запуску у вас немає кораблів на полі, це перший запуск. Під час першого запуску:

- ♦ ви можете запустити корабель у **будь-який незайнятий регіон**. Регіон вважають зайнятим, якщо на ньому є принаймні 1 корабель, що належить іншому гравцю, або рейдер. До того ж ви мусите дотримуватися всіх додаткових вимог для запуску; дивіться текст праворуч внизу сторінки.



ПРИКЛАД

Зелений робить перший запуск у незайнятий регіон.

ПОДАЛЬШІ ЗАПУСКИ

Якщо під час запуску у вас на полі **принаймні 1 ваш корабель**, це подальший запуск. Під час запуску цього типу:

- ♦ ви **мусите** запустити корабель у регіон в **межах досяжності** принаймні 1 з ваших інших кораблів на полі, використовуючи **показник меж досяжності корабля**, який ви запускаєте;
- ♦ ви **не можете** запустити корабель у регіон, у якому у вас **вже є принаймні 1 корабель**. Ви можете запустити корабель у регіон, **зайнятий кораблем суперника**. Це може призвести до битви.



ПРИКЛАД

Фіолетовий робить подальший запуск у регіон в межах досяжності.

ДОДАТКОВІ ВИМОГИ ДЛЯ ЗАПУСКУ

Ви мусите дотримуватися цих правил під час будь-якого з запусків:

- ♦ запустити корабель на **базу Альянсу** ви можете тільки якщо маєте змогу активувати її ефекти і зробите це;
- ♦ у **туманності** ви можете запустити тільки кораблі з властивістю **"Гіпердвигун"**.

ДІЇ БАЗ АЛЬЯНСУ



МОНОЛІТ ДРЕВНІХ:

витратьте будь-які 2 ресурси, щоб добрати 3 картки тактики.



ТОРГОВИЙ ХАБ:

витратьте будь-які 2 ресурси, щоб отримати 2 кредити.



ПОЛЕ МАКСИМУСА:

просуньте маркер подій на 1 ділянку, потім купіть 1 або 2 модулі науки або індустрії з головного поля.



ПОЛЕ ОДЕСИ:

просуньте маркер подій на 1 ділянку, потім купіть 1 або 2 модулі торгівлі або цивілізації з головного поля.



КОСМОВЕРФ:

або заплатіть вартість у ресурсах для будування нового корабля та розташуйте його в своєму пусковому відсіку, або виконайте 1 дію ремонтування.



ВІДДІЛ РОЗВИТКУ:

заплатіть вартість у ресурсах і лідерах, щоб побудувати аванпост на планеті без аванпосту, на якій у вас є транспортний корабель.

ЕТАП 2

АКТИВУВАННЯ РЕГІОНУ

Ви мусите активувати регіон, у який ви запустили корабель. Те, що трапиться під час активування регіону, залежить від його типу.

◆ **АКТИВАЦІЯ ПЛАНЕТИ:** візьміть верхній жетон супутника зі стосу цієї планети і розташуйте його на своїй станції. Якщо на активній планеті **не лишилося** супутників, візьміть замість жетона супутника ресурс, надрукований там, де був стос супутників.

◆ **АКТИВАЦІЯ ТУМАННОСТІ:** візьміть жетон супутника зі стосу цієї туманності (якщо він є) і розташуйте на своїй станції. Потім потайки подивіться на 2 верхні картки колоди подій. Виберіть 1 картку, яку розмістите зверху колоди, та 1 картку покладіть під низ колоди.

◆ **АКТИВАЦІЯ БАЗИ АЛЬЯНСУ:** виконайте дію бази альянсу. Ліворуч є короткий опис кожної з них.

ЗАЙНЯТТЯ СУПУТНИКІВ

Один з найголовніших способів отримати ресурси — це зайняти супутники на орбітах планет або ті, що дрейфують у туманності.

Коли ви займаєте супутник, розташуйте його у зоні для нерозміщених супутників на планшеті вашої станції.

У вас не може бути понад 4 супутники у зоні для нерозміщених супутників. Щоб звільнити місце, під час свого ходу ви можете використати вільну дію "Скинути жетон супутника", щоб скинути супутник і отримати вказані вигоди, або ж ви можете розмістити жетон супутника в іншому місці на вашій станції у спеціальних слотах під час ходу будь-якого гравця.

Якщо ви отримуєте супутник під час чужого ходу, ви можете скинути супутник з зони для нерозміщених супутників, щоб звільнити місце для нового, але тоді ви **не отримуєте** зображену вигоду.



ЕТАП

3

НАПАД РЕЙДЕРІВ

Після активування регіону погляньте, чи не нападають рейдери.

- ♦ **РЕЙДЕР ПЕРЕБУВАЄ В АКТИВНОМУ РЕГІОНІ:** якщо в активному регіоні вже є рейдер, напад рейдерів не відбувається й інші рейдери не можуть зайти в цей регіон. Виняток — рейдери 5-класу, дивіться далі.
- ♦ **РЕЙДЕРИ 5-КЛАСУ:** якщо рейдер 5-класу вже є в активному регіоні, перевірте, чи є в межах досяжності інші рейдери 5-класу, які можуть напасти. На відміну від інших рейдерів, кілька рейдерів 5-класу можуть займати один регіон завдяки властивості "Рій".
- ♦ **РЕЙДЕРІВ В АКТИВНОМУ РЕГІОНІ НЕМАЄ:** якщо в активному регіоні немає рейдерів, перевірте, чи немає рейдерів у межах досяжності, користуючись значеннями досяжності на кожній з карток рейдерів. Якщо хоча б один з рейдерів є в межах досяжності, активний гравець мусить вибрати 1 з них для нападу рейдерів і перемістити його в активний регіон. Якщо було вибрано рейдерів 5-класу, у регіон переміщують кожного такого рейдера в межах досяжності.



У всіх рейдерів є властивість "Гіпердвигун", тож вони завжди можуть напасти у туманності.

ЕТАП

4

БИТВА

Після перевірки нападу рейдерів, якщо в активному регіоні є принаймні 2 чи більше кораблів суперників і/або рейдерів, ви маєте провести битву. Битва може відбуватися тільки в активному регіоні. Етапи битви описані на стор. 21.



Битва між зеленим гравцем, синім гравцем та рейдером.



Битва може відбутися навіть якщо в активного гравця вже немає кораблів в активному регіоні.

РЕЙДЕРИ

Впродовж гри загрозливі рейдери з'являтимуться з туманностей, щоб зірвати ваші операції та захопити ваші зорельоти. Кожен клас рейдерів має власну картку рейдера, яка визначає його значення та властивості.

В одному регіоні одночасно може бути тільки один клас рейдерів. Рейдера за жодних умов не можна розташувати або перемістити в регіон, у якому вже є рейдер іншого класу.

РОЗМІЩЕННЯ НОВИХ РЕЙДЕРІВ

Рейдери різних класів з'являються на полі під час застосування карток подій. Кожна картка рейдера вказує, у якому регіоні їх треба розташувати.

- ♦ Якщо на картці рейдера написано, що він починає у випадковій туманності, киньте кубик і розмістіть рейдера в туманності, номер якої відповідає викинутому значенню на кубіку.
- ♦ Якщо рейдера потрібно розташувати в регіоні, вже зайнятому рейдером, розташуйте його у випадковій незайнятій рейдером туманності. Виняток становлять рейдери 5-класу, які можуть розташовуватися в регіоні, вже зайнятому іншими рейдерами 5-класу.
- ♦ Якщо рейдер вказаного класу вже на полі, замість цього розмістіть 2 рейдери 5-класу на вказаному на їхній картці регіоні. Якщо їх в запасі залишилося менш як 2, розташуйте стільки, скільки зможете.
- ♦ Рейдер, якого відправили назад на картку, може згодом повернутися на поле. Якщо знову відбувається подія, яка зображує клас рейдера, його знову повертають на поле, дотримуючись вищезазначених правил.



ПОВЕРНЕННЯ НА СТАНЦІЮ

Під час ходу, на якому ви вибрали варіант "Повернення на станцію", ви повертаєте по одному всі свої кораблі з поля і звалища на свою станцію. Кораблі, які ви повертаєте з **поля і зони ремонтної баржі** звалища, можна використовувати, щоб **активувати модулі** на станції.

! Якщо на початку вашого ходу у пусковому відсіку не залишилося кораблів, ви мусите повернутися на станцію.

ЕТАП

1

АКТИВУВАННЯ МОДУЛІВ

Під час цього етапу ви можете активувати будь-яку кількість модулів на станції в будь-якому порядку, щоб отримати надруковані на них вигоди. Щоб активувати модуль, або візьміть **1 корабель** з будь-якого місця на полі (або із зони ремонтної баржі на звалищі) та розташуйте його на модулі, або візьміть **1 жетон енергії** з власного запасу і розташуйте цей жетон на модулі.

Окрім того, ви мусите дотримуватися цих правил:

- ❖ ви не можете активувати модуль, на якому вже є корабель або енергія;
- ❖ активувати модулі за допомогою енергії ви можете тільки якщо вже активували модуль на **цьому ряді** за допомогою корабля;

КЛЮЧОВІ МОДУЛІ

ГОЛОВНИЙ РЕАКТОР: отримайте 2 енергії й активуйте будь-яку кількість ваших інших наукових модулів.

КОРАБЕЛ: або заплатіть вартість у ресурсах, щоб збудувати у пусковому відсіку 1 новий корабель, або виконайте дію ремонтування.

СКАРБНИЦЯ: отримайте 1 кредит.

АРХІТЕКТОР: або доберіть 1 картку тактики, або сплатіть потрібну кількість ресурсів і лідерів, щоб побудувати аванпост на планеті без аванпосту, на якій є ваш транспортний корабель.

ЕТАПИ ПОВЕРНЕННЯ

1

Активування модулів

2

Повернення всіх кораблів

3

Скидання енергії

- ❖ ви **не можете** активувати модуль з будь-якими **маркерами пошкодження**;
- ❖ кораблі на верхній частині звалища не можна використати для активування модулів. Однак кораблі, перенесені в зону ремонтної баржі звалища, можна використати, щоб активувати модулі. Це також стосується кораблів, перенесених на ремонтну баржу впродовж цього ходу;
- ❖ **НАУКОВІ МОДУЛІ:** на відміну від інших модулів, наукові модулі **не можна** активувати окремо, повернувшись на станцію. Замість цього ви можете активувати їх лише за допомогою модуля **головного реактора** (дивіться **внизу ліворуч**). Ви мусите зробити це **кораблем**;
- ❖ **СЛОТИ СУПУТНИКІВ:** якщо у модуля зі сторони, що позначає введення, є **слот для супутника**, ви можете активувати цей модуль, тільки якщо вставили в нього супутник.



СИМВОЛ ПОШКОДЖЕННЯ

отримавши цей модуль, одразу додайте сюди маркер пошкодження

МАРКЕР ПОШКОДЖЕННЯ

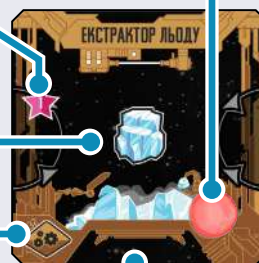
модуль пошкоджено

БОНУСНІ ПО
за розміщений
супутник

ДІЯ під час
активування

СИМВОЛ
ТРЕКУ
ПРОГРЕСУ

просуньтеся
на ньому, коли
отримуєте цей
модуль



ВІДКРИТИЙ ДОК

позначає, що модуль
можна активувати
кораблем або енергією

НАЗВА на рожевому тлі =
ефект для кінця гри

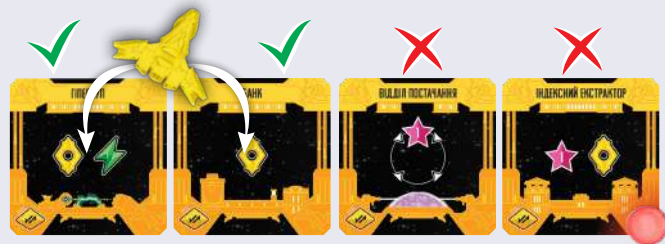


Цивілізаційні модулі з ефектом
кінця гри та наукові модулі не
мають доку



ПРИКЛАД

Єдиним кораблем активуються всі непошкоджені наукові модулі.



ПРИКЛАД

Модуль “Відділ постачання” (незавершений) й “Індексний екстрактор” (пошкоджений) не можна активувати.

ЕТАП 2

ПОВЕРНЕННЯ ВСІХ КОРАБЛІВ

Закінчивши активування своїх модулів, поверніть **усі кораблі з модулів, звалища і поля у пусковий відсік** на станції. Приберіть **усі маркери пошкодження з кораблів зі щитами**.

Ви **не можете** залишити кораблі на полі або звалищі, якщо немає ігрового ефекту, який це дозволяє.

ЕТАП 3

СКИДАННЯ ЕНЕРГІЇ

Після повернення кораблів у пусковий відсік, поверніть у запас всю енергію, якою ви активували модулі.

Якщо ви розігрували картки тактики зі здібностями підтримки, також скиньте їх.

ВІЛЬНІ ДІЇ

Ви можете виконати будь-яку кількість вільних дій протягом свого ходу незалежно від того, здійснюєте ви запуск чи повернення на станцію. Вільні дії можна виконати в будь-який момент вашого ходу, в тому числі одразу перед іншою дією чи після неї.

“Розмістити жетон супутника” і “Зіграти картки тактики” — дві єдині вільні дії, які можна виконати під час **ходу будь-якого гравця**. Решту можна виконати **тільки під час вашого ходу**.

У БУДЬ-ЯКИЙ ХІД

- ◆ Розмістити жетон супутника
- ◆ Зіграти картку тактики

У СВІЙ ХІД

- ◆ Використати картку аванпосту
- ◆ Скинути жетон відкриттів або панування
- ◆ Завербувати лідерів
- ◆ Скинути супутник
- ◆ Зібрати бонусні ресурси
- ◆ Використати властивості фракції

РОЗМІСТИТИ ЖЕТОН СУПУТНИКА

У будь-який момент ви можете перемістити супутник із зони нерозміщених супутників у слот супутника на модулі або зони тактичних операцій на станції.

Перемістивши супутник, ви **більше не можете скинути його**, щоб отримати вигоду. Якщо ви **замінюєте** супутник у слоті, ви мусите скинути його, **не отримуючи вигоду**.

ЗІГРАТИ КАРТКУ ТАКТИКИ

Картки тактики — це **ресурси**, які ви отримуєте протягом гри та граєте, щоб виконати певну дію. Кожна картка тактики вказує, коли її можна застосувати.

Зігравши картку тактики та повністю застосувавши її ефект, покладіть її горілиць на стос скидання поруч з колодою тактики. Якщо колода закінчилася, перемішайте стос скидання, щоб утворити нову колоду.

ПРИКЛАД

Перемістіть супутники в спеціальні слоти модулів і тактичних операцій, щоб скористатися їхньою вигодою різними способами.



ПРИКЛАД

Ось кілька прикладів часу застосування карток тактики.



ТИПИ КАРТОК ТАКТИКИ



ДІЯ

Можна розіграти у зазначений час. Деякі можна зіграти під час ходу іншого гравця. **Не можна** розіграти під час битви.



ПОДІЯ

Можна розіграти у зазначений час у свій хід. Зігравши, одразу посуньте **маркер події** на 1 ділянку.



ПІДТРИМКА

Можна розіграти у зазначений час у свій хід. Картка залишається розіграною перед гравцем до його повернення на станцію. Такі картки скидають разом з енергією під час фінального етапу повернення на станцію.



ДИПЛОМАТІЯ

Можна розіграти тільки під час **етапу дипломатії** в битві, у якій ви берете участь. Ви можете зіграти тільки 1 картку дипломатії на битву.



БИТВА

Можна розіграти у зазначений час протягом **битви**. Більшість можна зіграти, тільки якщо ваші кораблі беруть участь у битві. Впродовж однієї битви ви можете зіграти **будь-яку кількість** карток битви.

ЛІМІТ КАРТОК ТАКТИКИ

На початку гри ліміт вашої руки — **5 карток тактики**. В кінці свого ходу ви мусите скинути картки тактики з руки до цього ліміту. Ви можете його збільшити, просуваючись **треком цивілізації**.



Ліміт 5 карток



ВИКОРИСТАТИ КАРТКУ АВАНПОСТУ

Якщо у вас є невикористана картка аванпосту, ви можете **перегорнути її долілиць** у будь-який момент свого ходу, щоб використати її одноразову властивість.

ПРИКЛАД

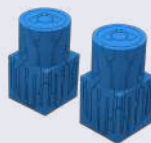
Скориставшись цією картою аванпосту "Місто", отримайте будь-який 1 модуль і перегорніть її.

СКИНУТИ ЖЕТОН ВІДКРИТТІВ АБО ПАНУВАННЯ

Якщо у вас є невикористаний жетон відкриттів або панування, ви можете **скинути** його в будь-який момент ходу, щоб отримати зображену на ньому вигоду.



ЗАВЕРБУВАТИ ЛІДЕРІВ



У будь-який момент свого ходу ви можете взяти **будь-яку кількість лідерів** свого кольору з регіонів, на яких є ваші кораблі. Розташуйте їх усіх у відсіку лідерів на станції.

СКИНУТИ ЖЕТОН СУПУТНИКА

У будь-який момент свого ходу ви можете скинути зайнятий супутник, щоб отримати зображені на ньому ресурси й/або ПО. Якщо ви скидаєте супутник із **символом ремонтування** ✂, можете відремонтувати 1 пошкоджений корабель або модуль.



Ви можете скинути супутник як частину **оплати ресурсами**. Розташуйте супутник, що ви скинули, горілиць поруч із полем (відділіть скинуті супутники від ще не викладених на поле супутників, що лежать долілиць).

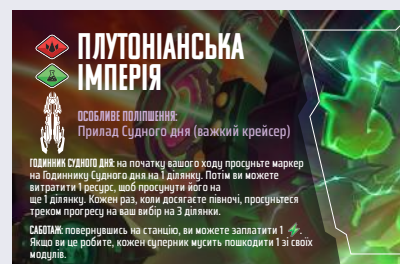
ЗІБРАТИ БОНУСНІ РЕСУРСИ



Картки подій або інші ефекти можуть додати **бонусні ресурси** у певні регіони поля. У будь-який момент вашого ходу ви можете отримати будь-яку кількість бонусних ресурсів з регіонів, на яких є ваші кораблі.

ВИКОРИСТАТИ ВЛАСТИВОСТІ ФРАКЦІЇ

У деяких фракцій є пасивні ефекти та бонуси. В інших є особливі дії, які можна використати в зазначений час. Вони також є вільною дією.



КОРАБЛІ

Кожен гравець користується своїм флотом для дослідження краю Андромеди. Протягом гри ви **будуватимете** космічні кораблі різних типів, а потім **запускатимете** їх на поле, щоб отримувати ресурси, розвивати планети та битися із суперниками.

Повернувши кораблі на станцію, ви будете користуватися ними для **активування модулів**, які дадуть змогу одержати додаткові ресурси і дії.

РОЗБУДОВА ФЛОТУ

На початку гри у вас до запуску готові 3 транспортні кораблі. Кораблі, що ви побудували, зберігаються у **пускових відсіках**, поки ви не запустите їх на поле.

Ви можете витратити ресурси для будування додаткових кораблів, відвідуючи Космоверф (*базу Альянсу*) або активуючи на станції модуль "Корабель".

ТИПИ КОРАБЛІВ

ТРАНСПОРТНИЙ КОРАБЕЛЬ

ДОСЯЖНІСТЬ: 1
ЗБРОЯ: 1
ЗАСЕЛЕННЯ



ВИНИЩУВАЧ

ДОСЯЖНІСТЬ: 2
ЗБРОЯ: 2
АТАКА



НАУКОВЕ СУДНО

ДОСЯЖНІСТЬ: 2
ЗБРОЯ: 2
ГІПЕРДВИГУН



ВАЖКИЙ КРЕЙСЕР

ДОСЯЖНІСТЬ: 1
ЗБРОЯ: 3
СТРИБОК, ЩИТИ



Ви можете побудувати кораблі 4 типів — 3 додаткові транспортні кораблі, винищувач, наукове судно і важкий крейсер. У кожного з цих типів є власні **значення досяжності** й **зброї** та унікальні властивості, зображені в пусковому відсіку.

ВЛАСТИВОСТІ КОРАБЛІВ

Кожен корабель у вашому флоті має різні **властивості**, що допомагають одержувати перевагу в дослідженнях, будуванні аванпостів чи битвах. У кораблів гравців і рейдерів є такі властивості:



ПРИЦІЛЮВАННЯ: збільшує мінімальний результат кидка у битві та впливає на кубики всіх кораблів. Ефект різних кораблів накопичується (*максимум 5*).



ГІПЕРДВИГУН: під час запуску або переміщення цей корабель може увійти в туманність.



АТАКА: під час першого запуску цей корабель можна запустити на зайнятий регіон.



СТРИБОК: запускаючи або переміщуючи цей корабель, ви можете витратити 1 енергію, щоб збільшити його досяжність до нескінченності.



ЗАСЕЛЕННЯ: дозволяє будувати аванпост на планеті. Ця здібність належить тільки транспортним кораблям.



УНІКАЛЬНЕ ПОЛІПШЕННЯ: властивість, унікальна для корабля. Детальніше дивіться у додатку.

ПОЛІПШЕННЯ КОРАБЛІВ

На початку гри кожен гравець отримує по 5 плиток поліпшень кораблів — по 1 на кожен тип кораблів і 1 поліпшення вашої фракції. Якщо ви бачите символ поліпшення , то можете розмістити 1 з цих плиток на відповідну ділянку пускового відсіку. Це замінює основні характеристики корабля і може надати всім кораблям того ж типу нові властивості. Окрім того, якщо під час поліпшення у вас є доступний для будування корабель цього ж типу, ви миттєво будувате його безоплатно!

В основному ви поліпшуєте кораблі просуваячись треком прогресу індустрії (*дивіться "Треки прогресу" на сторінці 19*), але є й інші способи.



Кожен тип корабля можна поліпшити тільки один раз. Після поліпшення всіх 4 типів наступні виконання цієї дії не матимуть ефекту.

ХАРАКТЕРИСТИКИ КОРАБЛІВ



ВАРТІСТЬ У РЕСУРСАХ: вартість будування 1 корабля цього типу.



ЗНАЧЕННЯ ДОСЯЖНОСТІ: максимальна відстань (у кількості регіонів) від ваших інших кораблів, на яку ви можете розмістити цей корабель, **запускаючи його зі станції**. Також це відстань, яку може подолати корабель, щоб **досягнути до битви**.



ЗНАЧЕННЯ ЗБРОЇ: кількість кубиків для кидка, яку корабель дає у битвах.



СИМВОЛИ ЩИТІВ: щити не дають **відправити корабель на звалище** після поразки у битві або дії інших ігрових ефектів.



ВЛАСТИВОСТІ: властивості, які є в цього корабля.



МОДУЛІ

Залишки попередньої цивілізації розкидані галактикою. Ви можете отримати цю технологію у вигляді модулів, які можна додати на вашу станцію. Кожен отриманий модуль розширює ваші можливості під час **повернення на станцію**.

Модулі станції бувають **4 типів** і відповідають 4 трекам прогресу з 5 (*науці, індустрії, торгівлі та цивілізації*). Отримуючи новий модуль, розташуйте його у рядку відповідного типу поряд з планшетом станції. Потім просуньтеся на 1 ділянку на відповідному треку прогресу. Ви можете перемістити модулі на вашій станції в будь-який момент.

КУПІВЛЯ АБО ОТРИМАННЯ МОДУЛІВ

Щоразу отримуючи 1 або більше модулів, виконайте такі кроки:

1. Виберіть модуль із зазначеного стовпчика або стовпчиків. Якщо над модулем є , отримання не безплатне. Заплатіть зображену на полі **вартість у ресурсах** за кожен модуль, який ви отримуєте таким чином.

ПРИКЛАД



Отримайте індустріальний модуль.



Отримайте індустріальний модуль, сплативши вартість з поля.



Отримайте будь-який модуль, сплативши вартість з поля.

2. Додайте кожен модуль на відповідний рядок на вашій станції. Якщо в правому нижньому кутку у модуля є хоча б 1 **символ пошкодження** , покладіть на цей модуль по 1 маркеру пошкодження за кожен такий символ.
3. За кожен отриманий впродовж гри модуль ви завжди просуваєтеся на 1 ділянку відповідного **треку прогресу**.
4. Якщо, отримуючи модулі через поле Максимуса і поле Одеси, ви не можете або не хочете купити 2 модулі, замість другого модуля ви мусите скинути 1 модуль із зазначеного стовпчика. Ви мусите купити 1 модуль перед тим, як скинути інший. Розташуйте скинутий модуль внизу його стосу.
5. В кінці будь-якої дії, в результаті якої ви отримали модулі, оновіть стовпчики модулів, посунувши їх вниз, щоб заповнити пробіли, та розкривши нові модулі з колоди. Це оновлення треба робити після кожної унікальної дії отримання модулів.

ПРИКЛАД

Гравець користується полем Максимуса, щоб купити 2 модулі, а потім вільною дією грає картку тактики, яка дозволяє отримати ще один. Модулі оновлюються після 2 купівель і потім знову після вільної дії.

РОЗМІЩЕННЯ СУПУТНИКІВ НА МОДУЛІ

Деякі модулі мають слоти, на які можна розміщувати зайняті супутники.

- ◆ **СУПУТНИКОВИЙ СЛОТ ВВЕДЕННЯ:** якщо слот розташований зі сторони вартості дії (*ліворуч від стрілки*), то ресурси розміщеного супутника стають вартістю активації цього модуля. Модуль з пустим слотом супутника не можна активувати, поки ви не розмістите на ньому супутник. Супутник із **символом ремонтування** не можна вставити у слот введення.
- ◆ **СУПУТНИКОВИЙ СЛОТ ВИВЕДЕННЯ:** якщо слот супутника розташований **не зі сторони вартості дії**, то, активувавши модуль, ви отримуєте ресурси зображені на ньому.

ПРИКЛАД

Розмістивши цей супутник, цей гравець може витратити 1 нановуглець і отримати 1 картку тактики і 1 кредит.



ПРИКЛАД

Розмістивши цей супутник, під час активування модуля цей гравець може виконати 1 дію ремонтування та отримати 1 титану.



! Якщо на слоті супутника надруковані ПО, ви отримуєте їх **тільки раз**, розмістивши на ньому супутник.

- ◆ **СУПУТНИКОВІ НАПІВСЛОТИ:** всі індустріальні модулі мають слоти у формі **півмісяця** з кожної сторони, і коли їх розміщено поруч, вони утворюють повний слот.

Розмістити супутник ви можете тільки у **повний слот**. Зробивши це, ви отримуєте вигоду цього супутника за умови активування модулів з **обох боків** від нього. Порядок активування модулів не має значення.



ПРИКЛАД

Активувавши ОБИДВА модулі, цей гравець отримує 1 кредит і 1 ПО цього супутника.

Якщо ви змінили порядок індустріального ряду так, що розділили 2 індустріальних модулі зі вставленим між ними супутником, то мусите скинути цей супутник (*не отримуючи за це ресурсів*).



Ви все одно можете активувати основну дію індустріального модуля з неповними або незаповненими слотами-півмісяцями.

АВАНПОСТИ

Численні планети краю галактики цілком придатні для заснування метушливих метрополісів, діяльності заводів і зведення монолітів, що уславлять ваше панування — але ви маєте дістатися до них раніше за ваших суперників.

Ви можете побудувати **5 типів аванпостів**, кожен з яких відповідає 1 з треків прогресу. На кожній планеті може бути **тільки 1 аванпост і тільки одного певного типу** (зазначено на лівій стороні плиткі планети). Коли хтось вже побудував на планеті аванпост, на ній не можна будувати іншим.



БУДУВАННЯ АВАНПОСТУ

Для виконання дії будування аванпосту  ви мусите мати:

- ♦ **транспортний корабель** на планеті без аванпосту;
- ♦ достатньо **завербованих лідерів** на станції, залежно від типу аванпосту (вказано на плитці планети);
- ♦ достатньо **ресурсів для будування** аванпосту, це зазначено на лівій стороні плиткі планети.

 У грі є 3 планети кожного типу, що означає, що можна збудувати максимум 3 аванпости кожного типу.

Будуючи аванпост, дотримуйтесь цих кроків:

- 1 Сплатіть **необхідну кількість ресурсів**. Скиньте витрачених **лідерів** зі станції у коробку з грою.
- 2 Візьміть **фішку аванпосту** відповідного типу і вставте її у ваш **транспортний корабель** на планеті.
- 3 Візьміть **картку аванпосту** відповідного типу і покладіть її горілиць поруч зі своєю станцією та отримайте вигоди, вказані у підрозділі **“Вигоди карток аванпостів”**.

 Ви можете будувати аванпост на будь-якій планеті без аванпосту, де у вас є транспортний корабель (не тільки в активному регіоні).

ПРИЗНАЧЕННЯ ЛІДЕРІВ ДО АВАНПОСТІВ

Будування аванпосту також потребує досвідчених лідерів, які керували б його операціями. Кожен тип аванпосту потребує певної кількості лідерів (яка однакова на всіх планетах, що можуть мати цей аванпост).

Лідери, яких ви призначаєте будувати аванпост, назавжди стають його частиною — їх не можна повернути на вашу станцію або знову завербувати. Хоч ви й прибираєте фішки лідерів зі своєї станції, кожна фішка аванпосту зображує призначену до неї кількість лідерів, що є важливим під час підрахунку очок за аванпости.

ПРИКЛАД

Щоб побудувати місто на цій льодовій планеті, вам потрібно мати 3 лідери на станції.



ЗАСЕЛЕННЯ АВАНПОСТІВ

Будуючи аванпост, ви мусите використати транспортний корабель для його заселення. Цей корабель назавжди стає частиною аванпосту. Його не можна повернути на станцію або в запас, а також ви не зможете побудувати його знову.

У вас завжди має бути принаймні 1 корабель, тобто ви не можете використати останній корабель для будування аванпосту, залишившись без кораблів.



ВИГОДИ КАРТОК АВАНПОСТІВ

- А Просуньтесь на 1 ділянку відповідним треком прогресу.
- Б Отримайте ПО, враховуючи кількість лідерів на планеті з аванпостом та суміжних регіонах (дивіться наступну сторінку).
- В Одноразову властивість картки аванпосту можна використати одразу або під час наступних ходів. Використавши властивість картки аванпосту, перегорніть її.
- Г **БОНУСНИЙ КУБИК У БИТВІ:** отримайте +1 кубик, беручи участь у битві на сусідньому з вашим аванпостом регіоні.



ВЛАСТИВОСТІ АВАНПОСТІВ

Кожна картка аванпосту, що ви отримали, надає вам одноразову вільну дію. Якщо ви побудуєте кілька аванпостів одного типу, то можете взяти кілька копій однієї картки та використати кожну з них один раз.



ОБСЕРВАТОРІЯ (НАУКА)
Перегорніть цю картку, щоб потайки подивитися стос жетонів відкриттів на ділянці відкриттів обсерваторії та взяти 1 на вибір.



ЗАВОД (ІНДУСТРІЯ)
Перегорніть цю картку, щоб виконати 2 дії ремонтування.



КОСМОПОРТ (ТОРГІВЛЯ)
Перегорніть цю картку і витратьте будь-які 2 ресурси, щоб отримати будь-які 3 ресурси.



МІСТО (ЦИВІЛІЗАЦІЯ)
Перегорніть цю картку, щоб вибрати 1 будь-який доступний модуль і безоплатно додайте його на станцію.



ОБЕЛИСК (ПАНУВАННЯ)
Перегорніть цю картку, щоб отримати 4 енергії.

АВАНПОСТИ НА ПОЛІ

Будування аванпосту на планеті не забороняє іншим гравцям запускати свої кораблі на цю планету або активувати її. Аванпости не займають планету (це можуть тільки кораблі). Це важливо для визначення розташування кораблів під час подальших запусків.

ПІДРАХУНОК ПО ЗА АВАНПОСТ

Побудувавши аванпост, ви отримуєте ПО, що дорівнюють загальній кількості лідерів на планетах з аванпостом і всіх суміжних регіонах, але не більш ніж 10 ПО. Підрахуйте на планеті з аванпостом та всіх суміжних регіонах: лідерів, які належать всім гравцям, включно із незавербованими лідерами, а також призначених до інших аванпостів лідерів, кількість яких зазначено на вже побудованих аванпостах.



Фіолетовий гравець будує завод. Тепер він отримує очки за аванпост, а саме:

- 2 за синіх лідерів у суміжній туманності;
- 2 за лідерів усередині заводу;
- 1 за зеленого лідера в суміжному відділі розвитку;
- 2 за фіолетового та зеленого лідерів на полі Одеси.
- 7 Разом фіолетовий гравець отримує 7 ПО за будівництва цього аванпосту.

? Наприкінці гри кожен з ваших аванпостів також надасть ПО за рівень розвитку на відповідному треку прогресу.

ТРЕКИ ПРОГРЕСУ

5 треків прогресу забезпечують нагороди протягом гри та стануть істотним джерелом ПО наприкінці гри. Ви можете просуватися треками прогресу будуючи аванпости, купуючи модулі, скидаючи жетони й (у випадку панування) вигравши битви або граючи ключові картки тактики.

На всіх 5 треках є ділянки розвитку (аванпостів) і ділянки подій.

ДІЛЯНКИ РОЗВИТКУ

На кожному треку прогресу є 3 рівні, що позначають, скільки ПО наприкінці гри принесе кожен з ваших аванпостів (беріть до уваги лише найвищий рівень, що ви досягли на відповідному треку).



ДІЛЯНКИ ПОДІЙ

Коли гравець досягає ділянки треку прогресу із символом події, одразу посуňte маркер подій на 1 ділянку (дивіться "Трек подій", стор. 20).



ОСОБЛИВІ ДІЛЯНКИ ТРЕКІВ

Кожен трек прогресу також містить унікальні ділянки.

ТРЕК НАУКИ

Досягши ділянки з **жетоном відкриттів**, таємно перегляньте стос жетонів на ній, візьміть 1 жетон на ваш вибір і покладіть біля своєї станції. До використання ви можете зберігати його долілиць. Ви можете використати його під час свого ходу як вільну дію.

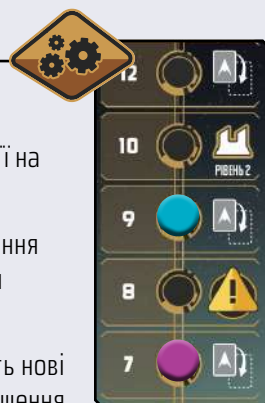


ТРЕК ІНДУСТРІЇ

Досягши ділянки поліпшення корабля, виберіть 1 будь-яку плитку поліпшення корабля зі свого запасу та розташуйте її на відповідному слоті **пускового відсіку**.

Запам'ятайте: отримуючи нове поліпшення корабля, ви можете одразу побудувати корабель цього типу безоплатно!

Всі кораблі відповідного типу отримують нові значення та властивості на плитці поліпшення.



ТРЕК ПАНУВАННЯ

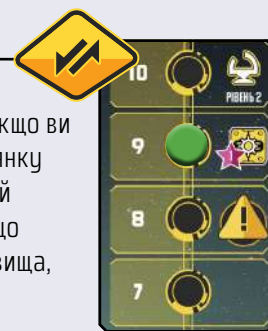
Якщо ви першим досягаєте ділянки з жетоном панування, візьміть з неї жетон та покладіть біля станції. Під час свого ходу ви можете використати його як **вільну дію**.

Якщо ви досягли ділянки панування, а жетона на ній вже немає, отримайте 2 ПО.



ТРЕК ТОРГІВЛІ

Невитрачені ресурси на краю Андромеди зазвичай нічого не варті! Якщо ви досягли або пройшли 1-шу або 2-гу ділянку сховища на треку, кожен невитрачений ресурс в кінці гри надає кількість ПО, що дорівнює найвищій ділянці бонусу сховища, яку ви досягли.



ТРЕК ЦИВІЛІЗАЦІЇ

Досягнувши ділянки ліміту **карток тактики**, кількість карток тактики, яку ви можете тримати в руці в кінці свого ходу, збільшується.

Одразу після цього ви можете добирати картки тактики, доки не наберете до максимального ліміту карток у руці.



ТРЕК ПОДІЙ

Протягом гри деякі дії, як-от купівля модулів або просування треками прогресу, просунуть маркер на треку подій. Коли маркер досягає кінця треку, одразу розкривають нову планету, а в кінці поточного ходу необхідно застосувати картку події.

Під час приготування до гри ви вибираєте колоду подій:

ГАЛАКТИЧНИЙ СВІТАНОК

Колода "Галактичний світанок" містить 10 карток подій, які загалом допомагають гравцям, коли активується подія. Якщо не брати до уваги рейдерів, що виходять з туманності...



КОСМІЧНІ СУТІНКИ

Колода подій "Космічні сутінки" містить 10 карток подій, які пропонують гравцям складніші виклики. Рекомендуємо для досвідчених гравців, які прагнуть складнішого режиму гри.



АКТИВУВАННЯ ПОДІЇ

Якщо маркер подій досягає **кінця треку подій** під час вашого ходу, ви мусите зробити такі кроки:

- 1 Одряду розкрийте верхню **плитку планети** зі стосу та покладіть її на наступну пусту ділянку на полі (зліва направо і згори вниз).
- 2 Складіть 3 **жетони супутників** кольору планети на ній та перегорніть їх горілиць, щоб їх можна було побачити згори.
- 3 Розташуйте **маркер подій** на вашій станції як нагадування застосувати **картку події** в кінці вашого ходу.



ЗАСТОСУВАННЯ КАРТКИ ПОДІЇ

Якщо в кінці вашого ходу маркер подій стоїть на вашій станції, ви мусите розкрити картку події з колоди, а потім застосувати кожен з цих ефектів у такому порядку:

- 1 **ПІДРАХУЙТЕ ПО:** кожен гравець отримує кількість ПО, надруковану поруч зі своїм маркером на вказаному треку прогресу, мінус 1 ПО за кожен пошкоджений модуль на станції (мінімум 0 ПО).
- 2 **РОЗТАШУЙТЕ НОВОГО РЕЙДЕРА:** знайдіть картку рейдера класу, позначеного потрібною літерою, та розташуйте її горілиць біля поля. Потім поставте його фішку в регіон, зазначений на цій картці рейдера.
- 3 **ОСОБЛИВИЙ ЕФЕКТ:** застосуйте особливий ефект відповідно до вказівок.
- 4 **ОНОВІТЬ ТРЕК ПОДІЙ:** поверніть маркер подій на першу ділянку треку та скиньте картку подій горілиць поруч з полем подій.



Ви не можете виконувати жодних дій під час застосування події, в тому числі тих, які зазвичай дозволені властивостями фракції, а також не можете розігрувати картки (якщо протилежне не зазначено безпосередньо).



- 1 Ця картка підраховує очки за треком панування.
- 2 Ця картка викличе рейдера В-класу.
- 3 Застосуйте особливий ефект за вказівками.

- 4 Пересуньте маркер подій на початок, що відповідає кількості гравців.

Під час останнього етапу запуску, якщо активний регіон зайнятий мінімум 2 гравцями або мінімум 1 гравцем і рейдерами, має відбутися битва. Битва може трапитися навіть якщо в активного гравця немає кораблів в активному регіоні.

Всі, у кого є кораблі в активному регіоні, мусять взяти участь у битві (включно з рейдерами — нехай хтось кине їхні кубики!). Гравці, чиї кораблі розташовані в зоні досяжності битви, також можуть узяти участь, перемістивши свої кораблі в битву під час етапу ескалації (дивіться далі).

Битва може трапитися тільки під час запуску і тільки в активному регіоні. Якщо кораблі гравця або рейдера ділять регіон з кораблями противника в інший час або в неактивному регіоні, битва не відбувається. Якщо під час битви залишається тільки 1 фракція (або жодної), битва закінчується.

- 1 Ескалація
- 2 Дипломатія
- 3 Приготування до бою
- 4 Кидання кубиків
- 5 Результат
- 6 Пошкодження кораблів

ЕТАП 1

ЕСКАЛАЦІЯ

Починаючи з активного гравця і за порядком ходів, кожен гравець з кораблями в **межах досяжності** активного регіону може перемістити будь-яку кількість цих кораблів у цей регіон, щоб приєднатися до битви. Це також стосується гравців, які поки не беруть участі в битві. У кожного гравця є тільки 1 шанс прийняти це рішення.



ПРИКЛАД

Фіолетовий, жовтий та синій гравці приєднуються до битви.

! Якщо активний регіон — це туманність, приєднатися до битви можуть тільки кораблі з властивістю "Гіпердвигун".

ЕТАП 2

ДИПЛОМАТІЯ

Іноді дипломатія може одразу покласти край конфлікту, або змінити правила битви!

Починаючи з активного гравця за порядком ходів, кожен гравець, що бере участь у битві, може зіграти 1 (і тільки 1!) **картку тактики дипломатії** зі своєї руки та одразу застосувати її ефекти. У кожного гравця є тільки 1 шанс зіграти картку дипломатії.



ЕТАП 3

ПРИГОТУВАННЯ ДО БОЮ

Кожен гравець, що бере участь у бою, рахує, скільки кубиків кине, та визначає **значення прицілювання**, яке використає для перекидів. Якщо рейдери беруть участь у бою, також поррахуйте їхні кубики та визначте їхні значення прицілювання.

Потім, починаючи з активного гравця за порядком ходів, кожен гравець може витратити будь-яку кількість енергії, щоб отримати +1 кубик за кожну витрачену енергію. У кожного гравця буде тільки 1 шанс витратити енергію. Витрата енергії не збільшує значення прицілювання.

◆ **ЗБРОЯ КОРАБЛЯ:** кожен гравець додає за кожен корабель таку кількість кубиків, що дорівнює значенню зброї цього корабля.



◆ **АВАНПОСТИ:** кожен гравець додає +1 кубик за кожен свій аванпост в активному або суміжному з ним регіоні.



◆ **ЕНЕРГІЯ:** кожен гравець додає +1 кубик за кожну витрачену енергію.



◆ **ЛІМІТ КУБИКІВ:** не можна кидати більш ніж 6 кубиків.



◆ **ЗНАЧЕННЯ ПРИЦІЛЮВАННЯ:** значення прицілювання кожного учасника — це **число своїх кораблів** у активному регіоні плюс бонуси прицілювання, максимум 5.



КИДАННЯ КУБИКІВ

Всі учасники (включно з рейдерами) одночасно кидають свої кубики. Кожен гравець перекидає всі результати кубиків, менші за своє значення прицілювання, поки всі кубики не матимуть більше значення, ніж прицілювання гравця, або не дорівнюватимуть йому.

ЗНАЧЕННЯ ПРИЦІЛЮВАННЯ

У кожного учасника битви є своє значення прицілювання, тобто мінімальний результат, який вони можуть викинути на кожному з кубиків під час битви. Коли гравець кидає кубик і отримує результат, менший за значення прицілювання, він мусить перекидати кубик, поки той не покаже значення, що дорівнює значенню прицілювання або є більшим за нього.

Значення прицілювання кожного учасника — це сума кількості кораблів у активному регіоні та модифікаторів від удосконалень кораблів, карток тактики й інших ігрових ефектів, але **не більше від максимуму 5**. Якщо модифікатор збільшив би прицілювання учасника понад 5, цей гравець би все одно перекидав тільки результати 4 і менші.

Після першого кидка зелений гравець одержав дві одиниці. У битві в нього є два кораблі, а отже значення прицілювання дорівнює 2. Він мусить перекинути два кубики з одиницями, поки не викине число, що є більшим за значення прицілювання або дорівнює йому. Ні синьому гравцю, ні рейдерам перекидати кубики не треба.

Значення прицілювання рейдерів 5-класу дорівнює кількості кораблів у активному регіоні. Значення прицілювання інших рейдерів дорівнює 1 (плюс бонуси).

РЕЗУЛЬТАТ

Щоб визначити переможця, всі учасники (включно з рейдерами) порівнюють кубики з **найбільшими значеннями**. У разі нічиєї всі ці гравці порівнюють результати **наступних за значенням кубиків**. Якщо в такого гравця є кубик для порівняння, а в суперника — ні, гравець перемагає в нічій. Це триває, поки нічия не зникає.

Після перекидань зелений і синій гравці та рейдери порівнюють свої кубики від найбільшого до найменшого за значенням.

Синій гравець та рейдери мають однакове значення на першому кубіку, але синій гравець перемагає на другому.

Якщо ви порівняли всі кубики, а нічия збереглася, ніхто не перемагає — всі програвуть.

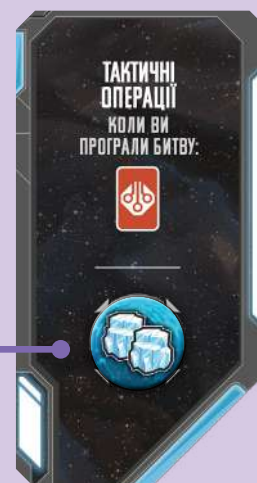
Коли ви визначили переможця, зазначте таких наслідків:

- ❖ **ПЕРЕМОЖЕЦЬ:** якщо гравець перемагає, він просувається **треком панування** на 1 ділянку. Якщо при цьому гравець переміг рейдерів, він також отримує **винагороду**, зазначену на їхній картці (тільки одну, навіть якщо перемогли одразу кілька рейдерів 5-класу за раз).
- ❖ **ПЕРЕМОЖЕНІ:** кожен переможений гравець може виконати дію **тактичних операцій** на своїй станції (дивіться далі).

ТАКТИЧНІ ОПЕРАЦІЇ

Програвши битву, ви можете використати дію тактичних операцій на станції. Це дозволяє вам або добрати 1 картку тактики, або отримати ресурси, зазначені на розміщеному там жетоні супутника.

Розмістивши цей супутник, ви можете вибрати 1🎴 або 2🎴 після програву в битві.



Пам'ятайте, що ви можете розмістити супутник у будь-який момент — навіть перед використанням дії тактичних операцій.

ПОШКОДЖЕННЯ КОРАБЛІВ

- ◆ **ПЕРЕМОЖЕНІ ГРАВЦІ:** всі переможені кораблі отримують пошкодження. Якщо в корабля немає щитів, або вони виснажені (дивіться далі), цей корабель відправляють на звалище. Відправляючи корабель на звалище, кладіть його на верхню частину звалища.
- ◆ **ПЕРЕМОЖЕНІ РЕЙДЕРИ:** якщо ви перемогли будь-яку кількість рейдерів, пошкодження отримує **тільки один рейдер** з активного регіону. Його повертають до його картки рейдера, якщо в нього немає непошкоджених щитів. Рейдерів ніколи не кладуть на звалище.

ЩИТИ

Деякі типи кораблів мають символи щита , надруковані на їхній зоні пускового відсіку або картці рейдера. Коли корабель із символами щита отримує пошкодження, розташуйте маркер пошкодження на 1 з цих символів та залиште корабель у регіоні.



Символ щита, накритий маркером пошкодження, символізує виснажений щит. Якщо всі щити корабля виснажені, замість того, щоб отримати наступний маркер пошкодження, корабель відправиться на звалище. Всі маркери пошкодження зберігаються (до останнього етапу повернення на станцію). Виснажені щити можна перезарядити, використавши дію ремонтування і прибравши маркер пошкодження.

Коли корабель гравця без щитів отримує пошкодження в битві або через інший ігровий ефект, його прибирають з поля і відправляють на звалище.

Не все втрачено! Ваші кораблі повернуться зі звалища у ваш пусковий відсік під час наступного повернення на станцію, і їх можна знову запустити під час наступних ходів.

ПОШКОДЖЕННЯ І РЕМОНТУВАННЯ

Протягом гри кораблі та модулі пошкоджуються та їх ремонтують. Тримати пошкодження під контролем важливо, адже занадто велика кількість пошкоджених кораблів заважатиме вам користуватися модулями, а пошкоджені модулі зменшать ваш рахунок, коли ви застосовуватимете картку події й підбиватимете підсумки гри.

Деякі модулі надходять у гру вже пошкодженими. Зверніть увагу, що отримання такого модуля не вважають "отриманням пошкодження". Програш у битві, ефекти подій і карток тактики можуть призвести до пошкодження кораблів і модулів.

Коли ігровий ефект, наприклад, картки події або тактики, **пошкоджує модуль** на вашій станції, розташуйте **1 маркер пошкодження** на непошкодженому модулі на ваш вибір, якщо таке можливо. Ви можете пошкоджувати ключові модулі.

РЕМОНТУВАННЯ

Виконуючи дію ремонтування (наприклад, відвідуючи космоверф або скидаючи жетон супутника з дією ремонтування), виберіть один з наведених варіантів. Якщо однією дією ви ремонтуєте кілька разів, ви можете використати один і той самий варіант, або кожен раз інший.

- ◆ **РЕМОНТУВАННЯ КОРАБЛЯ НА ЗВАЛИЩІ:** перемістіть 1 з ваших кораблів з верхньої частини поля "Звалище" у зону "Ремонтна баржа" внизу. Кораблі з ремонтної баржі не можна знову запустити на поле, поки вони не повернуться на станцію, але їх можна використати для активування модулів під час повернення.



- ◆ **ПЕРЕЗАРЯДЖЕННЯ ЩИТІВ:** приберіть 1 маркер пошкодження з одного із **символів щита** ваших кораблів у зоні пускового відсіку.
- ◆ **РЕМОНТУВАННЯ МОДУЛЯ НА СТАНЦІЇ:** приберіть 1 маркер пошкодження з 1 модуля на вашій станції.
- ◆ **НІЧОГО НЕ ПОТРЕБУЄ РЕМОНТУВАННЯ:** якщо у вас немає кораблів або модулів, які потрібно ремонтувати, отримайте **1 ПО**.



ПРИКЛАД БИТВИ

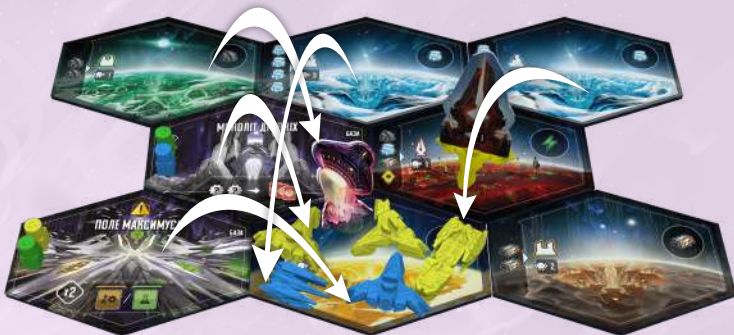
Жовтий гравець запускає транспортний корабель на жовту торгову планету і займає супутник. Досяжність Тарілкового Викрадача дорівнює 2, і під час нападу рейдерів він переміщається в активний регіон. Має відбутися битва, адже активний регіон займають мінімум 2 суперники та/або рейдери.



1 ЕСКАЛАЦІЯ

Першим до битви приєднується жовтий гравець, додаючи транспортний корабель із досяжністю 1 та сплачуючи 1 енергію, щоб стрибком перемістити важкий крейсер у активний регіон з відстані у 2 регіони.

Синій гравець діє наступним, приєднуючись до битви з 1 транспортним кораблем з досяжністю 1 та винищувачем з досяжністю 2.



2 ДИПЛОМАТІЯ

Жовтий гравець вирішує не грати картку дипломатії та пасує. Синій гравець грає "Інфрачастоти" та отримує по 1 ПО за кожен корабель суперника в активному регіоні. Він отримує 4 ПО. Ця картка також дозволяє будь-якому гравцю закінчити битву. Жоден гравець не робить цього.



3 ПРИГОТУВАННЯ ДО БОЮ

Жовтий гравець у цій битві кидатиме 6 кубиків бою, 1 за кожен транспортний корабель, 3 за важкий крейсер і 1 за суміжний обеліск. Він не виконує жодних дій під час приготування до бою.

Синьому гравцю потрібно більше вогневої потужності, тож він витрачає 2 енергії, щоб отримати 2 додаткових кубики для бою, разом 5.



4 КИДАННЯ КУБИКІВ

Всі кубики, включно з кубиками рейдерів, кидають одночасно, і ось результати.



Прицілювання

У синього гравця в битві 2 кораблі, отже його значення прицілювання — 2. Він перекидає всі результати з 1. У жовтого гравця є 3 кораблі, тому його значення прицілювання дорівнює 3. Він перекидає всі результати з 1 або 2. Тепер ці результати є остаточними.

5 РЕЗУЛЬТАТ

Порівнюючи кубики із найбільшим значенням, жовтий та синій гравці зрівнялися, а рейдери програли. Після порівняння другого за значенням кубика, синій гравець має більше значення кубика. Синій гравець перемагає в битві.

Переможець

Синій гравець просувається треком панування на 1 ділянку. Синій гравець також отримує винагороду за перемогу над рейдером.



6 ПОШКОДЖЕННЯ КОРАБЛІВ

Переможені рейдер і гравець

Тарілковий Викрадач отримує пошкодження, і його повертають на його картку. Кораблі жовтого гравця стають пошкодженими. 2 транспортних кораблі відправляються на звалище, а на символ щита важкого крейсера кладуть маркер пошкодження, тож він залишається в активному регіоні. Жовтий гравець виконує дію тактичної операції на своїй станції. У цьому випадку вибір стоїть між тим, щоб добрати 1 картку тактики, й отриманням 1 кредиту завдяки розміщеному супутнику.



КІНЕЦЬ ГРИ

Коли маркер ПО будь-якого гравця досягає або випереджає маркер кінця на треку ПО, активується кінець гри.

Активувавши кінець гри, негайно приберіть маркер події з треку подій. Картки подій не активуються під час останніх ходів у грі.

Активний гравець закінчує свій поточний хід, і кожен гравець робить ще 1 хід, включно з гравцем, який тільки що активував кінець гри. Далі гравці переходять до остаточного підрахунку. Після нього переможцем стає гравець з найбільшою кількістю ПО.

ОСТАТОЧНИЙ ПІДРАХУНОК

- 1 ТРЕКИ ПРОГРЕСУ:** всі гравці отримують ПО, надруковані поруч з їхнім маркером на кожному з 5 треків прогресу.
- 2 АВАНПОСТИ:** всі гравці отримують ПО за кожен зі своїх аванпостів залежно від найвищого рівня розвитку, якого вони досягли на відповідному треку прогресу.

РІВЕНЬ РОЗВИТКУ			
ПО ЗА АВАНПОСТ			

- 3 ПОШКОДЖЕНІ МОДУЛІ:** всі гравці втрачають по 2 ПО за кожен пошкоджений модуль на станції (за пошкоджені кораблі ПО не віднімають).
- 4 БОНУС СХОВИЩ:** всі гравці отримують ПО за кожен свій невитрачений ресурс (включно з картками тактики) відповідно до найбільшого бонусу сховища, який вони досягли на треку торгівлі.
- 5 ЦИВІЛІЗАЦІЙНІ МОДУЛІ:** всі гравці отримують ПО кінця гри на непошкоджених цивілізаційних модулях на своїх станціях.
- 6 ЛІДЕРИ:** всі гравці отримують по 1 ПО за кожного лідера, що залишився на станції наприкінці гри.
- 7 ІНШЕ:** властивості фракції також можуть давати додаткові ПО.

РОЗВ'ЯЗАННЯ НІЧІЙ

У випадку нічиєї перемагає один з гравців, що набрали однакову кількість очок, у якого найбільше модулів. Якщо нічия зберігається, серед цих гравців перемагає гравець з найбільшою кількістю ресурсів. Якщо нічия все ще зберігається, фракції краю Андромеди ділять перемогу між собою. Але нічия зберігається тільки до наступної гри!

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ

Наприкінці гри у жовтого гравця 62 ПО.

ТРЕКИ ПРОГРЕСУ



Жовтий гравець отримує 9 ПО за науку, 20 ПО за індустрію, 10 ПО за панування, 12 ПО за торгівлю і 8 ПО за цивілізацію. Його рахунок тепер дорівнює 121. Оскільки жовтий гравець проходить ділянку "0" на треку очок, він також перевертає свій маркер ПО на інший бік.

АВАНПОСТИ

У жовтого гравця є 1 завод та 2 космопорти. Він перебуває на верхній ділянці треку індустрії, тож завод 3-го рівня приносить 10 ПО. Космопорти 2-го рівня, тож кожен приносить по 7 ПО. Його рахунок тепер дорівнює 145.



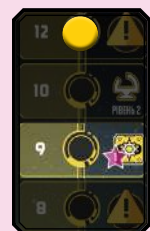
ПОШКОДЖЕНІ МОДУЛІ

У жовтого гравця є 4 пошкоджені модулі на станції, тож він втрачає 8 ПО. Його рахунок тепер дорівнює 137.



БОНУСИ СХОВИЩ

Жовтий гравець досягнув першої бонусної ділянки сховища на треку торгівлі, тож він отримає по 1 ПО за кожен наявний ресурс. Він має в кінці гри 2 титану, 0 нановуглецю, 0 льоду, 1 кредит, 4 енергії та 3 картки тактики, сумарно 10 ресурсів. Він отримує 10 ПО. Його рахунок тепер 147.



ЦИВІЛІЗАЦІЙНІ МОДУЛІ

У жовтого гравця в кінці гри 2 непошкоджені цивілізаційних модулі. "Земельне міністерство" дає 10 ПО: 4 ПО + 2 ПО за кожен з 3 аванпостів. "Пізнавальна колегія" нагороджує 6 ПО: 3 ПО + 1 ПО за кожну з 3 карток тактики. Його рахунок збільшується на 16 і сягає 163.



ЛІДЕРИ

На станції є 2 лідери, які приносять 2 ПО. Остаточний результат жовтого гравця — 165.



НЕОБОВ'ЯЗКОВІ ПРАВИЛА

ОСОБЛИВІ РЕГІОНИ

ПРИГОТУВАННЯ

Особливі регіони додають у гру унікальні ефекти та бонуси підрахунку. Ви можете додати в гру або 2 плити квазарів, або 2 плити вихорів.

Перш ніж розташовувати початкові плити на полі, розташуйте вибрані плити особливих регіонів на ділянках, позначених ① та ②. Потім розкладіть всі інші початкові плити як зазвичай, пропускаючи особливі регіони. Використовуйте ту ж кількість планет і баз Альянсу, що й у звичайній грі.



У грі за звичайними правилами символ  не має значення, можете його ігнорувати.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

У кінці гри, після підрахунку очок за аванпости, кожен гравець отримає вказану кількість ПО за кожен аванпост, суміжний з квазаром або вихором. Аванпост може бути суміжним з обома особливими регіонами та надати гравцю обидва бонуси.

РОЗТАШУВАННЯ РЕЙДЕРІВ

З використанням квазарів або вихорів рейдери, які починають у випадковій туманності, натомість будуть розташовуватись у цих особливих регіонах. Кидаючи кубик для розміщення рейдерів, зверніть увагу на числа на квазарах або вихорах у грі.

КВАЗАРИ

Кораблі не можуть їх досягти, але неймовірне сяйво, яке вони випромінюють, озорує вдачею найближчі планети.



НІЯКИХ ДІЙ У КВАЗАРІ

- ◆ Гравці не можуть запускати кораблі у квазар. Ні кораблі гравців, ні рейдери не можуть проходити через регіон квазара навіть з властивістю "Гіпердвигун". Визначаючи межі досяжності, ви мусите "обходити" ділянки квазарів, а не рахувати "крізь" них.

ВИХОРИ

Терплячі зорельоти здатні зібрати величезні багатства з цих нескінченних потоків матерії й енергії.



ВИКОРИСТАННЯ ВИХОРУ

- ◆ Запускаючи корабель у вихор, ви отримуєте зображену вигоду.
- ◆ На початку вашого ходу ви отримаєте вигоду вихору, якщо матимете мінімум 1 корабель на ньому. Додаткові кораблі у вихорі не збільшують цю вигоду.
- ◆ Гравець, чий корабель перебуває у понад 1 вихорі, отримує вигоди кожного вихору.

КАРТКИ ДОЛІ

Чи об'єднаєте ви цю частину галактики? Зможете культивувати нові джерела їжі або, можливо, винайдете прогресивні ліки завдяки здобутим ресурсам? На краю Андромеди на вас чекає сама доля!



Цей додатковий набір карток стане у пригоді новим гравцям та спрямує їх, або ж надасть стратегічну перевагу досвідченим ветеранам.

ПРИГОТУВАННЯ

На початку гри роздайте кожному гравцю по 2 картки долі. Кожен гравець зберігає 1 і повертає іншу в коробку, не розкриваючи її.

ОСТАТОЧНИЙ ПІДРАХУНОК

Наприкінці гри після підрахунку лідерів додайте етап підрахунку карток долі. Кожен гравець розкриває і зухвало проголошує свою долю (так веселіше), отримуючи бонус за власні досягнення.

Кожна картка долі зображує 2 цілі треку прогресу. Щоб досягти їх та отримати зображений бонус ПО, ваш маркер має бути найвищим або одним з найвищих на треку. Ви можете досягти обидві цілі.

РЕЖИМ 2 ПРОТИ 2

ПРИГОТУВАННЯ

Гравці розділяються на команди по 2. Кожен гравець сідає поруч з членом своєї команди. Кожен гравець вибирає та контролює власну фракцію, як і у звичайній грі на чотирьох.

Щоб вибрати першого гравця, кожен гравець кидає свої 6 кубиків, як і зазвичай, але кожна команда об'єднує свої кидки та порівнює загальний командний кидок з кидком іншої команди. Гравець ліворуч у команді переможців стає першим гравцем. Далі порядок гравців йде за годинниковою стрілкою.

БИТВА

Якщо під час перевірки на наявність битви активний регіон зайнято тільки кораблями однієї команди, битва не відбувається.

Якщо 2 члени команди разом беруть участь у битві, вони об'єднують свої сили. Кожен гравець окремо рахує свої кубики (максимум 6), визначає власне значення прицілювання та витрачає ресурси. Закінчивши кидати кубики, кожна команда об'єднує свої кидки (максимум 12 кубиків на команду) та порівнює їх з іншою командою та рейдерами.

Якщо 2 члени команди виграють битву, у якій обидва брали участь, вони обидва просуваються треком панування на 1 ділянку, а також обидва отримують винагороду рейдерів (якщо така є). Якщо 2 члени команди одночасно досягають жетона панування, активний гравець вирішує, хто його отримає. Якщо вони одночасно досягають ділянки події, маркер подій просувається на 2 ділянки.

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

- ♦ **АВТОРИ ГРИ:** Люк Лорі, Максимус Лорі
- ♦ **ХУДОЖНЄ ОФОРМЛЕННЯ:** Серхіо Чавес
- ♦ **РОЗРОБЛЕННЯ:** Пітер Воган
- ♦ **ВИГОТОВЛЕННЯ:** Бред Брукс, Пітер Воган, Лорен Іно, Кріс Стрейн
- ♦ **ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН:** Дуетн Ніколс
- ♦ **ДОДАТКОВИЙ ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН:** Сноу Конрад, Лейн Губер, Метт Пакетт, Кріс Стрейн, Стів Торрес, Ендрю Волл
- ♦ **ДИЗАЙН ЛОГОТИПА:** Метт Пакетт
- ♦ **ЗД-МОДЕЛЮВАННЯ:** Ерік Тоско
- ♦ **ДИЗАЙН ОРГАНІЗАЦІЙ (У ВЕРСІЇ ДЕЛЮКС):** Ноа Адельман, "Game Trayz"
- ♦ **РЕНДЕРИ:** Віктор Алмейда Феррейра
- ♦ **КОМУНІКАЦІЇ:** Розі Повелл
- ♦ **СЛУЖБА ПІДТРИМКИ:** Джулі Неф
- ♦ **ДОДАТКОВЕ ОФОРМЛЕННЯ:** Сандра Тан

- ♦ **СТОРІНКА КАМПАНІЇ:** Пітер Воган, Лорен Іно, агенція "Onigo", Ендрю Волл, Лейн Губер
- ♦ **МАКЕТУВАННЯ:** "LongPack", "Print & Play", Майк Депаскаль (ЗД-мініатюри зі смоли)
- ♦ **РЕДАГУВАННЯ КНИГИ ПРАВИЛ:** Джейсон Гарріс
- ♦ **ДОДАТКОВЕ РЕДАГУВАННЯ КНИГИ ПРАВИЛ:** Джефф Фрейзер, Пітер Воган, Люк і Максимус Лорі
- ♦ **ОСОБЛИВА ПОДЯКА:** "Lucky Duck Games", "Gamefound", Даніелю Тоско, Олексію Менардо, Майку Вандеру Віну, Піку Малені, каналам "The Full 42", "Not Board Gaming", "Hungry Gamer", "Tim Chuon", "Quackalope"

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

- ♦ **ГОЛОВНИЙ РЕДАКТОР:** Володимир Янчарін
- ♦ **ПЕРЕКЛАДАЧКА:** Юлія Ціпура
- ♦ **ВЕРСТАЛЬНИК:** Владислав Дімаков
- ♦ **КОРЕКТОРИ:** Андрій Наконечний, Тетяна Рижикова

СПІВПРАЦЯ

Члени команди можуть співпрацювати так:

- ♦ **СУПЕРНИКИ:** члени команди не є суперниками. Однак їх вважають "іншими гравцями".
- ♦ **ТАЄМНА ІНФОРМАЦІЯ:** члени команди можуть ділитися одне з одним таємною інформацією, в тому числі картками тактики, картками подій та жетонами, що лежать долілиць.
- ♦ **ПЕРЕДАВАННЯ РЕСУРСУ / ЖЕТОНА:** раз на хід активний гравець може передати вільною дією члену команди щось одне з переліку нижче.
 - ♦ 1 ресурс (включно з 1 картою тактики);
 - ♦ 1 зайнятий, але нерозміщений у слоті супутник;
 - ♦ 1 жетон панування;
 - ♦ 1 жетон відкриттів.

Обидва члени команди мусять погодитися щодо передавання.

- ♦ **ПЕРЕДАВАННЯ МОДУЛЯ:** отримавши перший модуль під час ходу, активний гравець може натомість віддати його своєму члену команди. Цей член команди просувається тим самим треком прогресу, якому належить розташований на станції модуль (замість активного гравця).

ОСТАТОЧНИЙ ПІДРАХУНОК

У кінці гри кожна команда утворює один командний рахунок, склавши очки обох членів команди. Перемагає команда з найбільшим рахунком.

- ♦ **ТЕСТУВАННЯ ГРИ:** Ренді Енгл, Томас Браун, Вільям Браун III, Девід Брубек, Еллі Бьорнс, Джонні Пак Кентін, Скотт Капуто, Аксель Чізнерос, Гленн Коттер, Стівен Кокс, Амбріс Деколосіо (Mex-E-King), Майкл Дансмор, Ерік Ейкмеєр, Джефф Фенел, Корі Фейнсод, Кеті Фішер, Елліан Гал-Он, Шей Гал-Он, Браян Галван, Шон Гераті, Адріан Гілстрап, Дон Гілстрап, Стів Рубен Ганасай, Раян Гемптон, Кайлей Гостеттер, Роберт Г'юс, Мелінда Келлер, Алекс Лейн, Раян Літл, Корі Мейнер, Флойд Маквільямс, Скотт Міллс, Кетрін Моган, Александер Моррісон, Гарретт Пейн, Алекс Ріверо, Кліфф Ровлі, Тереза Ровлі, Грег Сатуватарі, Стівен Шварц, Марк Шайнерт, Ноа Спірс, Кайл Талберт, Джейсон Тамура, Корі Томпсон, Ейджей Сьорстон, Кенні Трейсі, Майк Вандер Він, Сі Лін Яо



Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Сонячна Набережна, 22, 57.

© Cardboard Alchemy Всі права захищено



ПРИКЛАД СИМВОЛУ "АБО"
1 нановуглецю або 1 льоду



ПРИКЛАД "ВВЕДЕННЯ-ВИВЕДЕННЯ"
витратьте 1 нановуглецю, щоб отримати 1 кредит



ПРИКЛАД СИМВОЛУ "УСІМ ГРАВЦЯМ":
кожен гравець отримує по 1 титану



пошкодження



будь-який ресурс (картки тактики теж є ресурсом)



досяжність корабля або рейдера



щит



отримайте науковий модуль, витративши зазначені на полі ресурси



отримайте науковий модуль



просуньте трек науки



просуньте будь-яким треком прогресу



просуньте маркер подій



картка події



подивіться на 2 верхні картки подій,
1 покладіть зверху колоди й 1 під низ колоди



заплатіть відповідну ціну за будівлення 1 корабля



здійсніть 1 ремонтування, якщо немає
що ремонтувати, отримайте 1 ПО



заплатіть відповідну ціну за будівлення аванпосту



кораблі не можуть зайти у цей регіон



жетон панування



жетон відкриттів



ділянка жетона відкриттів



білі кутики: ділянка жетона відкриттів обсерваторії



отримайте 1 поліпшення (також отримайте цей корабель)



просуньте на 1 ділянку треком ПО



бонус сховища (число в зірці означає кількість ПО
за кожен невикористаний ресурс у кінці гри)



кількість карток у руці збільшується до нового ліміту,
доберіть картки тактики до максимуму



перегорніть картку аванпосту горілиць



перегорніть картку аванпосту долілиць



простір для зайнятих, але не розміщених жетонів
супутників на станції гравця (максимум 4 супутники)



слот для жетона супутника



отримайте 1 ПО, розмістивши сюди супутник



половина слота супутника, не можна розмістити
супутник до створення повного слота 2 модулями



жетон супутника



кубик зі значенням "1", туманність / особливі регіони:
числа означають, куди можна поставити рейдерів з
випадковою локацією



лідер



зображено на картках аванпостів, цей і суміжні регіони:
додає 1 кубик в битві



зображено на квазарах / вихорах: отримайте по 1 ПО
за кожний суміжний аванпост у кінці гри