СУТІНКИ ІМПЕРІЇ

ЧЕТВЕРТЕ ВИДАННЯ

ПРАВИЛА ГРИ

Мене звати Магтом Ік Сірва.

Я літописець віннаранських охоронців, і я пишу ці рядки в стародавній Вежі хронік у старому Мекатол-сіті. Відколи я перейняв від батька обов'язок вести літописи, я насолоджуюсь неймовірними видами величних будівель, старовинних веж і яскравих вогнів життя, що простягаються за обрій. І все ж, як і від власної тіні, мені ніколи не вдасться втекти від думок про загибель, що чигає за межами міста. Менше ніж за тисячу ліг від моєї вежі встановлено величезні щити, які захищають нас від отруйного пилу моря Відчаю, цієї жахливої пустелі, що охоплює більшу частину планети.

Ми, віннаранці, оберігали це місто понад три тисячі років. З часів Великої кари ми піклувалися про імператорський трон, імперські архіви та Галактичну раду, розташовані тут, на Мекатол-Рексі. Ми були вірні обітниці, яку дали останньому імператору.

Поки я пишу ці рядки, мої руки тремтять, бо зараз розгортаються події, які, на мою думку, віщують великі зміни. Передбачаю, що наші обов'язки охоронців закінчаться ще за мого життя.

Саме тому я зв'язався з вами. Я хотів би коротко, але правдиво розповісти про останні події в нашій галактиці. Довіряю вам цю інформацію, адже знаю, що ви поширите її по всіх усюдах. Попереду нас чекають небезпечні часи, і, боюся, галактиці знадобиться пошукати відповіді в минулому.

Розповідають, що імператори лазаксів повстали з попелу королів Мегакту. Мало що відомо про ранні роки їхнього становлення, однак, поза всякими сумнівами, лазакси були вельми розумним, доброзичливим і мудрим народом. Ми знаємо, що після здобуття влади лазакси обрали своєю домівкою планету Мекатол-Рекс, розташовану в центрі галактики. Рік, коли лазакси вперше прибули на Мекатол-Рекс, записаний в імперській хроніці як «перший», і саме відтоді починається моя розповідь.

Протягом століть кордони Лазакської імперії розширювалися. Заселені системи, які відкривали лазакси, відразу приєднували до імперії, а представникам їхніх цивілізацій дозволяли ввійти до Галактичної ради — керівного органу, де звучали голоси всіх народів імперії. У раді були представлені такі великі раси, як кскcча, гакани, летневці, гиларці, люди та н'орри, а також сотні менших цивілізацій і незалежних систем.

Минали роки, нових цивілізацій і зоряних систем ставало все менше. Поволі технологічний та інтелектуальний розвиток сповільнився, і настрої в імперії почали змінюватися. Прагнучи постійного прогресу, великі раси почали мріяти про владу, яку мали лазакси, і ресурси своїх сусідів. Жадібність і честолюбство зароджувалися в серцях можновладців і радників. Шляхетний дух імперії замінила атмосфера зради й параної. Саме в цей період в імперських хроніках зафіксовано перші конфлікти між великими расами. Галактична рада стала осередком інтриг, а подальший безлад розпочав епоху шпигунів і вбивць. Спершу таємно, а потім відкрито великі раси почали створювати власні флоти та війська. Багато з них вирішили розширити межі своїх початкових володінь. Сутички на кордонах і суперечки через ресурси ставали все частішими, підточуючи засади імперії. У ті часи, відомі нині як Присмеркова епоха, почала насувати темрява.

Протягом більшої частини цього періоду владу лазаксів ще не ставили під сумнів. За винятком кількох невдалих малих повстань, майже ніхто не наважувався відкрито кинути виклик імператорам. Засліплені тисячоліттями необмеженого володарювання, лазакси не зауважували, як навколо зростало невдоволення. Минали століття, і напруження між великими расами ставало сильнішим, як і їхнє прагнення влади. Зрештою в них залишилася тільки одна спільна річ — ненависть. Ненависть до лазаксів, до імперської влади й поблажливої чванливості імператорів.

Іскрою, від якої спалахнула вся галактика, став невеличкий конфлікт біля Кваннської червоточини.

Протестуючи проти імперських торгових обмежень, Баронат Летнев розпочав блокаду руху через Кваннську червоточину. Запальні летневці часто створювали проблеми, тож безтурботний і некваплівий імператор спробував розв'язати конфлікт у Галактичній раді.

Утім, блокада завдала серйозних збитків торговій діяльності Федерації Сол і перешкодила доставленню життєво важливих товарів до кількох їхніх колоній, через що там почалися епідемії та голод. Після майже восьми місяців безрезультатних обговорень у Галактичній раді терпіння Федерації Сол вичерпалося. Без попередження та імперського мандату оперативна група Федерації атакувала й знищила кораблі летневців. Так було знову відкрито Кваннський прохід.

Розлючений несанкціонованою агресією летневців і людей, імператор намагався втримати свою владу, видавши декрет Маанду, за яким усі військові кораблі переходили в пряме підпорядкування імперії.

Декрет Маанду остаточно зруйнував підвалини імперії. Баронат Летнев, Федерації Сол і Джол-Нар оголосили про свій негайний вихід з ради, втягнувши галактику в громадянську війну. Кваннський конфлікт ознаменував початок Сутінкової епохи.

Поки протягом кількох років цивілізації гризлися в тисячах територіальних суперечок, що майже безперестанку спалахували то там, то сям, лазакси відчайдушно намагалися вберегти імперію від розпаду. Імперські флоти билися по всій галактиці, але їхні сили були надто розосереджені. На сімдесят третьому році війни альянс людей, гіларців і гаканів несподівано атакував сам Мекатол-Рекс. Останній імператор лазаксів і вся його сім'я загинули під час перших бомбардувань, так і не встигнувши оголосити спадкоємця.

З усіх планет у галактиці жодна з них так не постраждала від війни, як Мекатол-Рекс. Усього за кілька років її природа була понівечена. Населення практично винищене, а зелені поля перетворилися на отруйні пустки.

Після смерті імператора та руйнування столиці влада імперії остаточно занепала. На лазаксів стали полювати, і по всій галактиці прокотилася хвиля вбивств, відома тепер як Велика кара. Лише за двадцять років різанини раса лазаксів була практично знищена. За останні майже три тисячі років їх ніхто не бачив, аж до недавнього часу.

Сутінкові війни тривали століттями, але жодній расі так і вдалося набратися могутності й захопити трон, ризикуючи повторити долю імператора. Сили великих цивілізацій слабшали в міру того, як їхні економіки зазнавали краху, а знання і технології втрачалися внаслідок руйнувань протягом виснажливих і тривалих війн.

Отак тихенько й завершилася Сутінкова епоха. Після неї настали Темні роки — часи занепаду економіки, культури й інтелектуального зубожіння. Великі раси відступили у власні маленькі безпечні закутки космосу, кинувши те, що вони більше не могли втримувати силою. Через кілька тисячоліть скінчилися й Темні роки, і почався спокійний, хоч і непевний період відновлення.

Коли я пишу ці рядки, великі раси галактики вже відновили частину своєї колишньої могутності. Тут, на Мекатол-Рексі, Галактична рада повертає свій вплив, поки молоді й старі цивілізації колонізують сусідні системи, покинуті в Темні роки.

Ознаки великих змін видно скрізь. Цього року, немов із стародавніх пророцтв, із темряви часів повернулися лазакси, але вже в новій, зловісній кібернетичній формі. Їхнє повернення видалося мені першим поривом вітру перед жахливою бурею. Я відчуваю, ніби галактика прокидається, як той древній звір, що вивергається з обіймів сплячки в темній печері.

Скоро настане день, коли зійде нова імперія. Заради всіх нас, хай новому імператору вистачить не лише могутності для захоплення трону, а й сили для встановлення миру.

А як не вистачить, то, боюся, море відчаю поглине нас усіх.

МЕТА ГРИ

Протягом партії в «Сутінки імперії» ви будете укладати угоди, торгувати й вести війни одне з одним заради досягнення цілей. Перший гравець, який набирає 10 переможних очок (ПО), посідає імператорський трон і перемагає у грі.

ВМІСТ ГРИ

17 планшетів фракцій

6 планшетів наказів

51 плитка систем

354 пластикові фігурки (59 фігурок у 6 кольорах)

8 карт стратегії

8 десятигранних кісток

1 трек переможних очок

59 карт планет

40 карт цілей

80 карт дій

50 карт засідань

41 карта зобов'язань

1 жетон речника

122 карти технологій

62 карти поліпшень

2 жетони альфа- і бета-червоточин Креусса

1 жетон «0» наалу

1 жетон охоронців

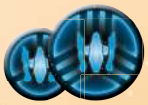
2 жетони асиміляції «X» / «Y» Некровірусу

272 жетони наказів

289 жетонів контролю

48 двосторонніх жетонів товарів і продукції

49 жетонів піхоти



49 жетонів винищувачів

ДЛЯ ЧОГО ПОТРІБНА ЦЯ КНИЖКА

За допомогою цієї книжки новачки зможуть навчитися правил гри «Сутінки імперії». Радимо вам повністю прочитати її перед початком вашої першої партії.

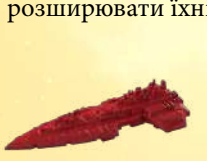
У коробці з грою ви також знайдете довідник, у якому детально описано всі правила, а також винятки з правил, які ми не вказуємо в цій книжці. Відповіді на запитання, що виникатимуть протягом гри, варто шукати саме в довіднику, а не в цій книжці.

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ: ЗАГОНИ

У грі «Сутінки імперії» **ЗАГОНИ** — це фігурки й жетони, якими на ігровому полі представлені війська та споруди гравців. Усього є три типи загонів: **КОРАБЛІ**, **НАЗЕМНІ ВІЙСЬКА** та **СПОРУДИ**.

Кораблі

Кораблі — це загони, що перебувають у космосі. Вони беруть участь у космічних боях і допомагають гравцям розширювати їхні імперії.



Дредноут

Сонце війни

Флагман

Винищувач

Есмінець

Транспортер

Крейсер

Наземні війська

Наземні війська — це загони піхоти. Гравці використовують їх для завоювання чужих планет або захисту власних.

Загін піхоти

Споруди

Споруди — це військові об'єкти, споруджені імперією для підтримки своїх військ.

База

ПСО

Підкріплення

Особистий запас невикористаних загонів і жетонів наказів гравця називають **ПІДКРІПЛЕННЯМИ**. Коли протягом партії гравець створює загони чи отримує жетони наказів, то бере їх зі своїх підкріплень.

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ: СИСТЕМИ ТА ПЛАНЕТИ

Ігрове поле в «Сутінках імперії» утворюється з плиток систем. Кожна плитка — це окрема зоряна **СИСТЕМА** в галактиці, де може бути одна чи кілька планет або інші небесні тіла.

Розміщення загонів на плитках систем

Щоб розмістити загін у системі, ви виставляєте його фігурку або жетон в одну із двох зон на плитці системи. Споруди та наземні війська зазвичай розміщують на планетах, а кораблі — у космосі, тобто в зоні з зірками навколо планет.

Споруди й наземні війська розміщують на планетах.

Кораблі розміщують у космосі.

Планети

Переміщуючись галактикою і розширюючи межі своєї початкової імперії, ви здобуватимете контроль над новими **ПЛАНЕТАМИ**.

Здобувши контроль над планетою, ви або берете карту цієї планети з колоди планет, або забираєте її в гравця, що контролював цю планету раніше. Потім ви кладете цю карту долілиць перед собою.

На кожній карті планети вказано два значення: **РЕСУРСИ** (лівіше в жовтій рамці) та **ВПЛИВ** (правіше в синій рамці). Щоб здобувати нові загони й технології, ви витрачаєте очки ресурсів. Очки впливу ви витрачаєте для того, щоб отримувати жетони наказів і голосувати протягом фази засідань.

Ресурси

Вплив

Лице карти планети

Якщо ви контролюєте планету, але на ній немає ваших загонів, то ви кладете на цю планету (на полі) свій жетон контролю, щоб позначити, що це ваша планета.

Жетон контролю

ПРИГОТУВАННЯ ДО ПЕРШОЇ ПАРТІЇ

Під час приготувань до першої партії виконайте такі кроки. Деякі компоненти не використовують у першій партії (докладніше про них див. у кінці цієї книжки).

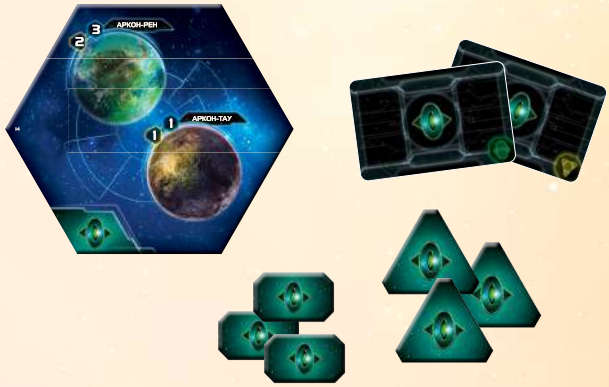
1. **ВИЗНАЧТЕ РЕЧНИКА**. Будь-яким способом визначте гравця, що отримає жетон речника. Цей гравець виконає перший хід у грі.

2. **ВИБЕРІТЬ ФРАКЦІЇ**. Кожен гравець керує однією з фракцій із властивими їй сильними та слабкими сторонами. Кожна фракція має свій планшет, на якому зазначені її характеристики та властивості загонів, а також особливі властивості самої фракції. Для вашої першої партії візьміть планшети таких фракцій:

- **Королівство Кскскча**
- **Федерація Сол**
- **Гаканські Емірати**
- **Баронат Летнев**
- **Сардакк Н'орр**
- **Джол-Нарські університети**

Речник роздає кожному гравцеві один випадковий планшет із перелічених вище.

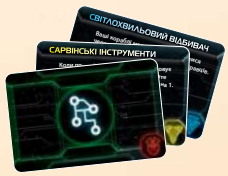
3. **ВІЗЬМІТЬ КОМПОНЕНТИ ФРАКЦІЙ**. Кожен гравець бере такі компоненти, що належать його фракції:



- 1 плитка з рідною системою
- 17 жетонів контролю
- 16 жетонів наказів
- 2 карти технологій

На кожному компоненті фракції зображено її символ, що відповідає символу на планшеті фракції. Кожен гравець кладе перед собою планшет своєї фракції та всі її компоненти. Решту компонентів фракцій поверніть у коробку.

4. **ВИБЕРІТЬ КОЛІР**. Кожен гравець вибирає колір і бере такі компоненти цього кольору:



- 59 пластикових фігурок загонів
- 1 планшет наказів
- 25 карт технологій

Кожен гравець підкладає край свого планшета наказів під планшет своєї фракції та розміщує біля них інші компоненти.

5. **ВІЗЬМІТЬ ПОЧАТКОВІ КАРТИ ПЛАНЕТ**. Кожен гравець бере карти планет, які відповідають планетам у його рідній системі, та викладає їх горілиць біля свого планшета фракції.

6. **УТВОРІТЬ ІГРОВЕ ПОЛЕ.** Гравці утворюють ігрове поле за схемою, що відповідає кількості гравців (див. с. 22). Досвідчені гравці утворюють власне ігрове поле на початку кожної партії (докладніше про це див. у довіднику).

7. **ПОКЛАДІТЬ ЖЕТОН ОХОРОНЦІВ.** Покладіть жетон охоронців на центр ігрового поля на планету Мекатол-Рекс.

8. **ПЕРЕТАСУЙТЕ ЗАГАЛЬНІ КОЛОДИ.** Перетасуйте окремо колоди карт дій, засідань, цілей етапу I, цілей етапу II та секретних цілей і покладіть їх біля ігрового поля.

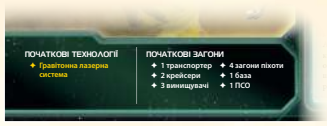
Колода карт дій *Колода карт засідань* *Колоди карт цілей*

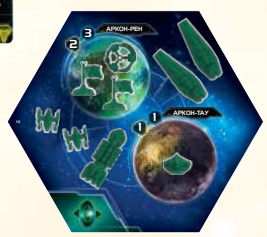
9. **СТВОРІТЬ ЗАГАЛЬНИЙ ЗАПАС.** Покладіть біля поля окремими купками жетони товарів, піхоти й винищувачів.

10. **ПРИГОТУЙТЕ КАРТИ СТРАТЕГІЇ.** Викладіть горілиць усі 8 карт стратегії в загальній ігровій зоні в межах досяжності всіх гравців.

11. **ВІЗЬМІТЬ ПОЧАТКОВІ КОМПОНЕНТИ.** Кожен гравець бере карти початкових технологій і початкові загони, зазначені на звороті його планшета фракції. Потім він викладає горілиць карти технологій біля свого планшета фракції, а фігурки початкових загонів розміщує у своїй рідній системі. Якщо у гравця в рідній системі кілька планет, то ми радимо розміщувати базу й загони піхоти на планеті з найбільшим значенням ресурсів.

Кожен гравець кладе 3 жетони наказів у свій тактичний резерв, 3 жетони наказів у свій резерв флоту (стороною з кораблем догори) та 2 жетони наказів у свій стратегічний резерв. Ці резерви містяться на планшеті наказів.





12. **ПРИГОТУЙТЕ ЦІЛІ.**

i. Кожен гравець бере 1 карту секретної цілі, не показуючи її іншим гравцям.

ii. Покладіть трек переможних очок біля ігрового поля стороною зі значеннями 0–10 догори. Потім кожен гравець кладе свій жетон контролю на поділку «0».

iii. Речник бере з відповідної колоди 5 карт цілей етапу I та викладає їх долілиць у ряд вище треку переможних очок. Потім він бере з відповідної колоди 5 карт цілей етапу II та викладає їх долілиць у ряд нижче треку переможних очок.

iv. Речник розкриває перші 2 карти цілей етапу I.

Розкриті цілі

Секретна ціль

ПЕРЕБІГ ГРИ

Партія в «Сутінки імперії» складається з кількох **ІГРОВИХ РАУНДІВ**, кожен з яких містить чотири послідовні **ФАЗИ**.

1. **ФАЗА СТРАТЕГІЇ**. Протягом цієї фази кожен гравець вибирає собі карту стратегії. Ці карти дають змогу гравцям застосовувати потужні властивості під час фази дій. На кожній карті також указане число, яке визначає, у якому порядку гравці виконуватимуть ходи протягом поточного ігрового раунду.
2. **ФАЗА ДІЙ**. Протягом цієї фази гравці виконують більшу частину ігрових дій. Зокрема створюють і переміщують загони, вступають у бій, використовують карти стратегії.
3. **ФАЗА СТАТУСУ**. Протягом цієї фази гравці готуються до наступного ігрового раунду.
4. **ФАЗА ЗАСІДАННЯ**. Ця фаза з'являється у грі після того, як один із гравців здобуває контроль над Мекатол-Рексом. Протягом цієї фази гравці голосуванням розв'язують питання, що можуть істотно вплинути на подальший перебіг гри.

Ці фази повторюються щораунду, поки один із гравців не переможе, набравши 10 переможних очок.

Далі ми докладніше розповімо про кожну фазу.

ФАЗА СТРАТЕГІЇ

Під час **ФАЗИ СТРАТЕГІЇ** гравці по черзі вибирають собі карти стратегії, які дають їм змогу виконувати особливі дії протягом фази дій. У першій партії гравцям може бути непросто збагнути, яку карту стратегії варто вибрати. Тож ми радимо ознайомитися з оглядом карт стратегії у секції внизу цієї та наступної сторінок.

Починаючи з речника і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець вибирає собі 1 карту стратегії із загальної ігрової зони та кладе її горілиць біля свого планшета фракції. Після того як гравець вибере карту стратегії, вона стає недоступною для інших гравців у цьому ігровому раунді.

На кожній карті стратегії у правому верхньому куті є число від 1 до 8. Протягом фази дій гравці по черзі виконують ходи згідно з номерами на своїх картах стратегії, починаючи з карти з «1». Це називають **ПОРЯДКОМ ІНІЦІАТИВИ**.

Після того як кожен гравець вибрав карту стратегії, речник кладе 1 жетон товару на кожну ніким не вибрану карту стратегії. Протягом наступних раундів, коли гравець вибирає карту стратегії, на якій є 1 чи кілька жетонів товарів, він отримує ці товари.

ОГЛЯД КАРТ СТРАТЕГІЇ

1. **Лідерство.** Виберіть цю карту, щоб отримати більше жетонів наказів — це дасть вам змогу виконати більше дій протягом фази дій.
2. **Дипломатія.** Виберіть цю карту, якщо відчуваєте загрозу з боку інших гравців і хочете завадити їм атакувати вашу систему.
3. **Політика.** Виберіть цю карту, якщо хочете отримати більше карт дій і, як наслідок, збільшити свій вибір доступних варіантів дій.
4. **Будівництво.** Виберіть цю карту, якщо хочете створити кілька споруд, наприклад базу чи ПСО.

ФАЗА ДІЙ

ФАЗА ДІЙ — це основна фаза гри, протягом якої гравці створюють загони, переміщують кораблі, реалізують стратегії та взаємодіють між собою.

Протягом фази дій гравці по черзі виконують ходи в порядку ініціативи. У свій хід гравець стає **АКТИВНИМ ГРАВЦЕМ**. Він може виконати **одну** дію. Після того як кожен гравець виконав хід, гравці знову виконують ходи в порядку ініціативи. Отже, протягом однієї фази дій гравці можуть виконати кілька ходів, дотримуючись порядку ініціативи. Фаза дій триває, доки кожен гравець не пропустить хід (див. нижче).

Є три типи дій: **ТАКТИЧНІ ДІЇ**, **СТРАТЕГІЧНІ ДІЇ** та **КОМПОНЕНТНІ ДІЇ**. Докладніше про них ми розповімо далі.

Якщо гравець не бажає виконувати будь-яку дію під час свого ходу, він може **ПРОПУСТИТИ ХІД**. Після того як гравець пропустив хід, то він пропускатиме ходи до кінця поточної фази дій. Утім, гравець не може пропустити хід, поки не виконає стратегічну дію (про це ми розповімо трохи пізніше). Після того як кожен гравець пропустив хід, ігровий раунд переходить до фази статусу.

ТАКТИЧНА ДІЯ

Тактична дія дає змогу гравцеві переміщувати кораблі, починати бій, завойовувати планети, створювати загони та іншими способами взаємодіяти з ігровим полем.

Щоб зрозуміти суть тактичної дії, гравцям варто ознайомитися з низкою ігрових понять, як-от переміщення чи бій. Саме тому ми наведемо нижче всі кроки тактичної дії, але докладніше розповімо про них пізніше.

1. **АКТИВАЦІЯ**. Активний гравець повинен **АКТИВУВАТИ** систему. Для цього він бере жетон наказу зі свого тактичного резерву та кладе його в цю систему, яка тепер стала активованою.
2. **ПЕРЕМІЩЕННЯ**. Активний гравець може **ПЕРЕМІСТИТИ** кораблі в активну систему з будь-якої кількості інших систем. Кораблі також можуть перевозити наземні війська з однієї системи в іншу.
3. **КОСМІЧНИЙ БІЙ**. Якщо в активній системі є кораблі кількох гравців, вони повинні провести **КОСМІЧНИЙ БІЙ**.
4. **ЗАВОЮВАННЯ**. Активний гравець може висаджувати свої наземні війська на планети в активній системі. Якщо інший гравець має загони на цих планетах, гравці проводять **НАЗЕМНИЙ БІЙ**.
5. **ВИРОБНИЦТВО**. Якщо активний гравець має базу в активній системі, він може витратити очки ресурсів, щоб **СТВОРЮВАТИ ЗАГОНИ**.

Гравець не зобов'язаний виконувати всі ці кроки під час кожної тактичної дії. Наприклад, він може не переміщувати загони під час кроку «Переміщення», але все одно може створювати загони під час кроку «Виробництво».

ОГЛЯД КАРТ СТРАТЕГІЇ

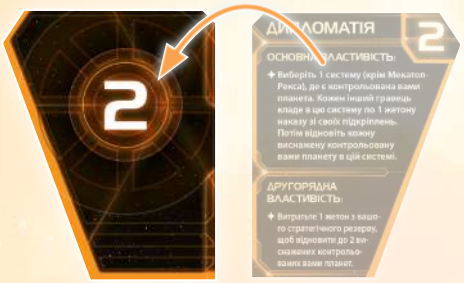
5. **Торгівля.** Виберіть цю карту, якщо хочете отримати товари чи продукцію. Це потрібно для виробництва додаткових загонів або торгівлі з іншими гравцями.
6. **Війна.** Виберіть цю карту, якщо хочете, наприклад, двічі перемістити свої кораблі або створити загін і перемістити його протягом одного ігрового раунду.
7. **Дослідження.** Виберіть цю карту, якщо хочете дослідити нову технологію, яка дасть вам нову властивість або поліпшення для загонів.
8. **Експансія.** Виберіть цю карту, якщо хочете взяти додаткову карту секретної цілі, що відкриє вам нові шляхи до перемоги.

СТРАТЕГІЧНА ДІЯ

Кожна карта стратегії має **ОСНОВНУ ВЛАСТИВІСТЬ** і **ДРУГОРЯДНУ ВЛАСТИВІСТЬ**.

Коли гравець виконує стратегічну дію, він застосовує основну властивість своєї карти стратегії. Після цього кожен **інший гравець**, починаючи з гравця ліворуч від активного гравця і далі за годинниковою стрілкою, може застосувати другорядну властивість цієї карти стратегії. Активний гравець **не може** застосовувати другорядну властивість своєї карти стратегії.

Після того як кожен гравець мав можливість застосувати другорядну властивість карти стратегії, активний гравець перевертає цю карту стратегії виснаженою стороною догори. Гравці не можуть застосовувати властивості виснажених карт стратегії, але числа на них усе ще визначають порядок ініціативи.



Виснажена карта стратегії

Гравець **не може пропустити хід** протягом фази дій, поки не виснажить свою карту стратегії. Це означає, що кожен гравець повинен виконати стратегічну дію протягом фази дій, що гарантує кожному іншому гравцеві можливість застосувати другорядну властивість цієї карти стратегії. Гравець, який пропустив хід протягом фази дій, усе ще може застосовувати другорядні властивості карт стратегії інших гравців.

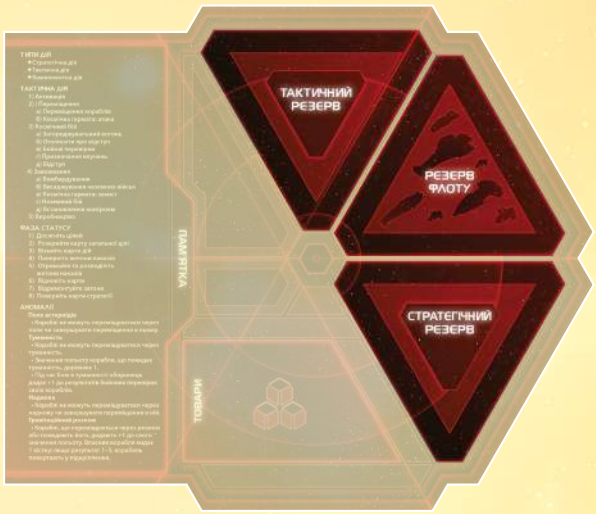
КОМПОНЕНТНІ ДІЇ

Компонентні дії — це дії, ефекти яких описано на ігрових компонентах. Вони є на багатьох картах дій, на планшетах фракцій і навіть на деяких картах технологій. Опис подібних ефектів починається словом «Дія».

Приклади компонентних дій

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ: ПЛАНШЕТ НАКАЗІВ

Щоб успішно пройти фазу дій у «Сутінках імперії», треба правильно використовувати жетони наказів. Коли гравець отримує жетон наказу, він кладе його в будь-який із трьох своїх резервів: **ТАКТИЧНИЙ РЕЗЕРВ**, **РЕЗЕРВ ФЛОТУ** або **СТРАТЕГІЧНИЙ РЕЗЕРВ**.



ТАКТИЧНИЙ РЕЗЕРВ

Протягом фази дій гравці можуть витрачати жетони наказів з тактичного резерву, щоб виконувати тактичні дії.

РЕЗЕРВ ФЛОТУ

Гравці кладуть жетони наказів у свої резерви флоту стороною з кораблем догори. На відміну від жетонів у інших резервах, гравці не витрачають жетони з резерву флоту. Натомість кількість жетонів у резерві флоту визначає максимальну кількість кораблів (за винятком винищувачів), яку гравець може мати в кожній системі. Якщо в будь-який момент гри кількість кораблів гравця в системі перевищить кількість жетонів у його резерві флоту, він повинен повернути надлишкові кораблі з цієї системи до своїх підкріплень.

СТРАТЕГІЧНИЙ РЕЗЕРВ

Більшість другорядних властивостей на картах стратегії вимагають від гравця витратити жетон з його стратегічного резерву, щоб застосувати цю властивість. Щоб застосовувати другорядні властивості карт стратегії інших гравців, гравцям варто берегти жетони в стратегічному резерві.

ФАЗА СТАТУСУ

Протягом **ФАЗИ СТАТУСУ** гравці виконують різні дії для приготування ігрових компонентів до наступного раунду, наприклад, ремонтують загони чи набирають переможні очки за досягнення цілей. Щоб завершити фазу статусу, гравці послідовно виконують такі кроки:

1. **ДОСЯГНІТЬ ЦІЛЕЙ**. У порядку ініціативи кожен гравець може досягти 1 загальної та 1 секретної цілі, якщо виконує всі вимоги, указані на карті цілі. Це основний спосіб набирання переможних очок у грі. Докладніше про цілі ми розповімо далі.
2. **РОЗКРИЙТЕ КАРТУ ЗАГАЛЬНОЇ ЦІЛІ**. Речник перевертає горілиць наступну нерозкриту карту загальної цілі. Першу карту цілі етапу II розкривають лише після розкриття всіх карт цілей етапу I.
3. **ВІЗЬМІТЬ КАРТИ ДІЙ**. У порядку ініціативи гравці беруть по 1 карті з верху колоди дій.
4. **ПОВЕРНІТЬ ЖЕТОНИ НАКАЗІВ**. Кожен гравець повертає всі свої жетони наказів з ігрового поля до своїх підкріплень.
5. **ОТРИМАЙТЕ Й РОЗПОДІЛІТЬ ЖЕТОНИ НАКАЗІВ**. Кожен гравець отримує 2 жетони наказів зі своїх підкріплень. Потім він може перерозподілити будь-яку кількість жетонів наказів на своєму планшеті наказів, переміщуючи їх між резервом флоту, тактичним і стратегічним резервами.
6. **ВІДНОВІТЬ КАРТИ**. Кожен гравець відновлює всі свої виснажені карти, зокрема карти планет, технологій і стратегії.
7. **ВІДРЕМОНТУЙТЕ ЗАГОНИ**. Фігурки пошкоджених, але не знищених протягом фази дій загонів кладіть на бік, щоб позначити їхній стан. Під час цього кроку гравці повертають фігурки своїх пошкоджених загонів у початкові позиції. Докладніше про це ми розповімо далі.
8. **ПОВЕРНІТЬ КАРТИ СТРАТЕГІЇ**. Кожен гравець повертає свою карту стратегії в загальну ігрову зону. Потім, якщо на Мекатол-Рексі (планета в центрі поля) немає жетона охоронців, переходьте до фази засідання поточного раунду. Інакше раунд завершується і починається фаза стратегії нового раунду.

Жетон охоронців означає, що після фази статусу гравці починають новий раунд.

Якщо жетона охоронців немає, гравці переходять до фази засідання.

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ: ВІДНОВЛЕНІ ТА ВИСНАЖЕНІ КАРТИ

У грі більшість карт мають два стани — **ВІДНОВЛЕНИЙ** і **ВИСНАЖЕНИЙ**. Виснажені карти лежать долілиць. Це означає, що гравці не можуть застосовувати їхні властивості, а також очки ресурсів і впливу.

Під час фази статусу всі виснажені карти повертають у відновлений стан. Для цього виснажені карти перевертають горілиць. Це означає, що гравці можуть застосовувати їхні властивості, а також використовувати очки ресурсів і впливу.

Відновлена карта

Виснажена карта

ФАЗА ЗАСІДАННЯ

Після того як один із гравців вилучить жетон охоронців з Мекатол-Рекса, до кінця гри в кожному раунді з'являється ще одна фаза — **ФАЗА ЗАСІДАННЯ**.

Протягом цієї фази на Мекатол-Рексі Галактична рада обговорює важливі для галактики питання. Шляхом голосування гравці вирішують долю законодавчих ініціатив, зазначених на 2 картах засідання. Так вони ухвалюють закони та накази, що вплинуть на подальший перебіг партії.

Докладніше про голосування ми розповімо пізніше.

Після того як гравці завершать цю фазу, вони починають новий раунд із розігрування фази стратегії.

ПЕРЕМОГА В ГРІ

Партія в «Сутінки імперії» негайно закінчується, коли один із гравців набирає 10 **ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК**. Гравці набирають переможні очки, досягаючи **ЦІЛЕЙ**. У грі є два типи цілей:

- **ЗАГАЛЬНІ ЦІЛІ**. Під час приготувань до гри речник розкриває 2 карти загальних цілей. Решту карт ви розкриватимете протягом гри. Будь-яка кількість гравців може досягти кожної з цих цілей.

  Важливо! Гравець не може досягти **загальної цілі**, якщо не контролює всі планети у своїй рідній системі.

- **СЕКРЕТНІ ЦІЛІ**. Кожен гравець починає гру з 1 картою секретної цілі. Він може будь-коли дивитися свою карту секретної цілі, але повинен приховувати її від інших гравців. Гравець може досягати лише власних секретних цілей, і не може досягати секретних цілей інших гравців.

  Важливо! Гравець **може мати** загалом щонайбільше **3 карти секретних цілей** (рахують як досягнуті, так і недосягнуті цілі). Якщо гравець бере карту секретної цілі, а загальна кількість цих карт на його руці перевищує 3, він **повинен** вибрати 1 карту своєї **недосягнутої** секретної цілі й повернути її в колоду. Потім він перетасовує колоду секретних цілей.

Момент досягнення цілі

На кожній карті цілі зазначено момент, коли гравець може досягти її — або протягом фази статусу, або протягом фази дій. Цей момент указаний безпосередньо під назвою карти. Якщо гравець досягає цілі протягом фази статусу, він повинен виконувати всі умови, зазначені на цій карті цілі на момент першого кроку фази статусу («Досягніть цілей»). Наприклад, якщо в тексті цілі вказано, що гравець повинен контролювати 6 планет за межами своєї рідної системи, він повинен контролювати ці планети під час фази статусу. Якщо гравець контролював планети раніше в цьому раунді, але втратив їх, то він не може досягти цієї цілі й набрати очки, бо її умови не справджуються в потрібний момент.

Деяких цілей можна досягти, витративши очки ресурсів, очки впливу або жетони, залежно від умов карти цілі. Щоб досягти такої цілі, гравець повинен заплатити потрібну ціну в момент, указаний на карті.

Якщо за умовами карти цілі її можна досягти протягом фази дій, гравець може негайно досягти цієї цілі, щойно виконає всі її умови.

Набирання переможних очок за ціль

Якщо гравець досяг цілі, він набирає за неї переможні очки. У такому разі гравець просуває свій жетон контролю на треку переможних очок на стільки поділок, скільки переможних очок зазначено на карті цілі.

Набирання 2 ПО за досягнення цілі

Досягнувши цілі, гравець кладе свій жетон контролю (зі свого запасу) на цю карту цілі, позначаючи, що він уже її досяг і не зможе знову набрати за неї переможні очки. Якщо гравець досяг секретної цілі, він викладає її карту горілиць перед собою, а потім кладе на неї свій жетон контролю.

Важливо! Протягом кожної фази статусу й кожного кроку фази дій кожен гравець може досягти лише 1 загальної та 1 секретної цілі.

Imperium Rex

Партія може закінчитися раніше, якщо жоден гравець не набрав 10 переможних очок і більше не залишилося карт цілей для розкриття. Коли речник повинен розкрити карту загальної цілі, але не може цього зробити, бо всі карти вже розкрито, партія негайно закінчується. Перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних очок. У разі нічиєї перемагає претендент із найменшим значенням у порядку ініціативи.

ПРАВИЛА ГРИ ВТРЬОХ І ВЧОТИРЬОХ

У грі втрьох чи вчотирьох починають діяти такі зміни в правилах:

- **ФАЗА СТРАТЕГІЇ**. **Після того як кожен гравець вибрав карту стратегії протягом фази стратегії, усі гравці, починаючи з речника і далі за годинниковою стрілкою, вибирають собі по другій карті стратегії з тих, що залишилися.**
- **ПОРЯДОК ІНІЦІАТИВИ**. **Місце гравця в порядку ініціативи визначає карта стратегії з найменшим значенням.**
- **ПРОПУСК ХОДУ**. **Гравець не може пропустити хід протягом фази дій, поки не виснажить обидві свої карти стратегії.**

ТАКТИЧНА ДІЯ

Цей розділ містить докладні правила виконання тактичної дії. Щоб виконати тактичну дію, гравці послідовно виконують такі кроки:

1. **АКТИВАЦІЯ**
2. **ПЕРЕМІЩЕННЯ**
3. **КОСМІЧНИЙ БІЙ**
4. **ЗАВОЮВАННЯ**
5. **ВИРОБНИЦТВО**

Далі ми докладніше розповімо про кожен крок.

1. АКТИВАЦІЯ

Активний гравець повинен вибрати 1 систему, на якій він хотів би зосередити свою тактичну дію. Він **АКТИВУЄ** вибрану систему, поклавши на неї жетон наказу зі свого тактичного резерву. Ця система стає **АКТИВНОЮ СИСТЕМОЮ** до кінця тактичної дії. Гравець не може активувати систему, у якій уже є його жетон наказу, але він може активувати систему, у якій є жетони наказів інших гравців. Гравець також не може активувати систему, якщо в його тактичному резерві немає жетонів наказів.

2. ПЕРЕМІЩЕННЯ

Під час цього кроку тактичної дії активний гравець може перемістити частину своїх загонів у активну систему.

Кожен корабель має значення польоту, указане на планшеті фракції. Це значення вказує, як далеко можна перемістити корабель, щоб долетіти до активної системи. Наприклад, корабель зі значенням польоту «1» можна перемістити лише в суміжні системи.

Щоб виконати цей крок, гравець вибирає будь-які зі своїх загонів, які можна перемістити в активну систему, і переміщує їх у цю систему. Переміщуючи свої кораблі, гравець повинен дотримуватися таких правил:

- Корабель повинен завершувати своє переміщення в активній системі.
- Корабель не може переміщуватися через системи, у яких є кораблі інших гравців.
- Гравець не може переміщувати загони із систем, у яких уже є його жетони наказів.

Деякі кораблі мають місця для інших загонів, кількість цих місць зазначена на їхньому планшеті фракції. Коли такий корабель переміщується, він може **ПЕРЕВОЗИТИ** на борту винищувачі й наземні війська (у будь-якій комбінації) в кількості, що не перевищує кількість місць на борту цього корабля. Узяті на борт корабля наземні війська й винищувачі переміщуються в активну систему разом із цим кораблем. Ці загони повинні залишатися з кораблем у космосі, хоча наземні війська можуть висаджуватися на планети під час кроку завоювання. Кораблі активного гравця також можуть брати на борт і перевозити наземні війська й винищувачі із систем, через які вони переміщуються, якщо в цих системах немає жетонів наказів цього гравця.

ПРИКЛАД ПЕРЕМІЩЕННЯ

Гравець за кскскча активує систему Веллон [1]. Він планує перемістити в цю систему свій транспортер із 2 винищувачами та 2 загонами піхоти на борту [2]. Транспортер може переміститься в цю систему, бо його значення польоту дорівнює 1 [3]. Він також може перевезти ці загони піхоти й винищувачі, бо в нього на борту 4 місця.

Гравець за кскскча має ще 2 кораблі, значення польоту яких дають їм змогу долетіти до активної системи. Однак крейсер [4] перебуває в уже активованій системі, а есмінець [5] не може переміститися через систему, у якій уже є корабель іншого гравця [6]. Отже, жоден із цих кораблів не може переміститися в активну систему Веллон.

ЧЕРВОТОЧИНИ

У деяких системах є **ЧЕРВОТОЧИНИ**. У грі є два основні типи червоточин — альфа та бета, їхній тип указано на символі червоточини. Системи, що містять однакові червоточини, вважають суміжними для будь-яких ігрових завдань.

Альфа-червоточина

Бета-червоточина

АНОМАЛІЇ

У деяких системах є **АНОМАЛІЇ**. Ці системи перешкоджають переміщенню або істотно змінюють його правила.

Поле астероїдів

- Корабель не може переміщуватися через поле астероїдів чи завершувати в ньому переміщення.

Туманність

- Корабель не може переміщуватися **через** туманність, але може завершувати **в ній** переміщення.
- Під час бою в туманності гравець-оборонець додає +1 до результатів бойових перевірок своїх кораблів.
- Значення польоту корабля, що покидає туманність, дорівнює 1.

Наднова

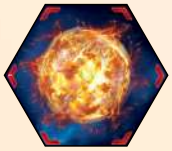
- Корабель не може переміщуватися через наднову чи завершувати в ній переміщення.

Гравітаційний розлом

- Корабель, який переміщується через гравітаційний розлом або покидає його, додає +1 до свого значення польоту. Під час цього власник корабля кидає 1 кістку, і якщо результат кидка дорівнює 1–3, то він забирає цей корабель з поля і кладе його до своїх підкріплень.

Поле астероїдів

Туманність



Наднова

Гравітаційний розлом

КОСМІЧНА ГАРМАТА: АТАКА

Після того як кораблі активного гравця завершать переміщення в активну систему, загони кожного гравця в цій системі можуть застосувати свою властивість «Космічна гармата» проти кораблів активного гравця в цій системі. Активний гравець також може в цей момент застосувати властивість «Космічна гармата» своїх загонів. Докладніше про властивість «Космічна гармата» ми пояснимо пізніше.

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ: МІСЦЯ НА БОРТУ

Кількість винищувачів і наземних військ гравця, які перебувають у космосі системи, не може перевищувати сукупну кількість місць на всіх кораблях цього гравця в цій системі. Наприклад, якщо гравець має в системі 2 транспортери, на кожному з яких 4 місця, то він не може мати більше ніж 8 винищувачів і наземних військ (у будь-якій комбінації) в космосі цієї системи. Наземні війська, що перебувають на планетах, не рахують до цього обмеження.

Якщо в якийсь момент кількість винищувачів і наземних військ гравця в космосі системи перевищить сумарну кількість місць на всіх його кораблях у цій системі, то зайві війська й винищувачі треба знищити. Під час бою кількість винищувачів і наземних військ гравця може перевищувати сумарну кількість місць на його кораблях, але після бою всі зайві війська й винищувачі знищують.

3. КОСМІЧНИЙ БІЙ

Якщо в активній системі перебувають кораблі кількох гравців, вони повинні провести космічний бій у цій системі. Під час бою активний гравець стає **НАПАДНИКОМ**, а інший гравець — **ОБОРОНЦЕМ**.

Щоб провести космічний бій, гравці послідовно виконують такі кроки:

i. **ЗАГОРОДЖУВАЛЬНИЙ ВОГОНЬ**. Загони кожного гравця можуть застосувати свою властивість «Загороджувальний вогонь».

ii. **ОГОЛОСИТИ ПРО ВІДСТУП**. Будь-який гравець може оголосити про відступ. Відступ відбудеться не відразу — загони відступлять наприкінці раунду бою.

iii. **БОЙОВІ ПЕРЕВІРКИ**. Кожен гравець кидає 1 кістку за кожен свій корабель в активній системі. Результат кожної кістки, який дорівнює або перевищує значення бою загону, вважайте 1 **ВЛУЧАННЯМ**. Загальна кількість влучань від цього гравця, буде використана під час наступного кроку.

Два символи вибухів

Якщо біля значення бою зображено 2 (або більше) символів вибуху, гравець кидає 2 (або більше) кісток за цей загін замість 1, маючи можливість викинути більше влучань на кістках.

iv. **ПРИЗНАЧАННЯ ВЛУЧАНЬ**. Кожен гравець повинен вибрати і знищити один зі своїх кораблів за кожне влучання від суперника. Гравець вилучає фігурки знищених кораблів з ігрового поля і кладе їх до своїх підкріплень.

Гравці самі призначають влучання власним загонам, тому найліпше призначати влучання тим загонам, які легше замінити. Саме тому винищувачів часто використовують як «гарматне м'ясо» для прикриття решти кораблів гравця.

v. **ВІДСТУП**. Якщо гравець оголосив про відступ під час другого кроку раунду бою, то тепер він відступає. Щоб відступити, гравець виводить із бою **всі** свої кораблі та переміщує їх у суміжну систему. У вибраній системі не повинно бути кораблів іншого гравця. Також у цій системі повинна бути принаймні одна планета під контролем гравця, що відступає, або принаймні один його загін. Інакше гравець не може відступити.

Якщо у вибраній системі немає жетонів гравця, що відступає, то він повинен покласти жетон наказу зі своїх підкріплень у систему, куди відступають його загони.

ПРИКЛАД КОСМІЧНОГО БОЮ

Зелений гравець активував систему й перемістив туди свої кораблі [1], однак у системі є кораблі жовтого гравця [1]. Отже, гравці повинні провести космічний бій.

Обидва гравці кидають по 1 кістці за кожен корабель у космічному бою. Зелений гравець викидає 1 влучання, а жовтий гравець — 2 влучання [2].

Зелений гравець повинен призначити 2 влучання по своїх кораблях. Він вирішує знищити два свої винищувачі. Жовтий гравець повинен призначити 1 влучання одному своєму кораблю. Він знищує один зі своїх крейсерів [3].

Починається наступний раунд бою [4]. У цьому раунді зелений гравець викидає 2 влучання, а жовтий — 1 влучання.

Зелений гравець призначає 1 влучання і знищує свій винищувач, а жовтий гравець повинен призначити 2 влучання своєму єдиному кораблю — крейсеру [5]. У жовтого гравця не залишилося кораблів у бою, тому бій завершується, і його виграє зелений гравець.

Завершення космічного бою

Якщо після завершення кроку «Відступ» в обох гравців залишилися кораблі в бою, обидва гравці проводять ще один раунд за описаною вище схемою, починаючи з кроку «Оголосити про відступ». Після того як усі загони одного або обох учасників бою будуть знищені або відступлять, наступає крок тактичної дії «Завоювання».

Деякі карти цілей вимагають, щоб гравець виграв бій. Гравця вважають переможцем космічного бою, якщо він залишився єдиним гравцем з кораблями в активній системі на момент завершення бою.

4. ЗАВОЮВАННЯ

Активний гравець може завойовувати планети в активній системі. Щоб провести завоювання, гравець послідовно виконує такі кроки:

i. **БОМБАРДУВАННЯ**. Якщо на будь-якій планеті в активній системі є наземні війська іншого гравця, активний гравець може застосувати властивість «Бомбардування» будь-якого зі своїх загонів у цій системі. Отже, активний гравець має змогу знищити деякі загони оборонця перед висаджуванням своїх наземних військ. Докладніше про бомбардування ми розповімо далі.

ii. **ВИСАДЖУВАННЯ НАЗЕМНИХ ВІЙСЬК**. Активний гравець вирішує, які наземні війська він хоче висадити на планетах. Для цього гравець вибирає будь-які свої загони наземних військ, які перебувають на кораблях у космосі активної системи, і переміщує їхні фігурки чи жетони на планету, яку хоче завоювати.

iii. **КОСМІЧНА ГАРМАТА: ЗАХИСТ**. Якщо інший гравець має ПСО на будь-якій з планет, на яку активний гравець висаджує наземні війська, він може завдяки властивості «Космічна гармата» своєї ПСО знищити частину з цих наземних військ до їхнього висаджування. Докладніше про властивість «Космічна гармата» ми розповімо далі.

iv. **НАЗЕМНИЙ БІЙ**. Якщо активний гравець висаджує наземні війська на планету, де є наземні війська іншого гравця, ці гравці проводять наземний бій. Наземні бої на кількох планетах проводять у порядку, який визначає активний гравець.

Наземний бій триває кілька раундів, кожен з яких складається з двох кроків. Ці кроки проводять за правилами таких самих кроків космічного бою:

1. Бойові перевірки
2. Призначання влучань

Якщо після призначання влучань у кількох гравців на планеті залишилися загони, вони проводять ще один раунд наземного бою, починаючи з кроку «Бойові перевірки». Коли усі загони одного або обох учасників бою будуть знищені, гравці переходять до наступного кроку.

v. **ВСТАНОВЛЕННЯ КОНТРОЛЮ**. Активний гравець отримує контроль над кожною планетою, яку він завоював, якщо на ній залишився принаймні 1 загін його наземних військ. Здобувши контроль над планетою, гравець бере карту цієї планети й кладе її перед собою виснаженою стороною догори. Якщо на планеті є споруди, що належать іншому гравцеві, вони будуть знищені.

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ: ВИТРАЧАННЯ РЕСУРСІВ І ВПЛИВУ

Багато ефектів у «Сутінках імперії» вимагають від гравця витрат очок ресурсів або впливу.

Щоб витратити очки ресурсів або впливу планети, гравець виснажує карту цієї планети. Наприклад, якщо гравцеві треба витратити 2 очки ресурсів для створення загону, він може виснажити 1 карту планети зі значенням ресурсів «2» або виснажити 2 карти планет зі значенням ресурсів «1». Гравець може виснажити карту планети з більшим значенням ресурсів, але всі невикористані очки ресурсів будуть втрачені.

5. ВИРОБНИЦТВО

Активний гравець може **СТВОРЮВАТИ ЗАГОНИ**, використовуючи свої бази в активній системі. Під час виробництва гравець може створити будь-який загін із зазначених на планшеті його фракції, витративши кількість очок ресурсів, що дорівнює ціні вибраного загону.

Витративши потрібну кількість очок ресурсів, гравець бере відповідні фігурки зі своїх підкріплень і розміщує їх в активній системі. Гравці завжди розміщують кораблі в космосі системи, де їх створили, а наземні війська — на планеті з базою, де їх створили.

Коли гравець одночасно створює кілька загонів, він додає ціни всіх цих загонів, щоб визначити загальну ціну виробництва.

Значення властивості «Виробництво» кожної бази означає максимальну кількість загонів, яку можна створити за її допомогою під час цього кроку. Гравець не може створити більше загонів ніж сумарне значення «Виробництва» його загонів у активній системі.

Якщо біля ціни загону зображені 2 символи (як у винищувачів і піхоти), то гравець отримує 2 загони за вказану ціну. У такому разі кожен із цих загонів рахують окремо до максимальної кількості загонів, яку можна створити.

2 символи загонів

Коли гравець бажає створити загін, фігурки якого немає в підкріпленнях, він може взяти свій загін цього типу з системи, де немає його жетона наказу, і повернути його до своїх підкріплень.

Коли гравець хоче створити винищувач або загін піхоти, але не має у своїх підкріпленнях потрібних фігурок, то він може натомість використати жетони винищувачів або піхоти із загального запасу. Ці жетони з погляду правил повністю ідентичні пластиковим фігуркам аналогічних загонів, але вони водночас повинні перебувати разом принаймні з однією пластиковою фігуркою того ж типу відповідного кольору.

Якщо база гравця перебуває в системі, де є кораблі іншого гравця, то ця база опиняється **ПІД БЛОКАДОЮ**. Бази під блокадою не можуть створювати кораблі, однак все ще можуть створювати наземні війська.

ПРИКЛАД ВИРОБНИЦТВА

Гравець за кскса активує свою рідну систему [1]. Він створюватиме загони на базі, розміщеній на Аркон-Тау [2].

Гравець за кскса має намір створити 1 транспортер і стільки піхоти, скільки зможе собі дозволити. Значення виробництва його бази дорівнює 3, а це означає, що він може створити до 3 загонів. Ціна транспортера — 3 очки ресурсів, а 2 загонів піхоти — 1 очко ресурсів [3], тому він повинен витратити щонайменше 4 очки ресурсів, щоб створити ці загони.

Він виснажує обидві свої карти планет, але йому все одно бракує 1 очка ресурсів, тому він витрачає 1 товар (докладніше про товари пізніше). Потім він розміщує 2 загони піхоти [4] на Аркон-Тау й 1 транспортер [5] у космосі цієї системи.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Цей розділ містить додаткові правила, які гравці повинні знати перед своєю першою партією.

КАРТИ ДІЙ

Протягом усієї партії гравці здобуватимуть карти дій. Гравці можуть використовувати карти дій для застосування потужних одноразових властивостей. Кожен гравець може мати на руці щонайбільше 7 карт дій. Якщо у гравця опиняється на руці більше ніж 7 карт, він повинен вибрати, які 7 карт залишить на руці, а решту скинути.

У верхній частині кожної карти дії зазначено, коли її можна зіграти. Коли гравець грає карту дії, він розкриває її, застосовує її ефект, а потім скидає.

Якщо текст на карті починається зі слова «Дія», ви можете застосувати її ефект, виконавши компонентну дію під час свого ходу у фазі дій.

ТОВАРИ ТА ПРОДУКЦІЯ

ТОВАРИ — це універсальна валюта, яку гравці використовують для створення загонів або підкупу інших імперій. Гравець може витратити 1 товар замість 1 очка ресурсу або впливу.

Гравці також можуть накопичувати **ПРОДУКЦІЮ**. Продукція — це те, чого вдосталь виробляють в імперії гравця. Продукція не має власної цінності, але вона стає товаром, коли її передають іншому гравцеві. Продукція і товари представлені на протилежних сторонах того самого жетона. Такі жетони мають номінал «1» і «3».

Товар

Продукція

Протягом партії гравці можуть **ПОПОВНЮВАТИ** свою продукцію, завдяки властивості карти стратегії «Торгівля». У такому разі гравець бере із загального запасу таку кількість жетонів продукції, щоб загальний номінал усіх жетонів продукції дорівнював значенню продукції, зазначеному на планшеті фракції. Гравець не може мати більше продукції ніж зазначено на його планшеті.

Карта стратегії «Торгівля»

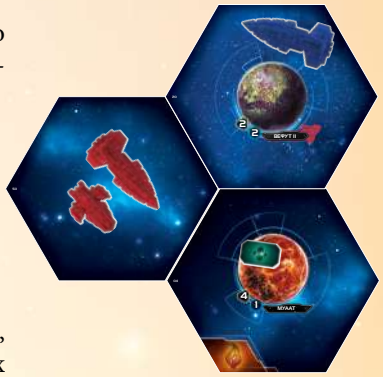
Значення продукції

Коли гравець віддає іншому гравцеві продукцію, ця продукція стає товаром. Гравець, який отримує жетон продукції, перевертає його на сторону з товаром. Гравцям варто поповнювати запаси продукції за допомогою карти стратегії «Торгівля», щоб потім обмінюватися нею з іншими гравцями на взаємовигідних умовах.

СУСІДИ, УГОДИ ТА ДОМОВЛЕНОСТІ

Досліджуючи галактику й завойовуючи планети, гравці, імовірно, контактуватимуть з імперіями інших гравців. Часто це може призводити до війн за планети та системи. Однак воювати необов'язково. Гравці-сусіди можуть мирно торгувати один з одним.

Якщо гравець має загін або контролює планету в системі, суміжній з системою, де є загін іншого гравця або планета, контрольована іншим гравцем, то цих двох гравців вважають **СУСІДАМИ**.



Червоний гравець є сусідом як для синього гравця, так і для гравця за кскєча.

Під час ходу активний гравець може укласти **УГОДУ** з одним або кількома своїми сусідами, навіть під час бою. У рамках угоди її учасники можуть обмінятися будь-якою кількістю товарів і продукції.

Активний гравець може укладати угоди з кожним зі своїх сусідів лише один раз за хід. Після того як гравці затвердять умови угоди, вони більше не можуть укладати ніяких угод між собою в цей хід.

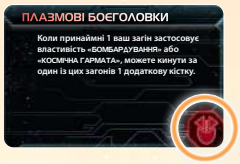
Часто гравці домовляються про угоди, які виходять за рамки простого обміну товарами. Ці угоди називають **ДОМОВЛЕНОСТЯМИ**. Наприклад, активний гравець хоче перемістити свої кораблі в систему, де є ПСО іншого гравця. У такому разі активний гравець може запропонувати власнику цієї ПСО товари за те, щоб він не застосував властивість «Космічна гармата». Усі умови домовленості можуть бути виконані негайно, тому її вважають **ОБОВ'ЯЗКОВОЮ ДОМОВЛЕНІСТЮ**. Гравець повинен виконати всі умови обов'язкової домовленості зі свого боку. У попередньому прикладі, якщо власник ПСО погоджується на цю пропозицію й бере товари, він не може атакувати кораблі іншого гравця своєю ПСО, адже це порушить їхню домовленість.

Однак не всі домовленості є обов'язковими. Наприклад, гравець може запропонувати іншому гравцеві товари за те, щоб той атакував певного гравця в найближчий хід. Якщо не всі умови домовленості можуть бути виконані негайно, то її вважають **НЕОБОВ'ЯЗКОВОЮ ДОМОВЛЕНІСТЮ**. Гравець, який узяв товар, не зобов'язаний виконувати свою частину домовленості. Він може за бажанням виконати або проігнорувати домовленість, незважаючи на її умови.

ТЕХНОЛОГІЇ

Протягом партії гравці отримуватимуть карти технологій. Технології дають гравцям потужні властивості, а також дають змогу поліпшувати загони. Кожен гравець має свою колоду карт технологій (вона однакова для всіх гравців), яку він може переглядати в будь-який момент, а також кілька особливих карт фракційних технологій.

Є чотири основні кольори технологій. Колір технології позначено символом зеленого, червоного, синього або жовтого кольору в правому нижньому куті карти. Гравці використовують ці символи, коли досліджують технології.



Карта червоної технології

Біотехнології

Військові технології

Реактивні технології

Кібернетичні технології

Під час приготувань кожен гравець отримує початкові технології, зазначені на звороті свого планшета фракції. Крім того, протягом партії гравець може досліджувати нові технології зі своєї колоди технологій. Гравець тримає свої карти початкових технологій і карти будь-яких технологій, які він дослідив, горілиць перед собою.

Виклавши карту технології горілиць перед собою, гравець стає **ВЛАСНИКОМ** цієї технології. Технології, якими володіє гравець, залишаються в грі до кінця партії — їхні властивості можна використовувати, дотримуючись опису на карті.

На картах деяких технологій є слово «Дія». Гравці можуть застосовувати ефекти цих карт у свій хід, якщо виконають компонентну дію протягом фази дій.

Деякі технології дають змогу гравцям поліпшувати свої загони. Технології поліпшень загонів відповідають загонам, надрукованим на планшеті фракції гравця. Коли гравець отримує технологію поліпшення, він кладе її карту поверх опису відповідного загону на своєму планшеті фракції. Біла стрілка поряд зі значенням характеристики, надрукованої на планшеті фракції, указує на те, що ця характеристика зміниться внаслідок поліпшення загону.

Карта поліпшення загону

Коли загін отримує поліпшення, усі загони гравця цього типу як на ігровому полі, так і в підкріпленнях, тепер мають характеристики, указані на карті поліпшення.

Дослідження технологій

Щоб отримати нові технології, гравці **ДОСЛІДЖУЮТЬ** їх — зазвичай за допомогою карти стратегії «Дослідження». Щоб дослідити технологію, гравець повинен виконати **ВИМОГИ** цієї технології. Вимоги вказані в лівому нижньому куті кожної карти технології. Переважно це один або кілька символів, які відповідають чотирьом кольорам технологій. Деякі технології не мають вимог, тож їх можна досліджувати, навіть якщо ви не маєте інших технологій.

Щоб виконати вимоги технології, гравець повинен володіти однією технологією відповідного кольору за кожен символ вимоги, указаний на карті технології, яку він хоче дослідити. Наприклад, гравець, який володіє 2 червоними технологіями, може дослідити червону технологію «Дюранієва броня», бо її вимоги становлять 2 червоні символи.

Гравець повинен володіти принаймні 2 червоними технологіями, щоб дослідити «Дюранієву броню», адже у вимогах її дослідження вказані 2 червоні символи.

Дослідивши технологію «Дюранієва броня», гравець отримає можливість виконати ще одну червону вимогу, адже в правому нижньому куті карти технології «Дюранієва броня» вказано червоний символ. Наступного разу, коли гравець буде досліджувати технологію, він зможе дослідити технологію з трьома червоними символами вимог. На відміну від інших, технології поліпшень можуть містити вимоги кількох кольорів. Крім того, технології поліпшень не мають символів, які б дали змогу виконати вимоги під час дослідження технологій.

Технологічні спеціалізації

Деякі планети мають **ТЕХНОЛОГІЧНУ СПЕЦІАЛІЗАЦІЮ**. Технологічні спеціалізації надзвичайно цінні й допомагають гравцям досліджувати нові технології.

Якщо гравець контролює планету з технологічною спеціалізацією, він може виснажити карту цієї планети під час дослідження технології, щоб проігнорувати вимогу, колір якої збігається з кольором технологічної спеціалізації цієї планети. Досліджуючи технологію, гравець може виснажувати карти планет або для використання їхньої технологічної спеціалізації, або для отримання очок ресурсів. Однак не можна проігнорувати вимогу технології й одночасно отримати очки ресурсів, виснаживши одну карту планети.

ОЗНАКИ ПЛАНЕТ

Більшість планет за межами рідних систем мають певні **ОЗНАКИ**. Є три типи планет: **КУЛЬТУРНІ**, **НЕБЕЗПЕЧНІ** та **ПРОМИСЛОВІ**. Самі ознаки не впливають на гру, але їх враховують для деяких карт і властивостей.

Культурна планета

Небезпечна планета

Промислова планета

ВЛАСТИВОСТІ ЗАГОНІВ

Багато загонів у грі мають властивості, позначені ключовими словами на планшеті фракції або карті поліпшення. Нижче описані правила застосування таких властивостей.

ПЛАНЕТНИЙ ЩИТ

Якщо загін має властивість «Планетний щит», то планета, на якій перебуває цей загін, не може бути ціллю властивості «Бомбардування» інших загонів.

ЗАЗНАВАННЯ ПОШКОДЖЕНЬ

Якщо загін має властивість «Зазнавання пошкоджень», він може скасувати 1 влучання від атаки суперника й стати пошкодженим загоном. Фігурку пошкодженого загону перевертають на бік, але в усьому іншому вона діє так, як і раніше.

Неушкоджений дредноут

Пошкоджений дредноут

Пошкоджений загін не може застосовувати властивість «Зазнавання пошкоджень», поки його не відремонтують протягом фази статусу або за допомогою будь-якого ігрового ефекту.

ВИРОБНИЦТВО

Загін із властивістю «Виробництво», як-от база, може створювати нові загони. Біля цієї властивості завжди вказане число, яке визначає максимальну кількість загонів, яку може створити цей загін за допомогою цієї властивості. Докладніше про «Виробництво» див. на с. 16.

АТАКУВАЛЬНІ ВЛАСТИВОСТІ

Властивості «Загороджувальний вогонь», «Бомбардування» і «Космічна гармата» вимагають від гравця кинути кістки, щоб визначити, чи вдалося йому влучити в загони іншого гравця.

Після назв цих властивостей завжди йде число, яке визначає мінімальний результат кидка, потрібний для того, щоб влучити. Наприклад, «Бомбардування 5» означає, що гравець кидає 1 кістку, і якщо результат дорівнює 5 або більше, то він має 1 влучання.

У назвах деяких властивостей є ще й друге число, яке йде після першого в дужках. Це число визначає кількість кісток, які кидає гравець.

Наприклад, коли гравець застосовує властивість «Космічна гармата 5 (×3)», він кидає 3 кістки й кожен результат 5 або більше вважають 1 влучанням. Якщо біля назви властивості, що передбачає кидання кісток, немає числа в дужках, то гравець кидає лише 1 кістку.

Влучання, отримані завдяки цим властивостям, призначають негайно. Коли влучання призначають загонам гравця, він вибирає та знищує один зі своїх загонів.

Гравці застосовують ці властивості в різні моменти гри й можуть призначати влучання різним типам загонів згідно з нижче описаними правилами:

- **ЗАГОРОДЖУВАЛЬНИЙ ВОГОНЬ**. Гравець застосовує цю властивість під час кроку «Загороджувальний вогонь» першого раунду космічного бою. Ці влучання можна призначати лише винищувачам.
- **БОМБАРДУВАННЯ**. Гравець застосовує цю властивість під час кроку завоювання «Бомбардування». Ці влучання можна призначати лише наземним військам, що перебувають на планеті, яку бомбардують. Якщо в системі кілька планет, активний гравець повинен перед кидком кісток вибрати, які з його загонів у цій системі влаштують бомбардування і на яких планетах.
- **КОСМІЧНА ГАРМАТА**. Гравець може застосувати цю властивість у двох випадках:
  - Після кроку тактичної дії «Переміщення» **всі гравці** можуть застосувати властивість «Космічна гармата» своїх загонів, які перебувають в активній системі. Гравець, проти чиїх загонів застосували цю властивість, повинен призначити ці влучання кораблям у цій системі.
  - Під час кроку завоювання «Космічна гармата: захист» гравець, що контролює планету, яку намагаються завоювати, може застосувати властивість «Космічна гармата» своїх загонів на цій планеті. Гравець, який намагається завоювати планету, повинен призначити ці влучання своїм наземним військам, які висаджуються на цю планету.

ГАЛАКТИЧНА РАДА

У цьому розділі містяться правила фази засідання, яка з'являється в грі після того, як один із гравців здобуде контроль над Мекатол-Рексом. Фаза засідання складається зі складних перемовин і політичних інтриг.

ОХОРОНЦІ МЕКАТОЛ-РЕКСА

Цей жетон представляє охоронців, які оберігають Мекатол-Рекс, поки одна з великих рас не сяде на трон.

Гравці можуть вільно переміщувати загони в систему Мекатол-Рекса, але не можуть висаджувати на цю планету наземні війська, поки на ній лежить жетон охоронців. Щоб вилучити цей жетон, активний гравець повинен витратити 6 очок впливу безпосередньо перед висаджуванням наземних військ на планету. Якщо гравець не може витратити 6 очок впливу, то він не може висадити наземні війська на Мекатол-Рекс.

Коли гравець вилучає жетон охоронців з Мекатол-Рекса, він кладе його перед собою й набирає 1 переможне очко. Тепер Галактична рада може збиратися на Мекатол-Рексі, тому після фази статусу кожного ігрового раунду (зокрема в тому раунді, у якому гравець отримав контроль над Мекатол-Рексом) додається фаза засідання.

ФАЗА ЗАСІДАННЯ

Після того як у грі з'являється фаза засідання, Галактична рада буде регулярно голосуванням розв'язувати питання, які можуть вплинути на життя всієї галактики. Ці питання представлені в грі **КАРТАМИ ЗАСІДАНЬ**. На кожній карті засідання є кілька **ВАРІАНТІВ РІШЕНЬ**. Гравці голосуватимуть за бажаний варіант, і будь-яке рішення вплине на подальшу гру.

Щоб розіграти фазу засідання гравці послідовно виконують такі кроки:

1. **ПЕРШЕ ГОЛОСУВАННЯ**
   i. **ВІДКРИЙТЕ КАРТУ ЗАСІДАННЯ**
   ii. **ПРОГОЛОСУЙТЕ ЗА ВАРІАНТИ**
   iii. **УХВАЛІТЬ РІШЕННЯ**
2. **ДРУГЕ ГОЛОСУВАННЯ**
   i. **ВІДКРИЙТЕ КАРТУ ЗАСІДАННЯ**
   ii. **ПРОГОЛОСУЙТЕ ЗА ВАРІАНТИ**
   iii. **УХВАЛІТЬ РІШЕННЯ**
3. **ВІДНОВІТЬ КАРТИ ПЛАНЕТ**

1. ПЕРШЕ ГОЛОСУВАННЯ

Щоб ухвалити рішення по першій карті засідання, гравці виконують такі кроки:

i. Відкрийте карту засідання

Речник бере верхню карту з колоди засідань і зачитує вголос її текст, а також варіанти рішень.

ii. Проголосуйте за варіанти

Кожен гравець, починаючи з того, хто сидить ліворуч від речника й далі за годинниковою стрілкою, може проголосувати за один із варіантів.

Коли настає черга гравця проголосувати, він може виснажити будь-яку кількість своїх карт планет. Кожна планета забезпечує таку кількість голосів, що дорівнює значенню впливу цієї планети.

Варіанти рішень

Варіанти рішень, за які голосують гравці, залежать від виду голосування:

- **ЗА АБО ПРОТИ**. Гравці віддають свої голоси «за» або «проти». На карті засідання вказані різні наслідки залежно від варіанта, який набере більшість голосів.
- **ВИБЕРІТЬ ГРАВЦЯ**. Гравці віддають свої голоси за будь-якого одного гравця. Гравці можуть голосувати за себе.
- **ВИБЕРІТЬ ПЛАНЕТУ**. Гравці віддають свої голоси за будь-яку одну планету. Ця планета може бути під контролем будь-якого гравця, якщо тільки на карті засідання не вказано інакше.

Віддаючи свої голоси, гравець озвучує варіант рішення, за який голосує. Наприклад, гравець може сказати: «Я віддаю 3 голоси гравцю за гаканів» або «Я віддаю 3 голоси проти цього рішення».

Гравець може голосувати лише за один варіант рішення кожної карти засідання. Наприклад, не можна віддати частину голосів за одного гравця, а частину — за іншого. Також гравець може повністю відмовитися від участі в голосуванні.

Угоди

Під час кожного голосування гравці можуть укладати між собою угоди, навіть якщо вони не сусіди. Кожен гравець може укласти лише одну угоду з кожним іншим гравцем за одне голосування. Так можна схилити гравців проголосувати за певний варіант рішення, пообіцявши товари або що-небудь інше в майбутньому.

iii. Ухваліть рішення

Гравці рахують голоси й ухвалюють рішення, яке набрало найбільшу кількість голосів. Усі карти засідань діляться на два типи: **РОЗПОРЯДЖЕННЯ** і **ЗАКОНИ**.

Розпорядження

Коли гравці голосують за розпорядження, вони ухвалюють рішення, яке набрало найбільшу кількість голосів, застосовують його ефект і негайно скидають цю карту засідання.

Закони

Якщо під час голосування за закон більшість голосів отримав варіант «за» або якщо закон вимагає вибрати гравця або планету, то ефект, указаний на карті закону, стає постійним правилом гри. Гравці ухвалюють рішення і викладають карту закону в загальну ігрову зону (якщо на карті не вказано інакше).

Якщо більшість голосів отримав варіант «проти», гравці застосовують ефект, зазначений на карті для цього варіанта, і негайно скидають цю карту засідання.

Рівність голосів

Якщо за результатами голосування за різні варіанти рішення віддано однакову кількість голосів, речник вирішує, який із цих варіантів буде ухвалений.

2. ДРУГЕ ГОЛОСУВАННЯ

Гравці ухвалюють рішення щодо ще однієї карти засідання, дотримуючись тих самих правил і виконуючи ті самі кроки, що й під час першого голосування.

3. ВІДНОВІТЬ КАРТИ ПЛАНЕТ

Кожен гравець відновлює всі свої карти планет. На цьому фаза засідання завершується, а з нею завершується й ігровий раунд. Після цього настає фаза стратегії наступного ігрового раунду.

СТОП!

Тепер ви знаєте всі правила, потрібні для першої партії в «Сутінки імперії». Якщо під час гри у вас виникнуть запитання, відповіді на них шукайте в довіднику, а не в цій книжці правил.

Знайомим із грою гравцям варто дочитати правила. Далі ми розповімо про повні приготування до гри та карти зобов'язань.

Pax magnifica bellum gloriosum!

РОЗШИРЕНІ ПРАВИЛА

Після того як ви зіграєте свою першу партію, вам варто зіграти наступну партію за розширеними правилами, наведеними в цьому розділі.

ПОВНІ ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

У цій книжці містяться лише скорочені правила «Приготування до першої партії», щоб полегшити вам першу партію в «Сутінки імперії». На відміну від новачків, досвідчені гравці можуть вибрати собі будь-яку фракцію — гра за більшість із них набагато складніша, ніж за фракції, запропоновані в «Приготуваннях до першої партії».

Під час повних приготувань до гри гравці не складають ігрове поле за готовою схемою, а отримують плитки систем і самі складають мапу галактики. Правила повних приготувань читайте на с. 2 довідника в розділі «Повні приготування до гри». Також під час приготувань до партії гравці отримують карти зобов'язань, які вони можуть використовувати під час перемовин з іншими гравцями. Насамкінець, якщо гравці хочуть збільшити тривалість партії, вони можуть використовувати сторону треку ПО з 14 поділками.

КАРТИ ЗОБОВ'ЯЗАНЬ

Кожен гравець починає гру з 5 картами зобов'язань. Чотири з них за кольором збігаються з кольором, який вибрав гравець, а п'ята карта особлива для кожної фракції. Карти зобов'язань допомагають гравцям вести перемовини одне з одним та укладати повноцінні угоди.

Гравець може запропонувати карту зобов'язання іншому гравцеві в рамках угоди. Кожна карта зобов'язання містить текст, що описує її ефект і момент, коли його можна застосувати. Гравець не може застосовувати ефекти власних карт зобов'язань, але може застосовувати ефекти карт зобов'язань інших гравців, отриманих у рамках угоди.

Коли гравець грає карту зобов'язання, він розкриває карту й застосовує її ефект. Деякі карти зобов'язань залишаються в грі після розігрування, але зазвичай вони повертаються до початкового власника, який може знову запропонувати їх на обмін у рамках угоди.

Коли гравець пропонує карту зобов'язання іншому гравцеві в рамках угоди, він може показати її гравцеві, який її отримує, якщо той бажає. Гравець не може запропонувати більше ніж 1 карту зобов'язання в рамках однієї угоди. Гравці також можуть обмінюватися картами зобов'язань, отриманими від інших гравців. Для цього не потрібен дозвіл початкового власника карти зобов'язання.

ПРИГОТУВАННЯ ГАЛАКТИКИ ДЛЯ ТРЬОХ ГРАВЦІВ

Складіть мапу галактики для трьох гравців згідно зі схемою праворуч, орієнтуючись на цифри в лівому куті кожної плитки системи.

Розмістивши всі системи, гравці кладуть плитки зі своїми рідними системами на місця, позначені на схемі зеленим. Гравці вибирають для розміщення своїх рідних систем ті місця, які розташовані найближче до кожного з них на столі.

ПРИГОТУВАННЯ ГАЛАКТИКИ ДЛЯ ЧОТИРЬОХ ГРАВЦІВ

Складіть мапу галактики для чотирьох гравців згідно зі схемою ліворуч, орієнтуючись на цифри в лівому куті кожної плитки системи.

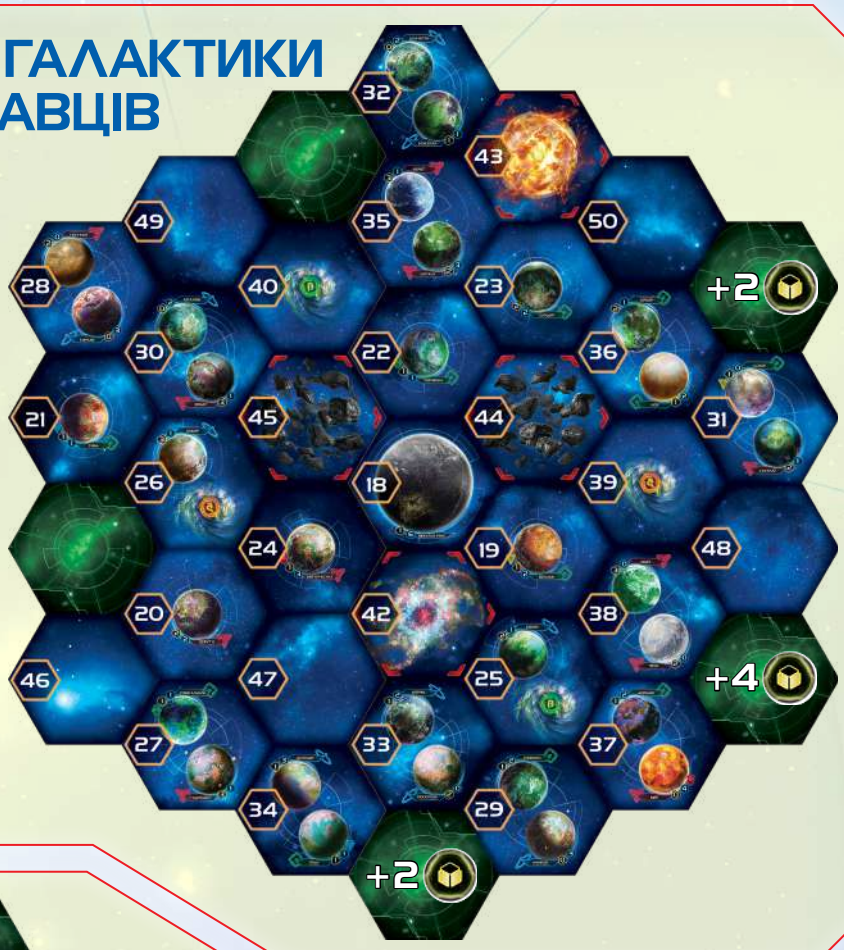
Розмістивши всі системи, гравці кладуть плитки зі своїми рідними системами на місця, позначені на схемі зеленим. Гравці вибирають для розміщення своїх рідних систем ті місця, які розташовані найближче до кожного з них на столі.

ПРИГОТУВАННЯ ГАЛАКТИКИ ДЛЯ П'ЯТЬОХ ГРАВЦІВ

Складіть мапу галактики для п'ятьох гравців згідно зі схемою праворуч, орієнтуючись на цифри в лівому куті кожної плитки системи.

Розмістивши всі системи, гравці кладуть плитки зі своїми рідними системами на місця, позначені на схемі зеленим. Гравці вибирають для розміщення своїх рідних систем ті місця, які розташовані найближче до кожного з них на столі.

У партії вп'ятьох той гравець, чия рідна система найближче до двох інших гравців, отримує 4 додаткові товари на початку гри. Два гравці, що сидять обабіч нього, отримують по 2 додаткові товари. Ще два гравці, які перебувають від інших на відстані, що перевищує 2 системи, не отримують додаткових товарів.



ПРИГОТУВАННЯ ГАЛАКТИКИ ДЛЯ ШІСТЬОХ ГРАВЦІВ

Складіть мапу галактики для шістьох гравців згідно зі схемою ліворуч, орієнтуючись на цифри в лівому куті кожної плитки системи.

Розмістивши всі системи, гравці кладуть плитки зі своїми рідними системами на місця, позначені на схемі зеленим. Гравці вибирають для розміщення своїх рідних систем ті місця, які розташовані найближче до кожного з них на столі.

ПАМ'ЯТКА

ПЕРЕБІГ ГРИ

1. **Фаза стратегії.** Починаючи з речника й далі за годинниковою стрілкою, гравці по черзі вибирають карти стратегії.
2. **Фаза дій.** Гравці по черзі виконують ходи в порядку ініціативи, поки всі гравці не пропустять хід.
3. **Фаза статусу.** Гравці досягають цілей та готуються до наступного ігрового раунду.
4. **Фаза засідання.** Гравці ухвалюють рішення щодо 2 карт засідань.

ДІЇ

Є три типи дій, які гравці можуть виконувати протягом фази дій:

Стратегічна дія

Гравець застосовує основну властивість своєї карти стратегії. Потім **інші** гравці застосовують другорядну властивість цієї карти.

Компонентна дія

Гравець може виконати дію, описану на його планшеті фракції, карті технології чи карті дії.

Тактична дія

Гравець може виконати тактичну дію, витративши жетон наказу зі свого тактичного резерву. Він виконує такі кроки:

1. **Активація**
2. **Переміщення**
   - i. Переміщення кораблів
   - ii. Космічна гармата: атака
3. **Космічний бій**
   - i. Загороджувальний вогонь (лише в першому раунді космічного бою)
   - ii. Оголосити про відступ
   - iii. Бойові перевірки
   - iv. Призначення влучань
   - v. Відступ
4. **Завоювання**
   - i. Бомбардування
   - ii. Висаджування наземних військ
   - iii. Космічна гармата: захист
   - iv. Наземний бій
   - v. Встановлення контролю
5. **Виробництво**

ФАЗА СТАТУСУ

1. **Досягніть цілей**
2. **Розкрийте карту загальної цілі**
3. **Візьміть карти дій**
4. **Поверніть жетони наказів**
5. **Отримайте й розподіліть жетони наказів**
6. **Відновіть карти**
7. **Відремонтуйте загони**
8. **Поверніть карти стратегії**

ОЗНАКИ ПЛАНЕТ

КУЛЬТУРНА

НЕБЕЗПЕЧНА

ПРОМИСЛОВА

ПРАВИЛА, ПРО ЯКІ ЧАСТО ЗАБУВАЮТЬ

- Фаза засідання з'являється у грі лише після того, як один із гравців вилучить жетон охоронців з Мекатол-Рекса.
- Гравець не може пропустити хід протягом фази дій, поки не виконає стратегічну дію.
- Гравці не можуть застосовувати другорядні властивості власних карт стратегії під час стратегічної дії.
- Гравці можуть створювати загони на базі в активній системі під час тактичної дії, навіть якщо вони не переміщували кораблі й не завойовували планети.
- Кораблі можуть висаджувати наземні війська тільки в активній системі.
- Кількість наземних військ у космосі та винищувачів гравця може перевищувати кількість місць на його кораблях під час бою.
- Гравець може мати щонайбільше 2 ПСО та 1 базу на кожній планеті.
- Технології поліпшень не дають символи, потрібні для виконання вимог досліджуваної технології.
- Кожен гравець може передати іншому тільки одну карту зобов'язання в рамках однієї угоди.
- Гравці з поліпшеними ПСО, розташованими в системі з червоточиною, можуть застосовувати властивість «Космічна гармата» ПСО через червоточину.
- Гравці можуть обмінюватися картами зобов'язань, отриманими раніше від інших гравців.
- Гравець може мати щонайбільше 3 карти секретних цілей, як досягнутих, так і недосягнутих.