



# СУТІНКИ ІМПЕРІЇ

Четверта редакція

ПРАВИЛА ГРИ

## ВСТУП

*Моє ім'я Махсом Ік Сірва.*

*Я віннарський хранитель Хроніки Стражів і я пишу ці рядки з древньої Вежі Літописів, що в старому місті Мекатол. Після успадкування обов'язку хранителя хронік від мого батька, я насолоджувався видам на наше місто із широкого вікна; насолоджувався виглядом старих будівель, древніх башт і яскравим світлом, що гордо струменіло з них вдалечинь. Проте, як і моя тінь не може полишити моїх ніг, так і я не можу перетнути меж мого міста. Я не можу відкинути того факту, що менше, ніж у ста лігах від цієї вежі піднімається щит, що закриває наше місто від отруйного пилу з Моря Спустошення. З жахливої пустки, що вкриває нашу планету.*

*Мій народ, Віннарани, оберігають це місто вже понад три тисячі років. З часів великого лиха, ми були хранителями імператорського трону, імперських записів і Галактичної Ради тут на Мекатол Рексі.*

*Ми дійсно були вірні обіцянці, що ми її дали останньому імператору.*

*Мої руки тремтять, коли я пишу це. Нині розгортаються події, які я вважаю передвісниками великих змін. Я передбачаю, що ще за мого життя, наша варта добіжить кінця. Ось чому я зв'язався з вами. Я спробую дати вам коротке, але вірне, резюме недавньої історії нашої Галактики. Я дам вам його, тому що знаю, що ви поширите ці знання всією галактикою. Оскільки ми вступаємо в небезпечні часи, я боюся, що галактика має велику потребу в тому, щоби згадати минуле.*

*Говорять, що імператори Лазакси постали з попелу королів Махактів. Мало що відомо про початок їхнього сходження, але не можна заперечувати, що Лазакси мали бути глибоко інтелектуальним, доброзичливим, і мудрим народом. Після їхнього доісторичного приходу до влади, ми знаємо, що вони вибрали своїм домом центральну планету Мекатол Рекс. Рік, коли Лазакси вперше прибули на Мекатол Рекс записано в Імператорському літописі, як «перший» і з нього я поведу свою розповідь.*

*Довгі віки, Лазакси правили відомою частиною галактики. Коли нові раси входили в контакт із імперією, повелителі дозволяли приєднатися їм до Галактичної Ради, що представляла потреби та голоси народів імперії. Великі раси: Ксксча, Хакан, Летнев, Хайлар, Сол, і Н'орр були представлені в Раді протягом останнього часу імперії Лазаксів.*

*Однак, йшли роки, й відкриття нових рас і планетних систем почали сповільнюватися. Поступово настрої імперії змінилися. Технологічне й інтелектуальне зростання почали зменшуватися. Потребуючи розвитку, великі раси почали задивлятися на силу Лазаксів і ресурси своїх сусідів. Жадібність і амбіції поволі росли в серцях політиків і радників. Дух імперії просяк підозрами та страхами. В Імператорському Літописі записано, що саме в цей час виникли перші конфлікти між великими расами. Галактична Рада стала розплідником інтриг, вступивши в епоху шпигунів і вбивць. Водночас, спочатку таємно, а потім і публічно, великі раси почали нарощувати свої військові можливості. Багато хто почав територіальні розширення, що виходили за рамки їхніх початкових прав. Чвари за кордони та суперечки за ресурсів почали множитися, підриваючи самі основи імперії. Це був час зростання темряви, що тепер ми знаємо як Епоху Занепаду.*

*Протягом більшої частини цього часу, авторитет Лазаксів був непохитним. За винятком декількох незначних і невдалих повстань, мало хто наважувався відкрито кинути виклик імператорам.*

*Проте, засліплені гарантією вічного правління, Лазакси не приділяли уваги загрозам від тих амбіцій, що вирости навколо них. Йшли роки, напруженість між великими расами підсилювалася, й так само їхня жага влади. Зрештою, їх об'єднувало лише одне: вони ненавиділи Лазаксів, ненавиділи імператорську владу й ненавиділи доброзичливу зарозумілість імператорів.*

*Невелика сутичка поблизу кротовини Кванн була тією іскрою, що запалила галактику.*

*На знак протесту проти імперського контролю торгівлі, Барон Летнев почав блокаду торговельного трафіку через кротовину Кванн. Оскільки це був уже не перший конфлікт із Летнев, безтурботний імператор Лазаксів прагнув вирішити конфлікт мирним шляхом у Галактичній Раді.*

*Потім, без попередження, кораблі Летнев, що блокували кротовину були атаковані та знищені флотом кораблів раси Сол, що діяла без імперського мандата. Позбувшись цінного джерела прибутку, федерація Сол втратила терпець і діяла у своїх власних інтересах.*

*Розгніваний імператор спробував підсилити свій контроль, скориставшись указом Маанду, що зобов'язував передати всі військові кораблі під безпосередній імперський нагляд. Указ Маанду був тим каменем, який зруйнував крихку імперію. Після його проголошення цивілізації Летнев, Сол, і Жол-Нар оголосили про негайний вихід із Ради, занурюючи галактику в громадянську війну.*

*Конфлікт біля кротовини Кванн знаменує собою початок Епохи Сутінків.*

*Коли одні раси боролися з іншими в тисячах територіальних суперечок, що спалахнули протягом декількох років, Лазакси відчайдушно прагнули зміцнити свою владу. Намагаючись втримати разом імперію, що розсипалася, флоти Лазаксів билися по всій галактиці. Останні дні Лазаксів почалася на сімдесят третьому році війни. Без попередження, союз Сол, Н'орр і Хакан напав на сам Мекатол Рекс.*

*З усіх планет у галактиці, жодна не була більш пошкоджена, ніж Мекатол Рекс.*

*Протягом усього лише кількох років, екологія планети була зіпсована планетарними бомбардуваннями, його населення винищене, а його зелені поля перетворилися на токсичну пустку.*

*Останній імператор Лазаксів і вся його родина були страчені під час вторгнення Сол. Спадкоємця так і не було названо.*

*Після смерті останнього імператора, рештки того, що нагадувало контроль Лазаксів зникло. Народ Лазаксів почали переслідувати по всій галактиці в мстивій хвилі вбивств, що відома як Великий Бич. І хоча це тривало всього двадцять років, Великий Бич призвів до повного знищення раси Лазакс. Досі жоден Лазакс не був помічений у відомій частині галактики вже понад як 3000 років.*

*Війни Сутінків тривали багато століть. Проте, жодна раса не була достатньо сильна, щоби захопити трон і ризикнути повторити долю Лазаксів. Поступово сила великих цивілізацій зменшувалася, оскільки їхня економіка занепадала й цілі технології були втрачені від напруження тривалої війни.*

*Війни Сутінків поступово стихли. Час, що настав потім і що зараз ми знаємо як Темні Роки, був періодом економічної, культурної та інтелектуальної руїни. Великі раси відступили у свої маленькі безпечні райони космосу.*

*Згодом Темні Роки добігли скінчилися, і почався спокійний, але невизначений період відновлення. В той час, коли я пишу ці рядки, великі раси відновили частку своєї колишньої сили. У моєму місті вплив Галактичної Ради знову зростає, в той час як великі раси приступають до колонізації сусідніх систем, покинутих у часи Темних Років.*

*Ознаки великих змін всюди. Я відчуваю їхній смак у повітрі, що вдихаю. Цього року, ніби з давнього пророцтва, Лазакси повернулися з темряви історії в зловісній кібернетичній формі. Для мене, їхній прихід, як перший вітер жахливого шторму. Я відчуваю, ніби галактика пробуджується. Неначе древній звір потягується прокидаючись у темній печері.*

*Скоро настане день, коли постане нова імперія. Заради всього сущого, сподіваюсь, новий імператор буде мати не тільки силу, щоби захопити трон, а й для того, щоби підкорити світ.*

*Якщо ж ні, то я боюся, що море запустіння поглине всіх нас.*

## СУТЬ ГРИ

Впродовж гри «Сутінки Імперії» гравці будуть торгувати, плести інтриги та воювати один з одним, щоби досягти цілей. Перший гравець, який набере 10 Очок Перемоги, заявляє права на Імперський Трон і виграє гру.

## ВИКОРИСТАННЯ ЦЬОГО БУКЛЕТУ

Мета цього буклету — навчити нових гравців грати в «Сутінки Імперії». Бажано, щоби гравці повністю прочитали його, перш ніж грати вперше.

Ця гра також містить «Довідник», в яких описуються детальні правила та винятки, що опущені в цьому буклеті. Коли під час гри будуть виникати питання, гравці повинні проконсультуватися Довідником, а не цим буклетом.

### **Ключові концепції: Юніти**

Під час гри «Сутінки Імперії» — юніти кожного гравця представлені пластиковими фігурками. Існує три типи юнітів: кораблі, наземні сили та споруди.

### **Кораблі**

Кораблі є космічними апаратами. Гравці використовують ці юніти для взаємодії один з одним у космічному бою та розширюють свої імперії новими системами.

### **Наземні Сили**

Наземні Сили — воїни піхоти. Гравці використовують ці юніти, щоби вторгтися на планети чи захищати свої власні території.

### **Споруди**

Споруди являють собою військові будівлі, створені імперією для підтримки своїх військових сил.

### **Резерв**

Особистий запас невикористаних юнітів та невикористаних Жетонів Наказів гравця є його резервом. При створенні юнітів і отриманні Жетонів Наказів під час гри, гравці беруть ці компоненти зі свого резерву.

**Ключові концепції: Системи та планети**

Ігрове поле «Сутінок Імперії» сформоване з використанням модульних плиток систем. Кожна плитка являє собою одну систему в галактиці та може містити одну чи більше планет або інші небесні тіла.

**Розміщення юнітів на плитках систем**

Коли юніт ставиться в систему, він розміщується в одній із двох областей на плитці. Споруди та Наземні Сили зазвичай розміщуються на планетах, а кораблі розміщуються в космосі — зоні навколо планет заповненій зірками.

**Планети**

Коли гравці переміщуються галактикою та розширюють свою імперію поза своїми Домашніми Системами, вони отримують контроль над новими планетами. Коли гравець отримує контроль над планетою, він бере карту цієї планети з колоди Карт Планет або в гравця, котрий контролював її раніше, та розміщує її долілиць у своїй ігровій зоні.

Кожна Карта Планети має два числа: **Ресурси** — ліворуч жовтого кольору та **Вплив** — праворуч синього кольору. Гравці витрачають Ресурси на придбання нових юнітів і технологій, а Вплив, щоб отримати Жетони Наказів і голосувати під час етапу порядку денного.

Якщо гравець коли-небудь контролює планету, але не має юнітів на планеті, він розміщує один із Маркерів Контролю, що відповідають його фракції на цій планеті, щоби відзначити, що він контролює її.

## ПІДГОТОВКА ДО ПЕРШОЇ ГРИ

Під час гри вперше гравці виконують такі кроки для підготовки до гри. Деякі компоненти не використовуються протягом першої гри, і вони детально описані в кінці цього буклету.

1. Визначення Спікера

Випадковим чином визначте гравця, що візьме жетон спікера. Цей гравець буде спікером і буде ходити першим, коли почнеться гра.

2. Основні Фракції

Кожен гравець керує фракцією з унікальними сильними та слабкими сторонами. Кожна фракція має аркуш, який показує атрибути та здібності юнітів цієї фракції, а також здібності, специфічні для самої фракції. Візьміть такі Аркуші Фракцій:

Королівство Ксксча

Баронат Летнев

Федерація Сол

Сардак Н'орр

Емірати Хакан

Університети Жол-Нар

Спікер роздає одну випадкову фракцію з переліку вище кожному гравцеві.

3. Візьміть компоненти для своїх фракцій

Кожен гравець бере такі компоненти, що відповідають його фракції:

- 1 плитка Домашньої Системи
- 17 Маркерів Контролю
- 16 Жетонів Наказів
- 2 Карти Технологій

Всі ці компоненти містять символ фракції, що відповідає символу на його Аркуші Фракції. Кожен гравець розміщує свій Аркуш ракції та всі компоненти своєї фракції перед собою. Поверніть всі компоненти фракцій, що не використовуються до коробки.

#### 4. Виберіть колір

Кожен гравець вибирає колір і бере такі компоненти, що відповідають обраному кольору:

- 59 пластикових юнітів
- 1 Аркуш Наказів
- 25 Карт Технологій

Кожен гравець кладе край свого Аркуша Наказів під своїм Аркушем Фракції та кладе решту компонентів поруч.

#### 5. Візьміть Картки Планет у Домашніх Системах

Кожний гравець бере Картки Планет, які відповідають планетам у його Домашній Системі та кладе їх горілиць поруч зі своїм Аркушем Фракції.

#### 6. Створіть ігрове поле

Гравці створюють ігрове поле, використовуючи діаграму, котра відповідає кількості гравців, показаних на сторінці 22. Досвідчені гравці створюють власне ігрове поле на початку кожної гри, як це пояснено пізніше.

#### 7. Покладіть Жетони Хранителів

Покладіть Жетони Хранителів у центрі ігрового поля на Мекатол Рексі.

#### 8. Перетасуйте спільні колоди

Перемішайте Картки Дій, Картки Порядку Денного, Картки Цілей Етапу I, Картки Цілей Етапу II та Картки Секретних Цілей та покладіть їх біля ігрового поля.

#### 9. Створіть резерв

Створіть окремі купи біля ігрового поля для Товарів, Наземних Сил та Винищувачів.

#### 10. Візьміть Картки Стратегії

Покладіть всі вісім Карт Стратегії горілиць у спільній ігровій зоні в межах досяжності спікера.

#### 11. Візьміть початкові компоненти

Кожен гравець бере початкові технології та юніти, перелічені на його Аркуші Фракції. Він розміщує Картки Технологій горілиць поруч зі своїм Аркушем Фракції та початковими юнітами у своїй Домашній Системі. Якщо у гравця є кілька планет у Домашній Системі, то йому варто розмістити Космічний Док і Наземні Сили на планеті з найвищим значенням Ресурсів.

Кожен гравець кладе три Жетони Наказів у своїй Зоні Тактики, три Жетони Наказів у своїй Зоні Флоту (силуетом корабля догори) та два Жетони Наказів у Зоні Стратегії. Ці зони розташовані на Аркуші Наказів гравця.

#### 12. Підготуйте цілі

- I. Кожен гравець бере одну Картку Секретної Цілі й тримає її прихованою від інших гравців.
- II. Помістіть Трек Перемоги біля ігрового поля зі стороною 0-10 догори. Кожен гравець має покласти один зі своїх Маркерів Контролю на трек, на поділку «0».
- III. Спікер бере п'ять Карт Цілей Етапу I з колоди та кладе їх підряд над Треком Перемоги. Потім він бере п'ять Карт Цілей Етапу II з колоди та кладе їх підряд під Треком Перемоги.
- IV. Спікер розкриває перші дві Картки Цілей Етапу I.

## ПЕРЕБІГ ГРИ

«Сутінки Імперії» складається із серії ігрових раундів, кожен з яких містить чотири фази, котрі гравці мають виконати в такому порядку.

### 1. Фаза Планування

На цій фазі кожен гравець обирає Карту Стратегії. Ці карти надають гравцям потужні здібності, котрі вони можуть використовувати під час Фази Дій. Кожна карта також має номер, який визначає черговість під час ігрового раунду.

### 2. Фаза Дій

На цій фазі відбувається більша частина гри. Вона включає в себе виробництво та переміщення юнітів, проведення битв та використання Карт Стратегій.

### 3. Фаза Стану

На цій фазі гравці виконують кроки очищення для підготовки до наступного раунду гри.

### 4. Фаза Порядку Денного

На цій фазі гравці голосують за політичними програмами, які можуть мати тривалий вплив у грі. Фаза Порядку Денного додається до гри після того, як гравець отримує контроль над Мекатол Рексом.

Ці фази повторюються в послідовних ігрових раундах, доки один гравець не отримає 10 Очок Перемоги й тим самим не виграє гру.

Ці фази детально описані в наступних розділах.

### Фаза Планування

На Фазі Планування гравці по черзі вибирають Карту Стратегії, котра надає їм унікальну дію, яку вони можуть виконати на Фазі Дій. Початківці можуть не знати, яку Карту Стратегії вибрати, тож їм варто проконсультуватися з оглядами Карт Стратегій нижче.

Починаючи зі спікера та далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець обирає одну з Карт Стратегій із загальної ігрової зони та розміщує її горілиць поруч зі своїм Аркушем Фракції. Після того, як гравець обере Карту Стратегії, вона стає не доступною іншим гравцям під час цього раунду гри.

Кожна Карта Стратегії має число між «1» і «8» у верхньому правому куті. Під час Фази Дій гравці ходять по черзі, відповідно до номера, надрукованого на вибраній Карті Стратегії, починаючи з «1». Це називається «порядком ініціативи».

Після того, як кожен гравець обрав Карту Стратегії, спікер поміщає один Товар на кожную Карту Стратегії, котру не було обрано. Під час майбутніх Фаз Планування, коли гравець обирає Карту Стратегії, що має на собі один або більше Товарів, він отримує ці Товари.

### Огляд Карт Стратегій

#### 1. Лідерство

Гравець може вибрати цю карту, щоб отримати більше Жетонів Наказів, які дозволяють йому виконувати більше дій під час Фази Дій.

#### 2. Дипломатія

Гравець може вибрати цю карту, якщо він відчуває загрозу, щоби запобігти атаці інших гравців на його систему.

#### 3. Політика

Гравець може вибрати цю карту, щоби взяти Карти Дій, збільшуючи різноманітні здібності, доступні йому.

#### 4. Будівництво

Гравець може вибрати цю карту щоби створювати планетарні споруди, такі як Космічні Доки та юніти СПО.

#### 5. Торгівля

Гравець може вибрати цю карту для отримання Ресурсів та Товарів, які він може використати для створення додаткових юнітів або торгівлі з іншими гравцями.

#### 6. Війна

Гравець може вибрати цю карту, щоби дозволити деяким своїм кораблям рухатися двічі, або створювати юніт та перемістити його в той же раунд гри.

#### 7. Технологія

Гравець може вибрати цю карту, щоби дослідити нову технологію, яка надасть йому нову можливість або покращення юніту.

#### 8. Імперія

Гравець може вибрати цю карту, щоби взяти додаткову Карту Секретної Цілі, що надасть йому додатковий шлях до перемоги.

### Фаза Дій

Фаза Дій — основна фаза гри, під час якої гравці створюють юніти, перміщують кораблі, використовують стратегії та взаємодіють з іншими гравцями.

Під час Фази Дій гравці виконують дії порядком ініціативи.

Коли гравець отримує право ходу хід, він є активним гравцем, і він може виконати одну дію. Після того, як кожен гравець походив, право ходу знову отримує гравець із найменшою ініціативою. Порядок ініціативи може повторюватися таким способом кілька разів протягом однієї Фази Дій. Фаза Дій не закінчується, доки не походить кожен гравець (див. нижче).

Існує три види дій: Тактичні Дії, Стратегічні Дії та Компонентні Дії. Вони докладно описані нижче.

Якщо гравець не бажає виконувати дії під час своєї черги, він може спасувати. Після того як гравець пасує, його черга пропускається решту Фази Дій. Гравець не може спасувати, поки він не виконає свою Стратегічну Дію, що пояснюється пізніше.

Після того, як кожен гравець спасував, ігровий раунд продовжується Фазою Стану.

### Тактична Дія

Тактична Дія дозволяє гравцеві переміщати кораблі, починати битви, вторгатися на планети, створювати юніти та іншим чином взаємодіяти з ігровим полем.

Щоб зрозуміти Тактичну Дію, гравцям потрібно розуміти багато інших ігрових концепцій, таких як переміщення та війна. З цієї причини кроки Тактичної Дії коротко описані зараз, але детальніше — пізніше.

#### 1. Активація

Активний гравець має активувати систему, взявши Жетон Наказу зі своєї Зони Тактики та поклавши його в цю систему.

#### 2. Переміщення

Активний гравець може переміщувати кораблі в систему з будь-якої кількості інших систем. Кораблі також можуть транспортувати Наземні Сили з однієї системи в іншу.

#### 3. Космічна Битва

Якщо в активованій системі декілька гравців мають кораблі, вони проводять космічну битву.



#### 4. Вторгнення

Активний гравець може використати Наземні Сили, щоби висадитися на планети в активованій системі. Якщо інший гравець має юнітів на цих планетах, гравці проводять наземну битву.

#### 5. Виробництво

Якщо активний гравець має Космічний Док у активованій системі, він може створювати нові юніти, витрачаючи ресурси.

Гравець може не виконувати всі перераховані вище кроки під час кожної Тактичної Дії. Наприклад, гравець може вибрати не переміщувати юніти під час кроку «Переміщення», але може продовжувати створювати юніти під час кроку «Виробництво».

Стратегічна дія

Кожна Карта Стратегії має як **Основну Властивість**, так і **Вторинну Властивість**.

Коли гравець виконує Стратегічну Дію, він використовує Основну Властивість своєї Карти Стратегії. Після використання цієї властивості, **решта гравців** може використати Вторинну Властивість цієї Карти Стратегії. Активний гравець **не може** використовувати Вторинну Властивість власної Карти Стратегії.

Після того, як кожен гравець отримав можливість використати Вторинну Властивість Карти Стратегії, активний гравець виснажує цю Карту Стратегії, перевертаючи її долілиць. Гравці не можуть використовувати властивості виснажених Карт Стратегій, але номери виснажених карт як і раніше використовуються для визначення порядку ініціативи.

Гравець **не може пасувати** під час Фази Дій, якщо Карта Стратегії не виснажена. Це означає, що кожен гравець повинен здійснити Стратегічну Дію в певний момент на Фазі Дій, що гарантує можливість іншим гравцям використати Вторинну Властивість цієї Карти Стратегії. Гравець, який пасував на Фазі Дій, може все ще використовувати Вторинні Властивості Карт Стратегій інших гравців.

Компонентні Дії

Компонентна Дія — це дія, надрукована на компоненті гри. Багато Карт Дій, Аркушів Фракцій та навіть деякі Карти Технологій мають Компонентні Дії. Таким діям передує слово «Дія».

#### **Ключові концепції: Аркуш Наказів**

Для успішного виконання Фази Дій, «Сутінки Імперії» вимагають уважного керування Жетонами Наказів. Коли гравець отримує Жетон Наказу, він кладе його в будь-яку з трьох зон: Зону Тактики, Зону Флоту чи Зону Стратегії.

#### **Зона Тактики**

Під час Фази Дій гравці можуть використовувати Жетони Наказів із Зони Тактики для виконання Тактичних Дій.

#### **Зона Флоту**

Гравці розміщують Жетони Наказів у своїй Зоні Флоту силуетом корабля догори. Гравці не витрачають ці Жетони Наказів на відміну від жетонів із інших зон. Натомість, кількість Жетонів Наказів у Зоні Флоту гравця — це максимальна кількість кораблів (не рахуючи Винищувачів), які він може мати в одній системі. Якщо у гравця колись є більше кораблів у системі, ніж жетонів у Зоні Флоту, він повинен повернути кораблі з цієї системи до свого резерву, так щоби кількість кораблів у цій системі більше не перевищувала кількість жетонів у його Зоні Флоту.

**Зона Стратегії**

Більшість Вторинних Властивостей на Картах Стратегії вимагають від гравця витратити жетон із Зони Стратегії для використання цієї Властивості. Гравці мають зберігати жетони у своїй Зоні Стратегії, щоби вони могли використовувати Вторинні Властивості Карт Стратегій інших гравців.

Фаза Стану

Під час Фази Стану гравці виконують ремонт юнітів, оголошують про досягнення цілей тощо. Для проведення Фази Стану гравці виконують такі кроки:

**1. Публічні цілі**

Порядком ініціативи, кожен гравець може оголосити досягнення однієї Публічної Цілі та однієї Секретної Цілі, якщо він виконав вимоги цих карток. Це основний спосіб, завдяки якому гравці отримують Очки Перемоги, які їм потрібні, для виграшу в грі. Цілі докладно описані пізніше.

**2. Відкрити Публічну Ціль**

Спікер перевертає наступну Карту Публічної Цілі. Перша Ціль Етапу II не відкривається, доки всі Цілі Етапу I не будуть відкриті.

**3. Візьміть Карти Дій**

Кожен гравець бере верхню карту з колоди Карти Дій.

**4. Приберіть Жетони Наказів**

Кожен гравець знімає всі свої Жетони Наказів із ігрового поля та повертає їх до свого резерву.

**5. Отримайте та перерозподіліть Жетони Наказів**

Кожен гравець отримує два Жетони Наказів зі свого резерву. Потім він може перерозподілити всі Жетони Наказів на своєму Аркуші Наказів, перемістивши їх між Зонами Тактики, Флоту та Стратегії.

**6. Підготуйте карти**

Кожен гравець готує всі свої виснажені карти, в тому числі Карти Планет, Карти Технологій та Карти Стратегії.

**7. Відремонтуйте юніти**

Деякі юніти, можливо, були повернуті на бік під час дії, щоби позначити, що вони були пошкоджені. Гравці ремонтують ці юніти під час цього кроку, повернувши їх у звичайне положення. Це детально описано пізніше.

**8. Поверніть Карти Стратегій**

Кожен гравець повертає Карту Стратегії в спільну зону. Тоді, якщо Жетон Хранителів більше не лежить на Мекатол Рексі (планета в центрі ігрового поля), ігровий раунд продовжується Фазою Порядку Денного. В іншому випадку новий раунд гри починається з Фази Планування.

**Ключові концепції: Готові та виснажені карти**

Багато карт мають готовий і виснажений стан. Виснажена карта перевернута долілиць, що означає, що значення та властивості на лицьовій стороні карти не можна використовувати.

Під час Фази Стану всі виснажені карти стають готовими. Готова карта перевертається горілиць, що вказує на те, що можна використовувати значення та властивості на лицьовому боці карти.

### Фаза Порядку Денного

Після того, як Жетон Хранителів був вилучений з Мекатол Рексу, до кожного раунду до кінця гри додається нова фаза: Фаза Порядку Денного.

На цій фазі Галактична Рада скликається для обговорення питань, що впливають на всю Галактику. Гравці голосують за двома порядками денними, приймаючи закони та правила, котрі мають тривалі наслідки. Голосування на порядку денному детально описано пізніше.

Після завершення цієї фази новий раунд гри починається з Фази Планування.

## ПЕРЕМОГА В ГРІ

Гра «Сутінки Імперії» негайно закінчується, коли один гравець набирає **10 Очок Перемоги**. Гравці отримують Очки Перемоги, виконуючи **цілі**. Існує два види цілей:

- **Публічні цілі**

Під час підготовки до гри Спікер відкриває дві карти **Публічних Цілей**, і більше відкривається протягом всієї гри. Будь-яка кількість гравців може досягти кожної з цих цілей.

**Важливо:** Гравець не може досягти **публічних** цілей, якщо він не контролює всі планети у своїй Домашній Системі.

- **Секретні цілі**

Кожен гравець починає гру з однією картою Секретної Цілі, котру він може подивитися, але повинен приховувати від інших гравців. Гравець може досягти своїх власних Секретних Цілей, але не тих, що належать іншим гравцям.

**Важливо:** Гравець **не може** мати більше **трьох захищених і незахищених** Секретних Цілей. Якщо він бере Карту Секретної Цілі та має більше трьох, він **повинен** вибрати одну зі своїх **невиконаних** Секретних Цілей і повернути її в колоду. Потім він перетасовує колоду Секретних Цілей.

### Час цілей

Кожна ціль вказує, коли гравець може виконати її, чи на Фазі Стану, чи на Фазі Дій. Цей час вказаний безпосередньо під заголовком карти. Якщо гравець досяг цілі під час Фази Стану, він повинен виконати вимогу на карті під час кроку «Публічні цілі» Фази Стану для зарахування цієї цілі. Наприклад, якщо ціль стверджує, що гравець повинен контролювати шість планет поза його Домашньою Системою, він має контролювати ці планети, коли захищує її — контролювати ці планети раніше недостатньо.

Гравці можуть захищувати деякі цілі, витрачаючи ресурси, вплив або жетони, як це написано на Карті Цілі. Щоби захищувати таку ціль, гравець повинен сплатити зазначену вартість у час, вказаний на карті.

Якщо час досягнення цілі говорить «Фаза Дій», гравець може захищувати її на Фазі Дій одразу після виконання її вимог.

### Зарахування Цілей

Якщо гравець виконує вимоги Цілі в час, указаний на карті, він може захищувати її. Для цього він просуває свій Маркер Контролю Треком Перемоги на кількість поділок рівну значенню на Карті Цілі.

Після зарахування цілі гравець кладе свій Маркер Контролю зі свого резерву на цю Карту Цілі, щоби позначити, що він захищав її, та не може зробити це знову. Якщо він захищав Секретну Ціль, він кладе карту горілиць перед собою перш ніж розмістити на ній Маркер Контролю.

**Важливо:** кожен гравець може захищувати лише одну Публічну та одну Секретну Ціль під час кожної Фази Стану та кожної Фази Дій.

## Імперіум Рекс

Гра може закінчитися раніше, якщо жоден із гравців не набрав 10 Очок Перемоги, та більше немає жодних цілей. Коли Спікер має відкрити чергову Карту Цілей, але не зможе, гра одразу закінчується, а гравець з найбільшою кількістю Очок Перемоги виграє гру. Якщо є нічия, перевага надається тому, хто має найменшу ініціативу.

## ГРА ВТРЬОХ І ВЧОТИРЬОХ

Граючи в гру з трьома або чотирма гравцями, дотримуйтеся таких правил:

- **Фаза Планування**

Після того, як кожен гравець обрав одну Карту Стратегії під час Фази Планування, гравці повторюють процедуру вибору стратегії, щоби кожен гравець вибрав другу Карту Стратегії з доступних карт.

- **Порядок Ініціативи**

Для визначення ініціативи використовується Карта Стратегії гравця з найменшим номером.

- **Пасування**

Гравець не може пасувати під час Фази Дій, якщо обидві Карти Стратегії не виснажені.

## ТАКТИЧНА ДІЯ

Цей розділ містить детальні правила для проведення Тактичної Дії. Щоби виконати Тактичну Дію, гравці виконують такі кроки:

1. Активація
2. Переміщення
3. **Космічна Битва**
4. Вторгнення
5. Виробництво

Ці кроки докладно описані в наступних розділах.

### 1. Активація

Активний гравець має вибрати одну систему, яку він хоче зробити фокусом своєї Тактичної Дії. Він активує цю систему, взявши Жетон Наказу зі своєї Зони Тактики та поклавши його на неї. Ця система є активною системою до кінця Тактичної Дії. Гравець не може активувати систему, котра вже містить один із його Жетонів Наказів, але він може активувати систему, котра містить Жетони Наказів інших гравців. Гравець також не може активувати систему, якщо у нього немає Жетонів Наказів у своїй Зоні Стратегії.

### 2. Переміщення

Під час кроку Переміщення Тактичної Дії активний гравець може перемістити деякі свої юніти в активну систему.

Кожен корабель має значення переміщення, надруковане на його Аркуші Фракції. Це значення показує, наскільки далеко цей корабель може подорожувати, щоби досягти активної системи. Наприклад, корабель зі значенням переміщення «1» може переміщуватися лише до сусідніх систем.

Щоби виконати цей крок, гравець обирає будь-який свій юніт, котрий може перейти в активну систему та розміщує його в цій системі. Під час переміщення корабля гравець має дотримуватися таких правил:

- Корабель має закінчувати своє переміщення в активній системі.
- Корабель не може пройти крізь систему, що містить кораблі іншого гравця, за винятком винищувачів.
- Гравець не може переміщувати юніти з системи, що містить його Жетон Наказу.

Деякі кораблі мають значення місткості, надруковане на їхніх аркушах. Коли такий корабель переміщується, він може транспортувати відповідну кількість Винищувачів і Наземних Сил у будь-якому поєднанні. Транспортовані Наземні Сили та Винищувачі переходить до активної системи поряд із кораблем, що їх перевозить. Ці юніти мають залишатися на борту судна в космічній зоні, хоча Наземні Сили можуть висадитися на планети під час Вторгнення. Кораблі активного гравця також можуть збирати та транспортувати Наземні Сили та Винищувачі із систем, через які вони проходять, і які не містять їхніх Жетонів Наказів.

### **Ключові концепції: Місткість**

Кількість Винищувачів та Наземних Сил, які гравець має у космічній зоні системи, не може перевищувати об'єднану місткість кораблів цього гравця в цій системі.

Наприклад, якщо у гравця є два Транспорти в системі, кожен із місткістю «4», то цей гравець не може мати разом понад вісім Винищувачів і Наземних Сил у космічній зоні цієї системи. Наземні Сили на планетах не враховуються в це обмеження.

Якщо в будь-який час кількість Винищувачів та Наземних Сил гравця в космічній зоні системи перевищує місткість його кораблів у цій системі, надлишкові юніти знищуються.

Під час бою Винищувачі та Наземні Сили гравця можуть перевищувати місткість його кораблів, але наприкінці бою будь-які надлишкові юніти знищуються.

### Кротовини

Деякі плити систем містять кротовини. Існує два типи базових кротовин — альфа та бета як це позначено символом кротовини. Системи, що містять ідентичні кротовини є сусідніми одна з одною в усіх планах.

### Аномалії

Деякі плити систем містять аномалії. Ці системи обмежують переміщення та регулюються особливими правилами.

### Астероїдне Поле

- Корабель не може переміщуватися через в астероїдне поле або в нього.

### Туманність

- Корабель не може переміщуватися через туманність, але може переміщуватися в неї.
- Корабель захисника в туманності отримує +1 до результату кожного зі своїх бойових кидків.
- Корабель, що переміщується з туманності, має значення переміщення 1.

### Наднова

- Корабель не може переміщуватися через систему з надновою або входити в неї.

### Гравітаційний розрив

- Корабель, який переміщується через гравітаційний розрив або виходить з нього, отримує +1 до свого значення переміщення, а потім кидає 1 кубик; у разі випадіння 1-3, корабель знищується.

Атака космічних гармат

Після того, як кораблі активного гравця перейдуть до активної системи, юніти кожного гравця в активній системі можуть використовувати свою здібність «Космічні гармати» проти кораблів активного гравця в цій системі. Активний гравець також може використовувати в цей час свою здібність «Космічні гармати». Здібність «Космічні гармати» детально пояснюється пізніше.

### 3. Космічна битва

Якщо в активній системі декілька гравців мають кораблі, вони повинні провести космічну битву в цій системі. Під час бою активний гравець є нападником, а інший — захисником.

Гравці проводять космічну битву, виконуючи такі кроки:

#### I. *Знищення Винищувачів*

Юніти кожного гравця можуть використати свої здібності «Знищення Винищувачів».

#### II. *Оголосити відступ*

Будь-який гравець може оголосити про відступ. Відступ не відбудеться негайно; підрозділи відступатимуть наприкінці раунду бою.

Якщо гравець бажає відступити з будь-якими своїми Наземними Силами, що перебувають на планетах у активній системі, він повинен перемістити їх з планет у космічну зону під час цього кроку.

#### III. *Виконати бойові кидки*

Кожен гравець кидає один кубик за кожен корабель, який він має в активній системі. Якщо результат кидку за юніти дорівнює або перевищує бойове значення цього юніту, що вказане на його Аркуші Фракції, цей кидок означає влучання. Загальна кількість влучань, які завдав гравець, буде використано на наступному кроці.

Якщо бойове значення юніту містить дві чи більше піктограм вибуху, гравець викидає цю кількість кубиків, що потенційно може призвести до одного влучання з кожним кубиком.

#### IV. *Застосувати влучання*

Кожен гравець має вибрати та знищити один зі своїх кораблів за кожне влучання, котре викинув супротивник. Гравець вилучає знищені кораблі з ігрового поля та кладе їх у свій резерв.

Оскільки гравці призначають влучання своїм юнітам, хорошою стратегією є призначати влучання юнітам, які дешевше замінити. Через це Винищувачі часто використовуються як прикриття для захисту інших кораблів гравця.

#### V. *Відступити*

Якщо гравець оголосив про відступ під час першого кроку бойового раунду, він відступає. Щоби відступити, гравець бере всі свої кораблі з бою та поміщає їх у суміжну систему. Вибрана система не може містити кораблі, що належать іншому гравцеві, та повинна містити планету, яку він контролює, або хоча б один з його юнітів; інакше гравець не може відступити.

Якщо обрана система не містить жодних Жетонів Наказів цього гравця, він має після відступу розмістити один жетон зі свого резерву в цій системі.

Кінець космічної битви

Якщо обидва гравці мають юніти, що залишаються в битві наприкінці кроку «Відступити», вони проводять черговий раунд бою, починаючи з кроку «Оголосити відступ». Після того як всі юніти з одного чи обох боків були знищені або відступили, гравці переходять до кроку Вторгнення.

Деякі завдання вимагають від гравця виграти битву; гравець виграє космічну битву, якщо він єдиний гравець з кораблями, що залишаються в активній системі, після завершення битви.

#### 4. Вторгнення

Активний гравець може вторгнутися на планети активної системи. Щоби провести вторгнення, гравці виконують такі кроки:

##### *I. Бомбардування*

Якщо будь-яка планета активної системи містить Наземні Сили іншого гравця, активний гравець може використовувати Здібність «Бомбардування» будь-якого зі своїх юнітів у цій системі. Це може дозволити активному гравцеві знищити частину юнітів захисника перед приземленням Наземних Сил. Бомбардування детально описано пізніше.

##### *II. Визначення*

Наземних сил активний гравець вирішує, які Наземні Сили він хоче висадити на планету. Для цього він бере будь-які зі своїх Наземних Сил, які знаходяться на його кораблях у космічній зоні активної системи, та поміщає всіх на ту планету, на яку він хоче вторгнутися.

##### *III. Захист Космічних гармат*

Якщо інший гравець має СПО на будь-якій з планет, куди вторгається активний гравець, то він, можливо, зможе знищити деякі з його Наземних Сил до того, як вони приземляться. Здібність «Космічної гармати» докладно описана пізніше.

##### *IV. Наземна Битва*

Якщо в кількох гравців є Наземні Сили на одній планеті, то ці гравці проводять Наземну Битву. Наземні Битви на декількох планетах проводяться в порядку вибору активного гравця. Гравці проводять Наземну Битву за кілька раундів, кожен з яких складається з двох кроків, які регулюються тими самим правилам, що й відповідні кроки Космічної Битви:

1. Виконати бойові кидки
2. Застосувати влучання

Після застосування влучань, якщо у кількох гравців є юніти, що залишаються на планеті, вони проводять черговий раунд Наземної битви починаючи з кроку «Виконати бойові кидки». Після того, як всі одиниці з однієї чи обох воюючих сторін були знищені, переходьте до наступного кроку.

##### *V. Встановлення контролю*

Активний гравець отримує контроль над кожною планетою на котру вторгався, котра містить принаймні один з його юнітів Наземних Сил. Коли гравець отримує контроль над планетою, він отримує відповідну Карту Планети та розміщує її у своїй ігровій зоні виснаженою. Тоді, якщо на планеті є споруди, що належать іншому гравцеві, ці споруди руйнуються.

#### 5. Виробництво

Активний гравець може створювати юнітів, використовуючи свої Космічні Доки в активній системі. Створюючи юніти гравець може вибрати для виробництва будь-які юніти своєї фракції та витратити ресурси, що дорівнюють вартості обраного юніта.

Коли створюється юніт, гравець бере його зі свого резерву та поміщає в активну систему. Гравці завжди розміщують кораблі в космічній зоні системи, в якій вони були побудовані. Гравці завжди розміщують Наземні Сили на планеті, котра містить Космічний Док, який їх створив.

При одночасному виробництві декількох юнітів витрати об'єднуються для визначення загальної вартості.

Якщо космічні доки гравця перебувають в тій же системі, що й кораблі іншого гравця, ці Космічні Доки вважаються блокованими. Блоковані Космічні Доки не можуть будувати кораблі. Однак вони можуть створювати Наземні Сили.

#### **Ключові концепції: використання Ресурсів та Впливу**

Багато ефектів у «Сутінках Імперії» вимагають від гравця використати Ресурси або Вплив.

Щоби використати Ресурси чи Вплив планети, гравець виснажує відповідну Карту Планети. Наприклад, якщо гравець має використати два Ресурси на виробництво юнітів, він може виснажити планету, котра має значення Ресурсів «2», чи, навпаки, виснажує дві планети, кожна з яких має значення Ресурсів «1».

Гравець може виснажити планету, яка має більше Ресурсів, але надлишок втрачається.

## РЕШТА ПРАВИЛ

Цей розділ містить додаткові правила, які гравці повинні розуміти, щоби зіграти свою першу гру.

### Карти дій

Протягом усієї гри гравці накопичують Карти Дій. Гравці можуть використовувати Карти Дій для виконання потужних одноразових дій. Кожен гравець може мати в руках не більше семи Карт Дій. Якщо гравець перевищує цей номер, він повинен вибрати, які сім карт він хоче зберегти та відкинути решту.

Кожна Карта Дій у верхній частині вказує, коли її можна використовувати. Коли використовується Карта Дій, гравець, який використовує її, розкриває карту, застосовує її ефект і скидає.

Якщо Карта дій починається зі слова «Дія», то її можна використовувати як компонентну дію під час ходу гравця на Фазі Дій.

### Товари та Сировини

**Товари** є універсальною валютою, котру гравці використовують для створення юнітів чи підкупу інших імперій. Гравець може витратити товар як один *Ресурс* чи один *Вплив*.

Гравці також можуть накопичувати **Сировину**. Сировина являє собою продукт, на який багата імперія гравця. Сировина не має власної цінності, натомість вона стає Товарами, коли передається іншому гравцеві. Товари й Сировина представлені протилежними сторонами одного й того жетона, й існують у значеннях «1» і «3».

Під час гри, гравці можуть **поповнювати** Сировину за допомогою властивостей Карти Стратегії «Торгівля». Коли гравець поповнює Сировину, він бере з резерву стільки Жетонів Сировини, скільки зазначено на його Аркуші Фракції. Гравець не може мати більше Сировини, ніж там указано.



### Сусіди, транзакції та угоди

Коли гравці переміщують свої кораблі галактикою та вторгаються на планети, вони обов'язково стикаються з імперіями інших гравців. Хоча це може призвести до війни за планети та системами, це не обов'язково. Сусідні гравці можуть мирно торгувати один з одним. Якщо гравець має юніт або керує планетою в системі, поряд із системою, котра містить юніт або планету іншого гравця, то ці два гравці є **сусідами**.

Під час ходу активного гравця він може вести переговори з одним або кількома сусідами, навіть під час битви. У рамках транзакції — гравці, що ведуть переговори можуть обмінюватися будь-якою кількістю Товарів і Сировини.

Активний гравець може вести переговори лише один раз з кожним із своїх сусідів за хід. Після завершення транзакції, протягом цього ходу між цими гравцями, не може бути інших транзакцій.

Часто гравці проводять переговори про транзакції, які виходять за рамки простого обміну Товарами. Ці операції називаються угодами. Наприклад, активний гравець може перемістити свої кораблі в систему, котра містить СПО іншого гравця, й тоді активний гравець може запропонувати власнику цього СПО Товари, щоб уникнути можливості використання «Космічних гармат». Оскільки ефект можна застосувати негайно, ця угода є обов'язковою. Коли угода є обов'язковою, гравець повинен дотримуватися своїх зобов'язань. У попередньому прикладі, якщо власник СПО погоджується з цією угодою та бере Товари, він не може зробити постріл із СПО, оскільки це буде порушувати їхню угоду.

Проте не всі угоди є обов'язковими. Наприклад, гравець може запропонувати іншому гравцю Товари, щоби той атакував конкретного гравця під час наступного ходу. Оскільки ефект не може бути застосовано негайно, ця угода не є обов'язковою. Гравець, якому було надано Товари, незважаючи на умови угоди, не зобов'язаний дотримуватися своїх зобов'язань і може виконувати або ігнорувати угоду, як схоче.

### Технологія

Під час гри, гравці отримують технології у вигляді Карт Технологій. Технології забезпечують гравців потужними здібностями та дозволяють гравцям оновлювати свої юніти. Всі гравці мають ідентичні колоди Карт Технологій, які він може переглянути в будь-який час, а також низку Карт Технологій Фракцій, які він відклав під час підготовки.

Є чотири основні кольори технологій. Колір технології позначається зеленим, червоним, синім або жовтим символом, розташованим у нижньому правому куті карти. Гравці використовують ці символи під час дослідження технології.

Кожен гравець починає гру з декількома початковими технологіями, зазначеними на звороті його Аркушу Фракції. Крім того, гравець може вивчати нові технології з його колоди під час гри. Гравець розміщує свої початкові технології та решту технологій, котрі він досліджує в своїй ігровій зоні.

Коли технологія перебуває в передній частині ігрової зони гравця, цей означає, що він володіє цією технологією. Власні технології, що належать гравцю, залишаються в грі протягом всього часу. Їхні властивості можуть використовуватися, так як описано на картах.

Деякі технології мають слово «Дія» у своєму тексті; гравці можуть використовувати ці карти, виконуючи компонентну дію на Фазі Дій.

Деякі технології покращують юніти. технології покращення юнітів відповідають юнітам на Аркуші Фракції гравця. Коли гравець отримує технологію покращення юніту, він розміщує карту на відповідному юніті на своєму Аркуші Фракції. Білі стрілки поряд зі значенням атрибута на Аркуші Фракції вказують на те, що атрибут буде поліпшуватися, коли юніт буде оновлено.

Коли юніт оновлено, всі юніти цього типу, що належать гравцеві, як на ігровому полі, так і в його резерві, тепер мають атрибути, показані на технології покращення юнітів.

#### Дослідження технологій

Гравці отримують нову технологію, досліджуючи її, зазвичай за допомогою Карти Стратегії «Технологія». Для дослідження технології гравці повинні задовольнити передумови технології, яку вони хочуть досліджувати. Необхідні умови друкуються у вигляді стовпця у нижній лівій частині кожної технологічної карти та містять один або більше символів, які відповідають чотирьом основними кольорами технологій.

Деякі технології не мають передумов і можуть бути досліджені без використання будь-якої технології. Щоби задовольнити технологічні передумови, гравець має володіти відповідною технологією для кожного необхідного символу на карті, котру він хоче вивчити. Наприклад, гравець, який володіє двома червоними технологіями, може досліджувати червону технологію «Дюранієва броня» (*DURANIUM ARMOR*), оскільки має дві червоні передумови.

Після того, як гравець досліджує технологію «Дюранієва броня», він задовольняє іншу червону передумову, що вказано в нижньому правому куті карти. Наступного разу, коли гравець вивчає технологію, він може досліджувати технологію, котра має три червоні символи як передумову. Технології покращення юнітів, на відміну від інших технологій, можуть мати передумови, що складаються з декількох кольорів. Крім того, технології покращення юнітів не задовольняють передумовам під час дослідження технологій.

#### Технологічні спеціалізації

Деякі планети надають гравцю **технологічну спеціалізацію**. Технологічні спеціалізації надзвичайно цінні та допомагають гравцям досліджувати нові технології.

Якщо гравець контролює планету, що має символ технологічної спеціалізації, він може виснажити цю планету під час дослідження технології, щоби ігнорувати передумову, котра необхідна для цієї технології. Досліджуючи технологію, гравці можуть виснажувати планети задля технологічної спеціалізації або задля ресурсів, але не задля обох.

#### Особливості планет

Більшість планет поза межами Домашніх Систем мають певну особливість. Існують три типи планет: культурні, небезпечні та промислові. Особливості не мають властивостей протягом гри, але вони згадуються деякими картами та здібностями.

#### Властивості юнітів

Багато юнітів у грі мають певні властивості, котрі відображаються як марковані ключові слова на Аркушах Фракцій та Картах Технологій покращення юнітів.

Нижче ми детально розглянемо ці правила:

#### Планетарний щит

Якщо юніт має властивість «Планетарний щит» (*PLANETARY SHIELD*), планета, на котрій перебуває цей юніт, не є можливою ціллю для «Бомбардування» іншими підрозділами.

### Витримування пошкоджень

Якщо юніт має властивість «Витримування пошкоджень» (*SUSTAIN DAMAGE*), він може стати пошкодженим, щоб скасувати одне влучання. Пошкоджений юніт повертається на бік, але функціонує так само, як до того.

Пошкоджений юніт не може використовувати «Витримування пошкоджень», доки його не буде відремонтовано або під час Фази Стану, або за допомогою іншого ефекту гри.

### Виробництво

Юніти з властивістю «Виробництво» (*PRODUCTION*), такі як Космічний Док, можуть створювати нові юніти. За цією властивістю завжди слідує значення, яке визначає максимальну кількість одиниць, яку може створити цей юніт. Див. «Виробництво» на стор. 15.

### Агресивні властивості

Низка властивостей вимагає, щоби гравець кидав кубики, для визначення влучань: «Знищення Винищувачів» (*ANTI-FIGHTER BARRAGE*), «Бомбардування» (*BOMBARDMENT*), та «Космічна гармата» (*SPACE CANNON*). Ці властивості завжди супроводжуються числом, яке визначає мінімальний результат кидка, необхідний для влучання. Наприклад, «Бомбардування 5» вказує на те, що гравець кидає один кубик, і якщо результат дорівнює 5 або більше, він влучає.

Деякі з цих властивостей супроводжуються другим числом, представленим в дужках. Це число вказує, скільки кубиків має кинути гравець.

*Наприклад, коли гравець використовує властивість «Космічна гармата 5 (x3)», він кине 3 кубики, і кожен кубик, на якому випало «5» або більше, дає одне влучання. Якщо властивість, яка потребує кидка, не містить числа в дужках, гравець кидає лише один кубик.*

Влучання, які спричинені властивостями застосовуються негайно. Коли влучання здійснено в юніти гравця, він обирає та знищує один зі своїх юнітів.

Гравці використовують кожен з цих властивостей у різний час і можуть влучати в різні типи юнітів, як це описано нижче:

### Знищення винищувачів

Гравець використовує цю властивість під час кроку «Знищення винищувачів» першого раунду космічної битви. Ці влучання можна застосувати лише до Винищувачів.

### Бомбардування

Гравець використовує цю властивість під час кроку «Бомбардування» під час Вторгнення. Ці влучання можуть бути призначені лише на Наземні Сили планети, котру бомбардовано. Якщо в системі є кілька планет, перш ніж кидати кубики, активний гравець має вибрати, які з його юнітів в системі бомбардують, які планети.

### Космічна гармата

Гравець може використовувати цю можливість у два різні моменти таким чином:

- Після кроку «Переміщення» Тактичної Дії всі гравці можуть використовувати властивість «Космічна гармата» своїх юнітів, що перебувають у активній системі. Гравець, проти якого використовували цю властивість, має призначити ці влучання своїм кораблям у цій системі.
- Під час Вторгнення «Космічна гармата» гравець, який контролює планету що стала ціллю вторгнення, може використовувати властивість «Космічна гармата» своїх юнітів на цій планеті. Гравець, який проводить Вторгнення має призначити ці влучання своїм юнітам Наземних Сил, що вторгаються на планету.

### Галактична рада

Цей розділ містить правила для кроку Порядку Денного, який додається до гри після того, як гравець отримує контроль над Мекатол Рексом. Фаза порядку денного передбачає важкі переговори та політичні маневри.

### Хранителі Мекатол Рексу

Жетон Хранителів — це стражі, які захищають Мекатол Рекс, доки одна з великих рас не зможе претендувати на престол.

Гравці можуть вільно переміщувати юніти в систему Мекатол Рекс, але не можуть приземлитися на планеті доки на ній лежить Жетон Хранителів. Щоби вилучити цей жетон, активний гравець має витратити шість одиниць Впливу безпосередньо перед висадкою Наземних Сил на планеті. Якщо гравець не може витратити шість одиниць впливу, то він не зможе приземлитися на планеті.

Коли гравець знімає Жетон Хранителів, він кладе його у свою ігрову зону й одержує одне Очко Перемоги. Оскільки Галактична Рада тепер може скликатися на Мекатол Рексі, Фаза Порядку Денного буде додана як остання фаза кожного ігрового раунду, включно з раундом, у якому гравець отримав контроль над Мекатол Рексом.

### Фаза Порядку Денного

Після того як Фаза Порядку Денного була додана до гри, Галактична Рада голосує з питань, що стосуються всієї галактики. Ці питання називаються «Порядком Денним» та представлені картами Порядку Денного. Кожна Карта Порядку Денного має текст, який містить ряд можливих результатів. Кожен результат вплине на гру, й гравці проголосують який результат вони хочуть отримати.

Щоби зіграти Фазу Порядку Денного, гравці виконують такі кроки:

1. Перший Порядок Денний
  - I. Відкрийте Карту Порядку Денного
  - II. Проголосуйте
  - III. Виконайте наслідки
2. Другий Порядок Денний
  - I. Відкрийте Карту Порядку Денного
  - II. Проголосуйте
  - III. Виконайте наслідки
3. Оновлення Планет

#### 1. Перший Порядок Денний

Щоб проголосувати по Порядку Денному, гравці виконують такі кроки:

##### I. Відкрийте Порядок Денний

Спікер відкриває одну карту Порядку Денного з верху Колоди Порядку Денного та зачитує її вголос усім гравцям, включно з її можливими наслідками.

##### II. Проголосуйте

Кожен гравець, починаючи з гравця зліва від Спікера та продовжуючи рух за годинниковою стрілкою, голосує за один наслідок.

Коли гравцеві голосує, він може виснажити будь-яку кількість своїх планет. Кожна планета дає кількість голосів, що дорівнюють її значенню Впливу.

### Наслідки

Наслідки, за які гравець може голосувати, залежать від типу порядку денного:

- **За чи Проти**  
Гравець має віддати свої голоси «За» чи «Проти» порядку денного. Карта Порядку Денного буде мати різні ефекти в залежності від наслідку, котрий отримає більшість голосів.
- **Виберіть гравця**  
Гравець має віддати свої голоси за певного гравця. Це може бути й він сам.
- **Виберіть планету**  
Гравець має віддати свої голоси за планету за своїм вибором. Ця планета має бути під контролем гравця, якщо в Kartі Порядку Денного не вказано інше.

Під час голосування, гравець оголошує результат, за який він голосує. Наприклад, гравець може сказати: «Я голосую трьома голосами, за обрання гравця "Хакан"», або «Я голосую трьома голосами проти цього порядку денного».

Гравець може голосувати лише за один результат порядку денного. Наприклад, він не може голосувати за двох різних гравців. Однак він може повністю відмовитися від голосування.

### Транзакції

Під час кожного голосування гравці можуть вільно вести переговори щодо угод із іншими гравцями, навіть якщо вони не є сусідами. Кожен гравець може обговорити до однієї транзакції з іншим гравцем, у ході голосування за кожен порядок денний. Це часто включає в себе переконання гравців голосувати за певні результати, використовуючи Товари чи майбутні обіцянки.

### III. Виконайте наслідки

Гравці беруть участь у голосуванні та виконують наслідки обрані більшістю голосів. Кожен порядок денний буде одним із двох типів: Постанова чи Закон.

### Постанови

Під час виконання Постанови гравці виконують наслідок, який отримав найбільше голосів, і негайно скидають Kartу Порядку Денного.

### Закони

Під час виконання, якщо результат «За» отримав більшість голосів, або якщо закон вимагає виборів, наслідок закону стає постійною частиною гри. Гравці виконують результат і розміщують Kartу Порядку Денного в загальній ігровій зоні, якщо не вказано інше.

Якщо результат «Проти» отримує більшість голосів, гравці виконують наслідок ефекту та негайно скидають Kartу Порядку Денного.

### Нічия

Якщо кілька наслідків отримали однакову кількість голосів після того, як всі гравці проголосували, спікер вирішить, який із цих наслідків буде прийнято.

## 2. Другий Порядок Денний

Гравці голосують по другому Порядку Денному, дотримуючись тих самих правил і кроків, що і для кроку 1 «Перший Порядок Денний».

## 3. Оновіть планети

Кожен гравець оновлює всі свої планети. Потім завершується Фаза Порядку Денного, й гравці починають новий раунд гри, починаючи з Фази Планування.

## СТОП!

Тепер гравці знають всі правила, необхідні для своєї першої гри. Оскільки питання виникають під час гри, гравцям варто шукати відповіді в «Довіднику» для відповідей на них, а не в цьому буклеті «Правила гри».

Гравцям, які вже знайомі з грою, варто ознайомитися з розширеними правилами та зобов'язаннями далі.

Світ великий і славна війна!

## ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Після того як гравці зіграли свою першу гру, їм варто використовувати розширені правила, що описані в цьому розділі.

### Розширені правила

У цьому буклеті містяться правила скороченої «Підготовки до першої гри», щоби полегшити гравцям першу гру. Під час підготовки до звичайної гри гравці мають ширше коло фракцій, з яких більшість є складнішою, ніж фракції, запропоновані в «Підготовці до першої гри».

Під час підготовки гравцям видається стос плиток систем для створення галактики замість використання попередньо підготовленої карти. Повні правила підготовки можна знайти в розділі «Повна підготовка» на сторінці 2 «Довідника». Крім того, під час підготовки гравці отримують Карти Зобов'язань, котрі вони можуть використовувати для полегшення переговорів із іншими гравцями. Й, нарешті, гравці, які бажають грати в довшу гру, можуть покласти Трек Перемоги стороною з 14-поділками догори.

### Зобов'язання

Кожен гравець починає гру з п'ятьма Картами Зобов'язань; чотири з яких співпадає з його кольором і однією картою, що відповідає його фракції. Зобов'язання допомагають гравцям вести переговори один із одним, створюючи між ними непорушний договір.

Гравець може запропонувати Карту Зобов'язання іншому гравцеві як частину транзакції. Кожна Карта Зобов'язання містить текст, який описує ефект карти та вказує, коли карта може бути використана. Гравець не може зіграти свої власні Зобов'язання, але він може грати Зобов'язання інших гравців, які він отримує під час транзакції.

Коли гравець грає Зобов'язання, він відкриває карту та виконує те, що написано на ній. Хоча деякі Карти Зобов'язань залишаються в грі після їх розіграшу, Зобов'язання, як правило, повертається до свого першого власника й він може знову пропонувати її гравцям як частину транзакції.

Коли один гравець пропонує Карту Зобов'язання іншому гравцеві як частину транзакції, він може дозволити приймаючому гравцеві переглянути запропоновану карту, якщо той цього хоче. Гравець не може торгувати кількома Зобов'язаннями протягом однієї транзакції. Гравці також можуть обмінюватися Картами Зобов'язань, отриманими ними від інших гравців. Це не потребує дозволу від первинного власника Зобов'язання.

## ШВИДКИЙ ОГЛЯД

---

### Огляд гри

1. **Фаза Планування:** гравці вибирають Карти Стратегії, починаючи зі Спікера та далі за годинниковою стрілкою.
2. **Фаза Дій:** гравці по черзі отримують хід, повторюючи це аж, доки кожний гравець не спасує.
3. **Фаза Стану:** гравці виконують кроки очищення готуючись до наступного ігрового раунду.
4. **Фаза Порядку Денного:** гравці беруть дві Карти Порядку Денного і голосують за них.

### Дії

Існує три типи дій, які гравці можуть виконувати під час дії:

#### Стратегічні дії

Гравець використовує Основну Властивість обраної Карти Стратегії. Потім **інші** гравці використовують Вторинну Властивість цієї карти.

#### Компонентна дія

Гравець може виконувати дію, надану йому його Аркушем Фракції, технологією чи Картою Дії.

#### Тактична дія

Гравець може виконувати Тактичні Дії, витрачаючи Жетон Наказу зі своєї Тактичної Зони. Він виконує такі кроки:

1. Активація
2. Переміщення
  - I. Перемістити кораблі
  - II. Космічна гармата
3. Космічна битва
  - I. Знищення винищувачів
  - II. Оголошення відступу
  - III. Виконання бойових кидків
  - IV. Призначення влучання
  - V. Відступ
4. Вторгнення
  - I. Бомбардування
  - II. Висадка Наземних Сил
  - III. Захист Космічної гармати
  - IV. Наземна битва
  - V. Встановлення контролю
5. Виробництво

### Фаза Стану

1. Зарахування цілей
2. Відкриття публічної цілі
3. Отримання Карти Дій
4. Видалення Жетонів Наказів
5. Отримання та перерозподілення Жетонів Наказів
6. Оновлення Карт Планет
7. Ремонт Юнітів
8. Повернення Карт Стратегій

Правила про які часто забувають

- Гравці не виконують Фазу Порядку Денного, доки будь-який гравець не зніме Жетон Хранителів з Мекатол Рексу.
- Гравці не можуть пасувати на Фазі Дій, доки вони не використали Основну Властивість своєї Карти Стратегії.
- При здійсненні стратегічних дій гравці не можуть використовувати Вторинні Властивості **своїх** Карт стратегій.
- Гравці можуть створювати юніти на Космічний Док у активній системі під час своєї тактичних дій, навіть якщо вони не переміщували кораблі та не вторгалися на планети.
- Кораблі можуть висаджувати Наземні Сили лише в активній системі.
- Гравці можуть перевищувати місткість своїх кораблів під час бою.
- Гравці обмежені двома юнітами СПО та одним Космічним Доком на кожній планеті.
- Технологія покращення юнітів не є частиною передумови.
- Гравці можуть обмінюватися лише однією Картою Зобов'язання кожен під час однієї транзакції.
- Гравці з покращеними юнітами СПО в тій самій системі, що й кротовина, можуть використовувати властивість «Космічна гармата» (*SPACE CANNON*) цих юнітів, щоби стріляти через кротовини.
- Гравці можуть торгувати Картами Зобов'язань, які їм надано іншими гравцями.
- Гравець обмежується трьома Картами Секретних Цілей, як зарахованими, так і ні.