

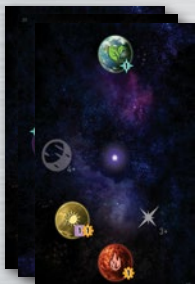
ЭРА ГАЛАКТИКИ

Правила игры

Пролог

Во время последней межзвёздной экспедиции была найдена галактика Серебряного Полумесяца. Разнообразные ресурсы и мистические артефакты, скрытые в её недрах, вызвали интерес у многих цивилизаций. Каждая из них хочет завладеть ими, чтобы доминировать над конкурентами. Напряжение, недоверие и враждебность растут. **Эра галактики** Серебряного Полумесяца наступает. Ваша цель — создать альянс, который вступит в борьбу за межгалактическое господство!

Компоненты



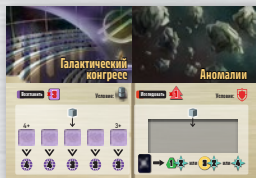
8 карт космического пространства



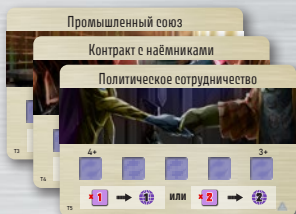
1 планшет действий



1 планшет репутации



1 планшет галактического конгресса и аномалий (далее — планшет ГКА)



5 карт
торговли



64 кубика действий
(по 16 каждого из 4 цветов)



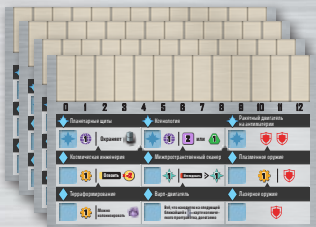
1 планшет-памятка



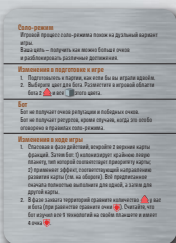
4 маркера
кредитов



4 маркера
доходности



4 планшета
игровых



1 карта
соло-режима



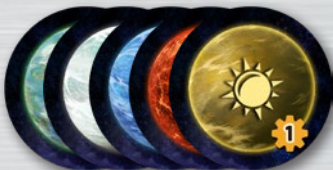
40 карт
фракций



4 карты-памятки



1 жетон
галактического
флота



5 жетонов планет
(по 1 каждого типа)



4 жетона
порядка хода



9 жетонов
исследования



12 жетонов влияния
номиналом «1»



24 жетона
артефактов/открытий
номиналом «1»



3 жетона влияния
номиналом «3»



4 жетона
артефактов/открытий
номиналом «6»



36 фигурок крейсеров
(по 9 каждого из 4 цветов)

Об игре

Каждый участник берёт на себя роль главы альянса, состоящего из нескольких (но не более 3) фракций. Во время розыгрыша 5 раундов участники формируют альянсы, используют ресурсы и выполняют различные действия, чтобы получить победные очки (ПО). В конце партии побеждает игрок с наибольшим количеством ПО.

В «Эре галактики» термин «альянс» всегда означает не коалицию участников, а набор карт фракций, лежащих перед игроком лицевой стороной вверх.

Основные символы



Кредит — тип ресурсов.



Доходность — показатель, согласно которому игроки получают кредиты в фазе дохода.



Открытие — тип ресурсов.



Влияние — тип ресурсов.



Репутация — источник ПО. Если на планшете репутации кубик действия оказывается на делении, где уже есть другие кубики, он размещается поверх остальных.



Артефакт — источник ПО.



Крейсер — используется в фазе захвата территорий и во время выполнения действия «Исследовать». У игрока не может быть больше 5 крейсеров.



Сила — в фазе захвата территорий этот показатель помогает определить победителя при ничьей. Также количество очков силы определит число , которые игрок сохранит после фазы захвата территорий.



Технология — улучшение, которое нужно изучить перед использованием.



Продвинутая технология, для изучения которой требуется дополнительное .



Способности на картах фракций, которые могут быть применены **в конце фазы дохода**.



Способности на планшете-памятке и картах фракций, которые могут быть применены **неограниченное число раз за ход игрока**.



Способности на картах фракций, которые могут быть применены **при первом розыгрыше карты фракции**.



Действия, которые могут быть активированы несколько раз подряд.



Колонизированная планета — источник ПО.



Освоенная планета — источник ПО.



Захваченная планета больше не приносит ПО изначальному владельцу.



Преобразование ресурсов слева от стрелки в ресурсы справа от стрелки.



Каждый раз, когда **выполняется** условие слева от стрелки, можно применить эффект справа от стрелки.



Получите «N».

Пример.  — получите «N» очков репутации.



Потратьте «N».

Пример.  — потратьте «N» кредитов.



Размер скидки.

Пример.  — потратьте на «N» кредитов меньше.



Символ планеты — ориентируясь на количество игроков за столом, разместите на каждом таком символе по 1 случайному жетону планеты лицевой стороной вверх.



Символ области исследования — разместите на каждом таком символе по 1 случайному жетону исследования лицевой стороной вниз. Если рядом с символом указано число, размещайте жетоны, только если в партии участвует столько же или больше игроков.

Планеты



Зелёная



Океаническая



Арктическая



Пустынная



Вулканическая



Бесплодная

Направления развития



Милитаристское



Культурное



Индустриальное



Дипломатическое



Научное

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка для 2 игроков



- А Разместите **планшет репутации**, **планшет действий** и **планшет ГКА** в центре стола.
- Б Возьмите 3 случайные **карты торговли** и расположите их рядом с планшетами стороной с ▲ вверх.

Каждый участник:

- В Получает **планшет игрока** и **карту-памятку** и размещает их перед собой.
- Г Выбирает цвет и помещает все соответствующие ему кубики действий и крейсера в общий запас. **Один кубик действия** он помещает на нулевое деление **планшета репутации**. Разместите кубики в соответствии с порядком хода, так чтобы верхним оказался кубик первого игрока.

Первым игроком становится тот, кто последним одержал победу в «Эре галактики». Если для всех участников это первая партия, первым игроком становится владелец коробки. В соответствии с очерёдностью раздайте игрокам по **1 жетону порядка хода**.



- Д** Размещает **маркер кредитов** на делении «0», а **маркер доходности** — на делении «3» шкалы в верхней части планшета игрока.



- Е** Берёт 7 **карт фракций**, изучает их, сбрасывает до 3, а затем подбирает столько же из колоды, так чтобы его стартовая рука состояла ровно из 7 карт. В течение партии игроки больше не будут получать новые карты фракций.

*Опытные игроки могут выбрать карты фракций с помощью **драфта** (см. «Драфт карт фракций» на стр. 35).*

- Ж** Выбирает **ведущую стартовую фракцию** своего альянса и получает бонус за то, что эта карта была разыграна впервые (см. «Ведущая фракция» на стр. 32).

- В качестве примера вернёмся к стартовой раскладке на стр. 10. Игрок слева выбрал в качестве ведущей фракцию «Чейки» и получил 2 дополнительных . Игрок справа в качестве ведущей выбрал фракцию «Люди» и получил 1 дополнительный и 2 дополнительных .



- 3 Если за столом от 1 до 3 участников, разместите **кубики действий** невыбранного цвета на некоторых ячейках **карт торговли** и **планшета ГКА**, как это показано на рисунке ниже.



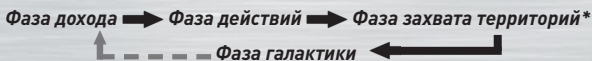
- И Первый игрок берёт 5 случайных **карт космического пространства** и формирует галактику: 2 первые карты он размещает лицевой стороной вверх, 3 последние — лицевой стороной вниз, как это показано на рисунке на стр. 10. В центре крайней левой карты получившегося ряда он размещает **жетон галактического флота** ➤. Затем первый игрок размещает на каждом видимом символе ☾ или ✨ случайный жетон планеты или исследования. Жетоны планет размещаются лицевой стороной вверх, жетоны исследования — лицевой стороной вниз.



Наконец, сформируйте общий запас из **всех жетонов**, которые не были задействованы во время подготовки.

Фазы раунда

Каждый раунд состоит из 4 фаз:



*В первом раунде фаза захвата территорий не разыгрывается.

Фаза дохода

1. Каждый игрок берёт по 3 кубика действий своего цвета из запаса.
2. В соответствии с текущим положением маркера ⚙️ игрок получает столько же 🟡. У игрока не может быть больше 12 🟡 или ⚙️.



3. Каждый игрок перемещает маркер ⚙️ на 1 деление влево.



4. Каждый игрок применяет способности ⚙️ своих ведущих фракций. Способности применяются в любом порядке.

Фаза действий

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники выполняют по 1 действию или пасуют. Для выполнения действия игрок должен потратить 1 кубик действия своего цвета. Некоторые технологии (см. стр. 26–27) или способности ведущих фракций альянса (см. стр. 32–33) улучшают базовые действия.

Игроки НЕ МОГУТ спасовать до тех пор, пока у них есть хотя бы 1 кубик действия. Фаза действий завершается в тот момент, когда все игроки по очереди спасовали.

Далее будет подробно описано (см. раздел «Действия» на стр. 16–27), какие действия доступны игрокам в этой фазе.

Также в любой момент своего хода игрок может:

- Разыграть **1 карту фракции** из руки.
- Применить любые эффекты ⚡, указанные на планшете-памятке (см. рисунок ниже) или картах ведущих фракций его альянса.

 Кредиты. Нужны, чтобы:  Колонизировать  Освоить  Произвести  Изучить  Восстановить	 Крейсеры. Нужны, чтобы  Исследовать Также используются в фазе захвата территорий
 Открытия. Нужны, чтобы:  Изучить  Восстановить  ⚡ >  →  1	 Артефакты. За каждый артефакт — по 1 ПО
 Влияние. Нужно, чтобы:  Восстановить  Освоить  ⚡ >  1 →  1	 Репутация. За каждое очко репутации — по 1 ПО Определяет порядок хода
 Доходность. Каждый ход позволяет получить  ⚡ >  2 →  1	 Сила. Используется в фазе захвата территорий
	 Технология  Применяются в конце фазы дохода
	 Продвинутая технология  Применяются сколько угодно раз за ход
	 Освоенная планета  Применяются при первом розыгрыше карты фракции

ДЕЙСТВИЯ

Действия на картах космического пространства

Колонизировать

Стоимость:  = количество  игрока на момент начала колонизации

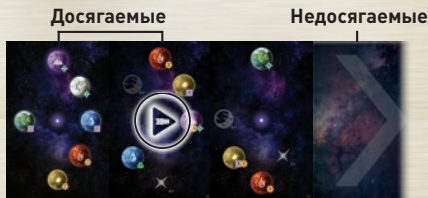
Колонизация — мирный способ получить контроль над планетой и её ресурсами.

Чтобы игрок смог колонизировать планету, она должна:

1. Быть досягаемой.
2. Быть свободной от кубиков или .
3. Являться стратегическим приоритетом для ваших ведущих фракций альянса **ИЛИ** временным приоритетом (подробнее об этом см. стр. 33) **ИЛИ** способность вашей ведущей фракции или изученная технология позволяют колонизировать данный тип планет.

Досыгаемое/недосыгаемое

- Этот термин используется в правилах, связанных с картами космического пространства.
- До тех пор пока не будет изучена технология «Варп-двигатель», досягаемыми считаются только те планеты и игровые элементы, которые находятся на карте с  и картах слева от него.



Недосыгаемые (требуется технология «Варп-двигатель»)

- Колонизируя, игрок размещает кубик действия на планете, соответствующей требованиям выше, а затем получает указанные ресурсы.
- Планеты  можно колонизировать только после изучения технологии «Терраформирование».

Пример. Красный игрок хочет колонизировать обозначенную планету .

1. Планета должна быть достигаема. Так как она находится на карте с ,  достигаема.
2. Планета свободна от кубиков и .
3. Стратегический приоритет ведущей фракции альянса красного игрока — планеты . Значит, он может колонизировать выбранную планету.

Чтобы колонизировать , игрок должен заплатить 2  и разместить на ней свой кубик действия. В качестве награды он получит 2 .



Действия на картах космического пространства

Освоить

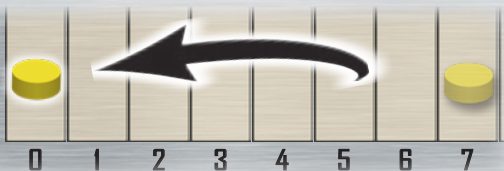
Стоимость: 7 ●

Освоение — способ превратить колонизированную планету в освоенную. Освоенные планеты приносят больше ПО и необходимы для выполнения действия **Возглавить**.

- Осваивая, игрок размещает кубик действия на колонизированной планете. Игрок **не может** осваивать планеты, которые были колонизированы другими игроками.
- После этого игрок получает 1 ● и передвигает свой кубик на планшете репутации. Если кубик действия оказывается на делении, где уже есть другие кубики, он размещается поверх остальных.
- В качестве дополнительной награды игрок получает 1 ● и 1 🌟 **или** 1 🟪.



Пример. Красный игрок хочет освоить планету, которую ранее колонизировал. Для этого он должен потратить 7 ● и разместить на ней свой кубик действия.



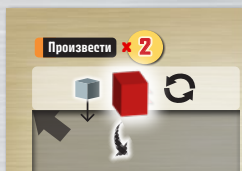
Действия на планшете действий

Произвести

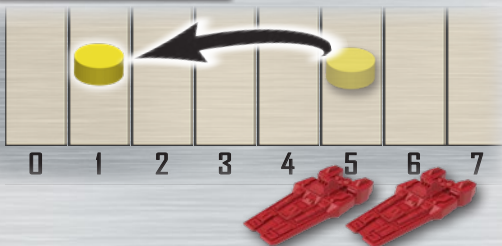
Стоимость: 2  за каждый 

Производство — основной способ получения , которые нужны в фазе захвата территорий и для выполнения действия «Исследовать».

- Производя, игрок размещает кубик действия в соответствующей ячейке планшета действий. За 1 ход он может произвести сразу несколько , каждый из которых будет стоить ему 2 .
- У игрока не может быть больше 5 .



Пример. Красный игрок хочет произвести 2 . Для этого он должен потратить 4 .

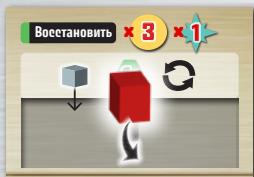


Восстановить

Стоимость: 3  за каждое преобразование  в 

Восстановление — способ преобразовать  в , которые приносят ПО.

- Восстанавливая артефакты, игрок размещает кубик действия в соответствующей ячейке планшета действий. Затем он преобразует  в , тратя по 3  за каждое преобразование.

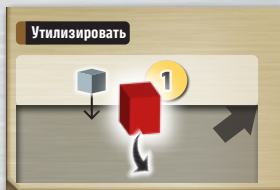


Утилизировать

Стоимость: бесплатно

Утилизация — способ немедленного получения ●.

- Утилизируя, игрок размещает кубик действия в соответствующей ячейке планшета действий. В качестве награды он получит 1 ●.



Действия на картах торговли

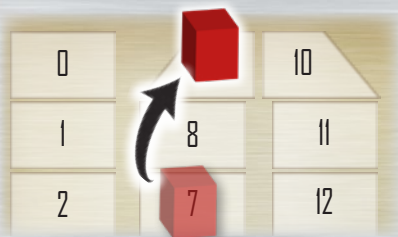
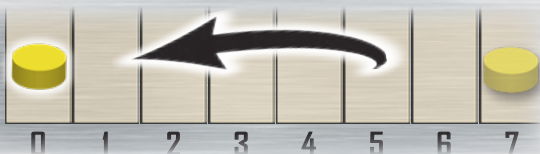
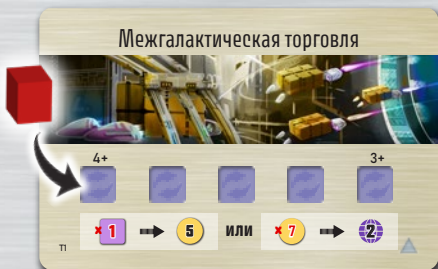
Обменивать

Стоимость: указана на карте торговли

Обмен — способ получить ресурсы, обменяв их по курсу, указанному на карте торговли.

- Обменивая, игрок размещает кубик действия в любой свободной ячейке соответствующей карты торговли. Затем игрок обменивает ресурсы в соответствии с курсом, указанным на карте. Выполняя это действие, игрок может совершить обмен только 1 раз.
- Если на карте торговли нет свободных ячеек, в этом раунде игроки больше не смогут размещать на ней кубики действий.
- Если все доступные ячейки на карте торговли оказываются заняты кубиками действий, наступает золотая эра галактики, а игроки получают дополнительные кубики действий (подробнее об этом см. стр. 30–31).
- Если у игрока недостаточно ресурсов для обмена, он **не может** выполнить это действие, даже если хочет разместить кубик действия на карте торговли, чтобы занять ячейку.

Пример. Красный игрок хочет приобрести . Для этого он выбирает действие **Обменять**, тратит 7  и получает 2 .



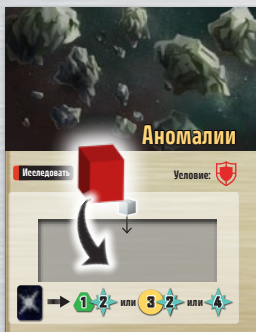
Действия на планшете ГКА

Исследовать

Стоимость: 1 

Исследование — способ отправить крейсер на поиски ,  или .

- Чтобы выполнить это действие, у игрока должно быть хотя бы 1 очко .
- Исследуя, игрок возвращает в общий запас , а затем размещает кубик действия в области аномалий планшета ГКА.
- После этого игрок переворачивает любой **достижимый** , получает указанную награду и сбрасывает .
- Все кубики действий, размещенные в области аномалий планшета ГКА, возвращаются в общий запас в конце раунда.



Возглавить

Стоимость: 3 

Возглавить галактический конгресс — один из способов получить .

- Чтобы выполнить это действие, у игрока должна быть хотя бы 1 .
- Возглавляя галактический конгресс, игрок тратит 3  и размещает кубик действия в любой доступной ячейке области галактического конгресса планшета ГКА. После этого игрок получает столько , сколько указано под ячейкой.
- Кубики действий, размещённые в ячейках в области галактического конгресса, остаются там до конца игры.



Действия на планшетах игроков или картах фракций

Изучить



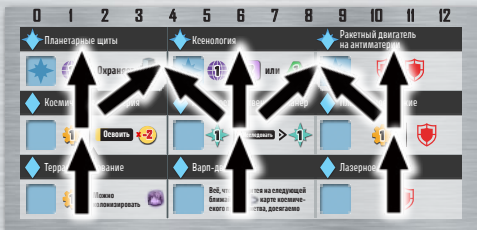
Стоимость: 3  или 1 



Стоимость: 3  или 1 
И 1 дополнительное 

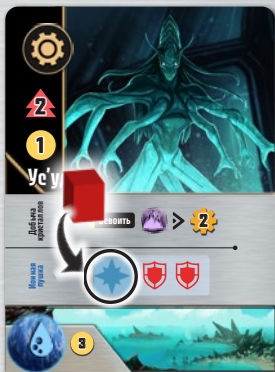
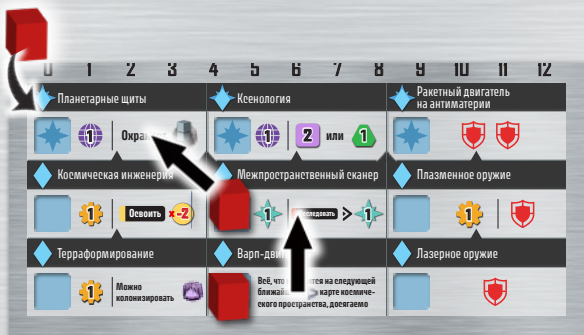
Изучение новых технологий — один из способов улучшения базовых действий.

- Изучая технологию, игрок размещает кубик действия в соответствующей ячейке своего планшета или ведущей карты фракции, оплачивает стоимость изучения и получает указанные ресурсы в качестве награды. Например, изучив технологию «Терраформирование», в качестве награды игрок получит 1 .
- В начале партии игрок может изучить только 3 технологии нижнего уровня: «Терраформирование», «Варп-двигатель» и «Лазерное оружие». Технологии среднего и верхнего уровней станут доступны после изучения технологий нижнего уровня (см. рисунок ниже).



- Чтобы изучить технологию в верхнем ряду, достаточно разместить кубик действия в любой из прилегающих ячеек среднего ряда. Например, изучив технологию «Плазменное оружие», игрок получает доступ к изучению технологий «Ксенология» и «Ракетный двигатель на антиматерии».

Пример. После изучения технологии «Межпространственный сканер» красному игроку станет доступно изучение технологии «Планетарные щиты».



Некоторые фракции имеют доступ к уникальным продвинутым технологиям, для изучения которых потребуется дополнительное .

ФАЗА ЗАХВАТА ТЕРРИТОРИЙ

В первом раунде фаза захвата территорий НЕ РАЗЫГРЫВАЕТСЯ.

1. Игроки подсчитывают  в их личном запасе, а затем получают награды в соответствии с приведённой ниже таблицей. Игрок с наибольшим количеством  считается **властелином галактики**.

	Властелин	2-е место	3-е место	4-е место
	1 	\		
	2 	1 	\	
	3 	1 	1 	\

В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством очков . Если ничья сохраняется, награду получают оба игрока.

2. Если на предыдущем шаге титул властелина галактики получил только 1 игрок, он может захватить **достижимую** и **неохраняемую** планету. Для этого он сначала убирает с выбранной планеты все кубики, а затем размещает на ней . Процедура **захвата** планеты отличается от её **колонизации**: 1) выбранная планета может не являться стратегическим или временным приоритетом для фракций игрока; 2) после захвата планеты игрок не получит указанную на ней награду. Планета, захваченная с помощью , становится  и контроль над ней переходит к властелину галактики.

Охраняемые планеты

Охраняемые планеты не могут быть захвачены властелином галактики в фазе захвата территорий.

Охраняемыми считаются:

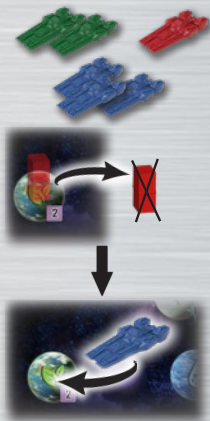
- Захваченные планеты .
- Все колонизированные или освоенные планеты игрока, если их количество меньше или равно количеству  в личном запасе этого игрока. В ином случае все его планеты считаются неохраняемыми.

- Планеты, охрану которых обеспечивает какая-либо технология или способность фракции.

Все остальные планеты считаются неохраняемыми.

3. В конце фазы захвата территорий каждый игрок оставляет в личном запасе столько , сколько у него очков , а все лишние  сбрасывает. , размещённые на планетах, при подсчёте не учитываются.

Пример. У синего игрока больше всего , поэтому он получает титул властелина галактики. В награду он получает 2  и 1 . В этой партии 3 участника, поэтому зелёный игрок также получает 1 .



Теперь синий игрок может захватить **досягаемую** и **неохраняемую** планету. У красного игрока несколько планет, но в его личном запасе только 1 , поэтому все его планеты считаются неохраняемыми. Синий игрок решает захватить . Он перемещает 2 красных кубика с планеты в общий запас, а вместо них размещает свой . Планета была захвачена, поэтому синий игрок не получит 2 . Красный игрок больше не контролирует эту планету, а значит, не получит ПО за .

Затем все игроки подсчитывают очки  и сбрасывают лишние . Будем считать, что у синего игрока только 1 очко , поэтому он должен будет вернуть в общий запас 1 свой .

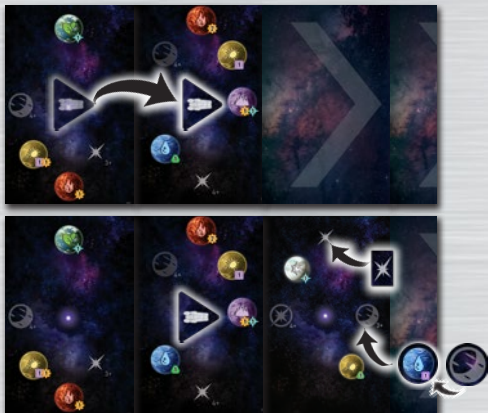
ФАЗА ГАЛАКТИКИ

1. Переместите ► на следующую в ряду карту космического пространства. Затем вскройте ближайшую к ► карту, лежащую лицевой стороной вниз. Если необходимо, разместите на ней случайные жетоны планет или исследования. **А**
2. Переместите кубики действий, размещённые в 3 верхних ячейках планшета действий, на соответствующие им карты торговли. Перемещайте кубики даже в том случае, если на карте не осталось свободных ячеек. Если после этого хотя бы на одной карте торговли все ячейки окажутся заняты кубиками, в конце этого раунда наступит золотая эра галактики. **Б**

Золотая эра галактики

- Отсортируйте по цветам и верните владельцам кубики действий, размещённые на заполненной карте торговли (включая те, которым не хватило свободных ячеек).
- Сколько бы карт торговли ни было заполнено, во время золотой эры галактики игрок не сможет получить больше 3 кубиков действий. Излишек возвращается в запас.
- Переверните карту торговли, с которой были удалены кубики. На её обратной стороне есть только 1 ячейка, где можно разместить любое количество кубиков действий. Эту карту больше нельзя заполнить, и она не сможет запустить наступление золотой эры галактики.
- Наступление золотой эры галактики может привести к тому, что в следующем раунде некоторые игроки смогут выполнить больше 3 действий.

А



Перевернуть

Б



3. В зависимости от количества очков репутации определите порядок хода в следующем раунде. Игрок с наилучшей становится первым игроком и получает соответствующий жетон порядка хода. Если сразу несколько игроков имеют одинаковую , участник, чей кубик действия размещён **выше**, ходит **раньше остальных**.

КАРТЫ ФРАКЦИЙ

Каждый ход игрок может разыграть **1 карту фракции** одним из 4 способов:

- в качестве ведущей фракции своего альянса;
- для смены господствующего направления развития;
- для получения единовременного вознаграждения;
- для установления временного приоритета во время колонизации планеты.



Ведущая фракция (не более 3 карт, включая стартовую фракцию)

- Игрок размещает выбранную карту фракции перед собой.
- Затем он получает  и  в качестве бонуса за то, что карта была разыграна впервые.
- Игрок применяет все эффекты, отмеченные на карте символом .
- С этого момента игрок может применять способности этой фракции и **Колонизировать** планеты, являющиеся её стратегическим приоритетом.
- Игрок не может сбросить или поменять карты ведущих фракций своего альянса. Каждая новая карта, разыгранная таким способом, расширяет и дополняет возможности ведущих фракций альянса, а не заменяет собой предыдущую ведущую фракцию.
- Некоторые фракции имеют доступ к уникальным продвинутым технологиям (см. пример на стр. 27).

Смена основного направления развития

- Игрок может поменять основное направление развития своего альянса 1 раз за партию.
- Игрок размещает выбранную карту под центральной картой ведущей фракции альянса, так чтобы видимым остался только символ направления развития (см. рисунок ниже).
- Все эффекты, способности и бонусы разыгранной карты фракции игнорируются.
- Теперь основным становится направление развития на разыгранной карте. Оно не зависит от того, какие символы направлений развития есть на картах ведущих фракций и сколько их.

Основное направление развития

Если на картах фракций символов какого-либо направления развития больше, чем всех остальных, оно признаётся основным для альянса (равенство по символам означает, что у альянса игрока нет основного направления развития). Один раз за партию игрок может сменить основное направление развития (см. выше).



Основное направление развития:



Смена основного направления развития:



Единовременное вознаграждение ИЛИ установление временного приоритета

- Игрок может получить указанное на карте единовременное вознаграждение **ИЛИ** во время колонизации использовать символ на карте, чтобы установить временный приоритет и **Колонизировать** соответствующую ему планету.
- Затем игрок сбрасывает разыгранную карту фракции.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

- Если к концу фазы захвата территорий ► уже находится на крайней правой карте космического пространства, игра немедленно заканчивается. Фаза галактики не разыгрывается.
- Каждый игрок подсчитывает набранные им ПО:

Репутация	1 ПО за каждое очко 
Карты космического пространства	1 ПО за каждую  2 ПО за каждую   не учитываются!
Артефакты	1 ПО за каждый 
Основное направление развития	 : 1 ПО за каждую изученную технологию  : 1 ПО за каждые 4 очка  (округляя в меньшую сторону)  : 1 ПО за каждую   : 1 ПО за каждую   : 1 ПО за каждые 2  (округляя в меньшую сторону) Игроки, у которых на момент окончания игры нет основного направления развития, не получают ПО за направление развития.

- Игрок с наибольшим количеством ПО объявляется победителем. В случае ничьей побеждает участник с наилучшей . Если и по этому показателю сохраняется ничья, побеждает тот, чей кубик находится выше на планшете репутации.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Драфт карт фракций

Во время подготовки к игре каждый участник получает 7 случайных карт фракций и изучает их, не показывая остальным. Из них он выбирает 1 карту фракции и размещает её перед собой лицевой стороной вниз, а оставшиеся карты передаёт соседу слева. Получив новый набор карт от своего соседа справа, он вновь выбирает и размещает перед собой 1 карту фракции, а оставшиеся передаёт по часовой стрелке. Игроки повторяют это действие до тех пор, пока у каждого не окажется по 7 отложенных карт фракций.

Исследованное космическое пространство

Подготовка к игре проходит по обычным правилам, за исключением того, что во время формирования галактики все карты космического пространства в ряду размещаются лицевой стороной вверх.

Правила одиночной игры

См. карту соло-режима.

Дополнительные соло-сценарии

Дополнительные соло-сценарии вы можете найти на сайте www.boardgamegeek.com, www.tesera.ru или в социальных сетях Низа Гамс.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос. Некоторые способности позволяют получить награду за каждую планету определённого типа. Учитываются ли при этом ?

Ответ:

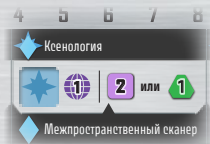
- Да. Например, «Легархея» — одна из ведущих фракций игрока, поэтому в фазе дохода он получает по 2  за каждую свою . Если среди захваченных им планет  есть планеты , они также учитываются при подсчёте.
- Таким образом мы учитываем все колонизированные, освоенные и захваченные этим игроком планеты данного типа.



Вопрос. Если в описании награды за изучение технологии между символами стоит вертикальная или горизонтальная черта, это значит, что игрок получит всё указанное или только какую-то часть?

Ответ:

- Игрок получит всё, что обозначено символами, вне зависимости от того, с какой стороны от черты они находятся.
- Если игрок должен выбрать один из 2 вариантов, в описании всегда будет присутствовать слово «или» (см. пример справа).



Вопрос. Нужно ли учитывать  при расчёте стоимости колонизации?

Ответ:

- Нет. Стоимость колонизации равняется количеству . При её расчёте  не учитываются.

Вопрос. После наступления золотой эры галактики игроки могут получить дополнительные кубики действий. Есть ли какой-то лимит?

Ответ:

- Сколько бы карт торговли ни было заполнено, во время золотой эры галактики игрок не сможет получить больше 3 дополнительных кубиков действий.

Вопрос. Сколько раз за свой ход игрок может применить способность ⚡?

Ответ:

- Во время своего хода игрок может применить такую способность сколько угодно раз.
- Например, способность фракции «Чейки» позволяет обменивать 5 🟡 на 1 🟪 и 1 🟤. До тех пор, пока у игрока есть достаточное количество 🟡, он в свой ход может совершать такой обмен сколько угодно раз.



Вопрос. Одна из способностей фракции «Странник» — «Кочевничество». Как она работает?

Ответ:

- Выполнив действие **Колонизировать**, игрок может убрать 1 кубик действия с другой своей 🟡. Этот кубик он должен сразу использовать, чтобы выполнить действие **Изучить** или **Восстановить**. Выполняя действие, он всё ещё должен оплатить его стоимость. Если у игрока недостаточно ресурсов, он не может применить способность фракции только для того, чтобы убрать с 🟡 кубик действия.
- Кубик действия нельзя убрать с 🟡 или планеты, которую игрок колонизировал в этот ход.
- В дальнейшем планету, с которой был взят кубик, снова можно будет **Колонизировать**. Если это произойдёт, игрок получит награду за колонизацию по обычным правилам.

Вопрос. Одна из способностей фракции «Феймур-V5» — «Рециклинг». Получает ли игрок по 2  за каждый потерянный .

Ответ:

- Нет, эта способность позволяет получить всего 2 , если потерян хотя бы 1 .
- Например, к концу фазы захвата территорий у игрока 5 , но только 2 очка . Он теряет 3 , но получает всего 2  в качестве компенсации.
- Размещение  на захваченной планете не является потерей .
- У игрока в личном запасе не может быть больше 5 . Поэтому он не может получить шестой  только для того, чтобы сразу потерять его и получить компенсацию.



- Все подобные способности работают по тому же принципу.
- Например, когда игрок с ведущей фракцией «Ауралис» колонизирует планету и получает 2  в качестве награды, он также получит только 1  благодаря способности фракции.



Вопрос. Фракция «Психрион» позволяет изучить технологию «Энергощиты». Как она работает?

Ответ:

- Если игрок изучил эту технологию, в конце фазы захвата территорий он сможет терять на 2  меньше.
- Например, у игрока только 3 очка , но, изучив эту технологию, он сможет сохранить все 5 своих  в конце фазы захвата территорий.



Вопрос. Одна из способностей фракции «Скайсер» — «Рой». Сколько всего  нужно потратить и где их разместить?

Ответ:

- Сначала игрок тратит 2 , чтобы применить способность, а затем он размещает ещё 1  на выбранной неохраняемой планете. После этого он получает 1  в качестве награды.
- Следовательно, чтобы применить эту способность, в личном запасе игрока должно быть не менее 3 .



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Геймдизайн и сюжет: Джеффри ССН

Персонажи и иллюстрации:

Сэмюэл Горовиц

Графический дизайн: Рокси Дай

Производство: Кеннет YWN, Айзек Чан

Редактура: Алекс Чан

Трёхмерная графика: Герман Ин

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководство проектом: Александра Етонова,
Владислав Пичугин

Перевод: Александра Цейтлина

Редактура: Полина Кудрявцева

Корректура: Владислав Пржигоцкий

Вёрстка: OWL Agency



©2025 Ice Makes. Все права защищены.
Любое воспроизведение без разрешения
правообладателя запрещено.