

Правила настольной игры "Звёздные сражения" (Starfighter)

Авторы игры: Стефан Буден (Stéphane Boudin)

Перевод на русский язык: Александр Кожевников, ООО «Настольные игры — Стиль Жизни» ©

Игра для 2 участников от 13 лет

Вам предстоит принять участие в Третьей солнечной войне, в которой преследующие разные интересы стороны конфликта противостоят друг другу в борьбе за космическое превосходство и богатые минералами источники.

К 2115 году война превратилась в шоу. В бой вступают исполненные крейсера, поддерживаемые виртуозно маневрирующими между ними истребителями. Пилоты последних стали сверхпопулярными героями средств массовой информации, что, вероятно, и послужило причиной того, что такие сражения стали называться «звёздными».

Хроника событий

2029 год: *Время Величайшей Депрессии. США переживают резкий и необратимый спад экономики. В отчаянной попытке выйти из положения правительство штатов распродаёт технологические патенты. Этот план проваливается, и в США начинается «балканизация» территории: многие штаты провозглашают независимость и вступают в войну друг с другом. Это приводит к полной потере государственного контроля и распаду бывшей сверхдержавы.*

2035 год: *Многочисленные природные катаклизмы разрушительной силы опустошают острова и прибрежные зоны Тихого океана. Лос-Анджелес, Сан-Франциско, Пекин и многие другие крупные города и районы стёрты с лица Земли. Зная, что не смогут дожидаться помощи от остальной части мира, выжившие пытаются заключить друг с другом соглашение. Они принимают решение отстраниться от материков и устремить свой взор в бескрайние воды, организовав Тихоокеанский союз. В этом альянсе устанавливается «кризисный коммунизм», а понятие частной собственности исчезает. Требование «принудительной солидарности» становится необходимым для выживания.*

2036 год: *Группа состоятельных инвесторов-любителей из 9 стран мира решает выкупить у НАСА их технику, ресурсы и пусковые установки. Вскоре они организуют набор нескольких тысяч «граждан открытого космоса»*

среди молодых, умных и амбициозных людей всех национальностей. Преследуемая ими цель создания так называемой «космоархии» должна привести к появлению новой нации, сосредоточенной на освоении космоса и орбиты Земли. Так начинается программа строгого генетического отбора.

2040 год: Три крупные российские компании «Газойл», «Энерцентраль» и «Ферокси» объединяются под управлением единого совета директоров после серии интенсивных корпоративных слияний и поглощений. Конгломерат видит выгоду в банкротстве стран Восточной Европы. В итоге он выкупает долги этих стран; в обмен на это они признают его власть и становятся собственностью этих трёх компаний. Все граждане этих стран становятся сотрудниками конгломерата, получившего название Беломолдавский эко-государственный консорциум. На это никак не реагируют находящиеся в стадии распада США, в то время как погрязший в бесконечных политических интригах Евросоюз слишком инертен, чтобы также выразить свою реакцию.

2050-2080 года: Начинается завоевание Солнечной системы новыми государствами и разными частными компаниями. Человечество колонизирует Марс, строит станции на орбите Венеры и начинает осваивать пояс астероидов.

2051 год: Союз независимых (и немного помешанных) горняков совместно с перебежчиками из разных фракций основывает Астероидную горнодобывающую компанию. Они начинают активно разрабатывать месторождения на большой группе астероидов, варварски опустошая залежи полезных ископаемых (с печальной статистикой несчастных случаев). Крошечная коммуна компьютерных пиратов, радикальных фанатиков философских сект и юных поклонников онлайн-игр основывает поселение Мистигик на созданных из подручных материалов космических станциях. Для своих колоний они выбирают точки Лагранжа в связанных с Землёй системах. Вскоре небольшая группа последователей с глубокими мистико-религиозными убеждениями захватывает в коммуне лидерство, после чего все сторонники идеи объявляют себя так называемыми Мистиками Лагранжа.

2071 год: На Марсе происходит восстание рабочих, поселенцев и младших сотрудников Горнодобывающей компании долины Маринер. Возникает свободная община долины Маринер.

2075-2100 года: Человечество колонизирует спутники Юпитера, Нептуна и Сатурна и осваивает их полезные ископаемые.

2090-2100 года: Некоторые фракции вступают в борьбу друг с другом за передел сфер влияния, в особенности за право доступа к минеральным и энергетическим ресурсам.

2110-2112 года: Первая солнечная война. Мистики Лагранжа вступают в конфликт с Блоком галактических интересов (БГИ) за контроль над Троянскими астероидами Юпитера (так называемый «Ахейский лагерь»).

Начало войны не выходит за рамки серии стычек между флотами небольших кораблей, потерь почти нет. Крейсеры используются редко и с малым вооружением. Стороны рискуют вводить их в бой только после принятия необходимых мер предосторожности. Переломный момент наступает 9 марта 2112 года: Мистикам Лагранжа впервые удаётся уничтожить корабль противника. Вскоре война заканчивается без каких-либо изменений в положении сторон.

2112 год: Вторая солнечная война. Блок галактических интересов (БГИ) вступает в Пан-евразийскую конфедерацию, чтобы противостоять Астероидной горнодобывающей компании в борьбе за установление опорного пункта на астероиде Амур. Остальные фракции во время войны примыкают то к одной, то к другой стороне: количество действующих участников конфликта доходит до дюжины. БГИ несёт в войне большие потери: уничтожена значительная часть его вооружения, а исполнительный комитет во главе с директором убиты наёмниками из Тихоокеанского союза. Растущий зрительский рейтинг последних событий привлекает внимание крупных средств массовой информации, среди которых особенно выделяется наиболее современная и предприимчивая компания «Сентипрод».

2113 год: Начало Третьей солнечной войны. Астероидная горнодобывающая компания, объединившись с Ассоциацией европейских банков, даёт жёсткий отпор Мистикам Лагранжа в борьбе за некоторые астероиды в поясе Койпера. В результате сражений, ведущихся возле Макемаке – карликовой планеты этого пояса, в конфликт вовлекаются и другие земные и марсианские фракции: Беломолдавия, Европазия (бывшая Пан-европейская конфедерация), долина Маринер и Гильдия независимых горняков за свободную промышленность (ГНГСП), которые становятся ещё одними участниками серии малозначительных сражений.

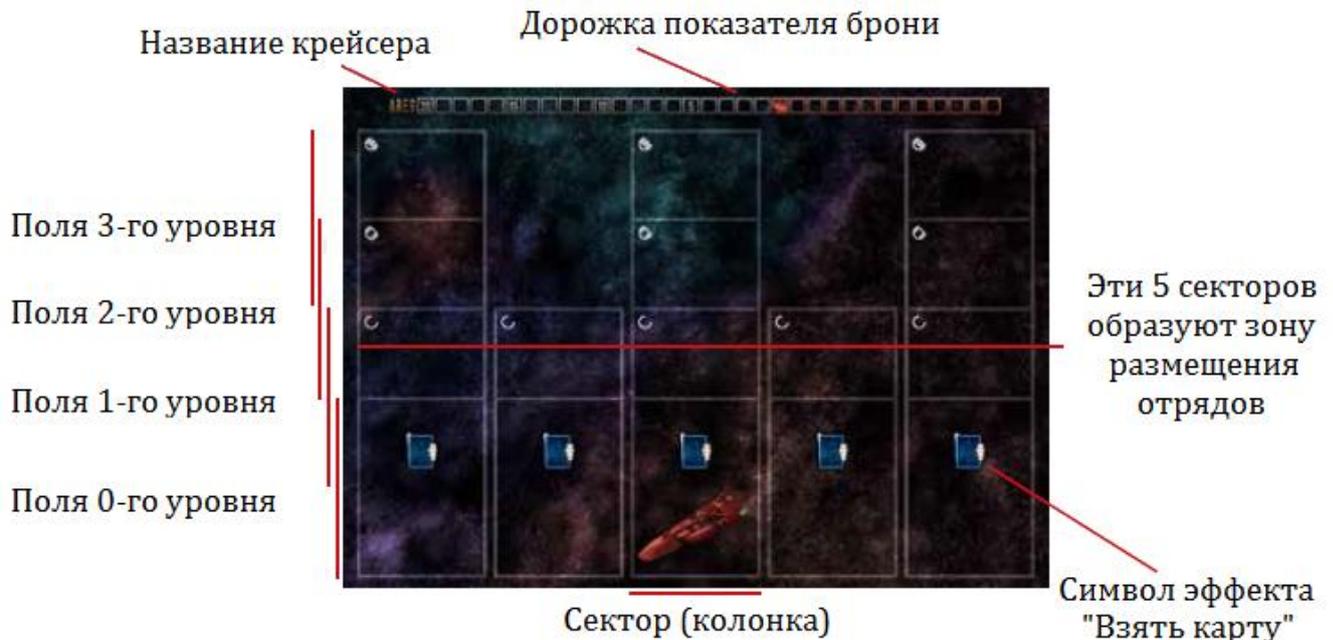
17 сентября 2114 года: Команда профессора Хирапати обнаруживает на Эриде послание внеземного происхождения (часто упоминаемое просто как «Послание») и начинает работу над его расшифровкой.

2115 год: Третья солнечная война распространяется на новые территории и пространства, охватывая теперь всю Солнечную систему, что выражается, в основном, в виде космических боёв средней напряжённости. Альянсы создаются и распадаются, т.к. ни одна из фракций не в состоянии держать своё слово. Масштабное использование клонов совместно с широким освещением конфликта в СМИ вносит вклад во всеобщий хаос. Таким образом, стороны нередко бросают в бой всё более несопоставимые силы ради мизерной стратегической выгоды или даже при полном отсутствии таковой. Финансовое вмешательство заинтересованных крупных рекламных агентств и банкиров (отказывающихся допускать решающие сражения) меняет сам характер конфликта. В таких обстоятельствах становится неизбежным столкновение фракций с двумя медиа-корпорациями, не принимающими непосредственного участия в военных действиях: Сентипрод и ППП

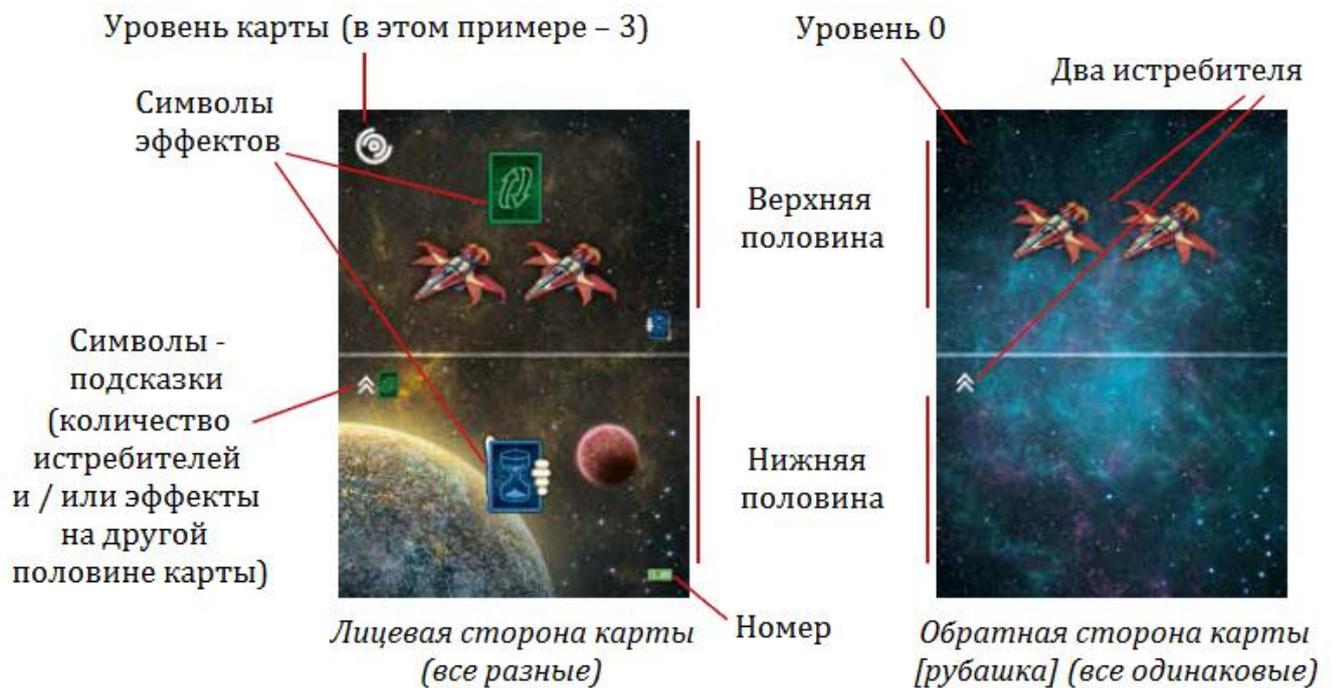
(Производство, потребление и перспективы). Сражения становятся более локальными, чаще с небольшим количеством вооружения, в особенности крейсеров (участие более двух единиц в бою – крайне редкое явление). Пилоты истребителей, чья карьера продолжается зачастую очень недолго, становятся настоящими звёздами – гладиаторами новой эпохи. Наступает эра звёздных сражений.

Игровые компоненты

- **3 двухсторонних планшета крейсеров**



- **100 разных карт отрядов**



- **20 жетонов повреждений (в форме дисков)**
- **2 жетона брони (в форме кубиков)**

- **1 фишка инициативы**

Цель игры

Цель каждого игрока – нанести вражескому крейсеру достаточное количество повреждений брони для того, чтобы заставить его капитулировать.

Для этого игроки выкладывают на планшеты своих крейсеров имеющиеся у них на руках карты отрядов, атакуя друг друга и разыгрывая различные эффекты, пока одним из участников не будет достигнуто условие победы.

Подготовка к игре

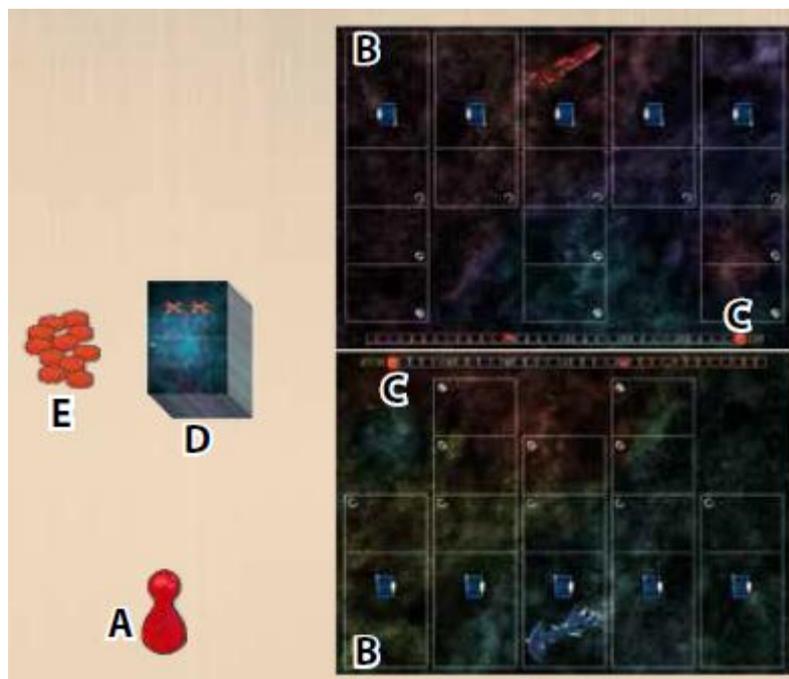
Обучение

В первых нескольких партиях авторы рекомендуют использовать только крейсера классов **Арес** и **Афина**, а также отряды только с зелёными номерами (верните карты отрядов с синими номерами в коробку с игрой). Этот режим называется **Обучение**.



Схватка

В последующих партиях игроки могут использовать все карты и любые крейсера. Этот режим называется **Схватка**.



Случайным образом выберите **первого игрока**. Он берёт себе фишку инициативы (A).

Оба игрока, начиная с первого, выбирают себе планшет крейсера (В) и кладут его перед собой. Каждый из них размещает свой жетон брони (С) на делении дорожки показателя брони с максимальным значением. В начале игры 5 секторов (колонок) двух крейсеров должны располагаться друг напротив друга.

Карты отрядов перемешиваются и складываются в одну стопку рубашкой вверх (D). Получившаяся колода является общей для обоих игроков.

Рядом с колодой положите запас жетонов повреждений (E).

Теперь вы можете начать игру.

Игровой процесс

Игра состоит из серии раундов. Каждый раунд включает в себя три фазы: Подкрепление, Размещение и Сражение.

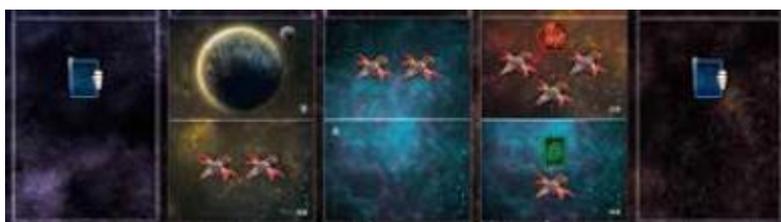
1) Подкрепление

Каждый игрок берёт из колоды **столько карт, сколько осталось видимых символов «Взять карту» на 5 секторах планшета его крейсера.**

Будьте внимательны: карты отрядов двухсторонние. Игроки должны держать свои карты рубашкой к сопернику.

Пример 1: в первом раунде планшеты крейсеров пустые, поэтому Афина и Арес берут по 5 карт.

Пример 2:



Во втором раунде Арес берёт две карты, поскольку на планшете его крейсера осталось только 2 символа «Взять карту» (после того, как он в предыдущем раунде разыграл карты отрядов, остальные символы оказались скрытыми под ними).

Важное замечание: во время этой фазы учитываются только те символы «Взять карту», которые указаны на самом планшете крейсера. Эффект аналогичных символов на картах отрядов описан на стр. 11 в разделе «Эффекты».

2) Размещение

Каждый игрок, начиная с владельца фишки инициативы, **в свой ход** выкладывает одну карту с руки на сектор планшета своего крейсера.

Карты выкладываются **в сектор всегда снизу вверх**: первая карта сектора должна быть помещена на поле нулевого уровня этого сектора (самое нижнее), следующая карта – на поле первого уровня и т.д. Таким образом, во время игры карты будут всегда частично перекрывать друг друга. Нижняя половина выкладываемой карты будет всегда закрывать верхнюю половину карты, разыгранной последней в этом секторе. Карта не может быть выложена в сектор, в котором все поля уже заняты.

Кроме того, разыгрывая карту, вы должны учитывать сторону выкладываемой карты, её ориентацию и её уровень.

а) Сторона карты

Игрок всегда может выбрать, какой стороной вверх разыграть карту: лицевой или обратной (рубашкой).

б) Ориентация карты

Карта всегда разыгрывается так, чтобы её **верхняя** половина была ближе к сопернику. Поэтому возможны два варианта:

- Карта разыгрывается лицевой стороной вверх: номер карты должен находиться в правом нижнем углу от вас, а её уровень – в левом верхнем, ближе к сопернику;
- Карта разыгрывается рубашкой вверх (стороной без номера): истребители должны быть в верхней половине карты, ближе к сопернику.

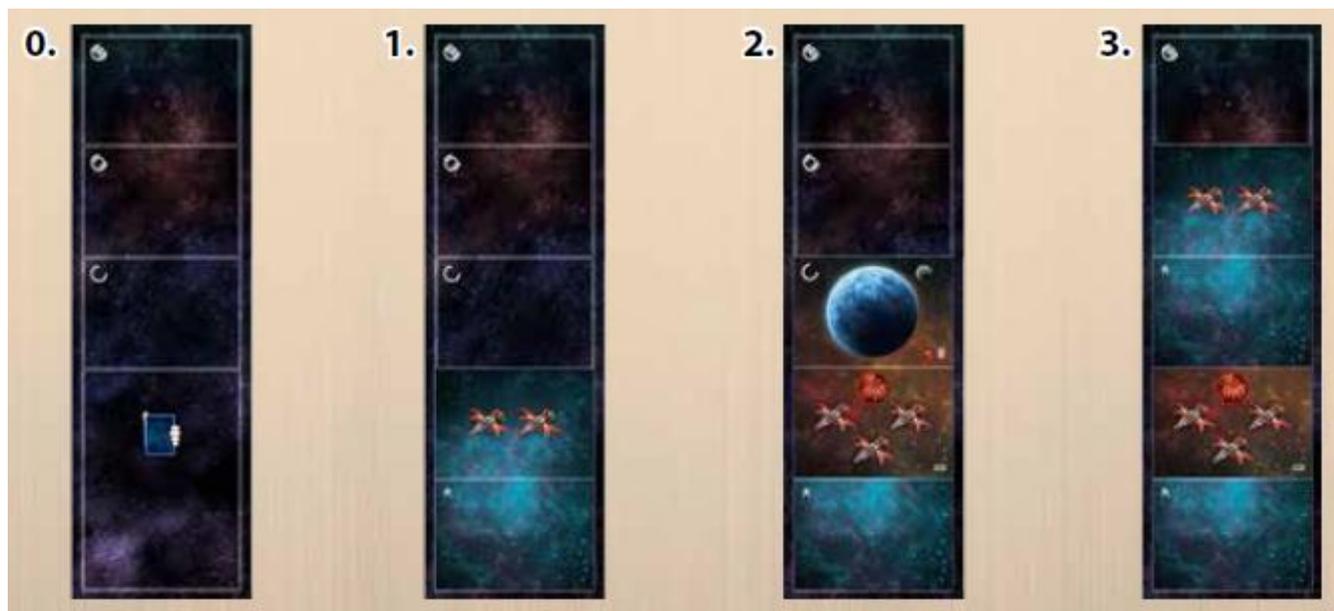
в) Уровень карты

У каждой карты есть свой уровень от 0 до 3, указанный в её левом верхнем углу (карты без обозначения уровня являются картами нулевого уровня).

- карты **нулевого** уровня могут быть выложены на **любое свободное поле**,
- карты уровней **1, 2 и 3** могут быть выложены только на поле, **соответствующее** их уровню.

Игрок всегда может разыграть карту рубашкой вверх. Поэтому у него всегда есть доступные для розыгрыша карты нулевого уровня.

При розыгрыше карты сразу же выполняются её эффекты (см. раздел «Эффекты» на стр. 11).



Пример размещения в одном секторе:

Ход 1: Т.к. сектор пуст, Аресу нужно сначала сыграть карту нулевого уровня. У него нет таких карт на руке, поэтому он выкладывает одну из своих карт рубашкой вверх. Право хода передаётся его сопернику.

Ход 2: Затем Арес играет в том же секторе карту первого уровня, которая перекрывает верхнюю половину карты, разыгранной в первом ходу; после этого он выполняет эффект своей карты.

Ход 3: У Ареса нет на руке карты второго уровня, но, желая продолжить размещение в этом секторе, он разыгрывает ещё одну карту рубашкой вверх, что позволит ему в дальнейшем выложить карту третьего уровня в этом секторе.

Пас: игрок может в любое время спасовать вместо того, чтобы разыгрывать карту. Он больше не сможет выкладывать карты до следующего раунда. Игрок, первым спасовавший во время фазы Размещения, берёт (или оставляет себе) фишку инициативы. Другой игрок может после этого **разыграть столько карт, сколько захочет.**

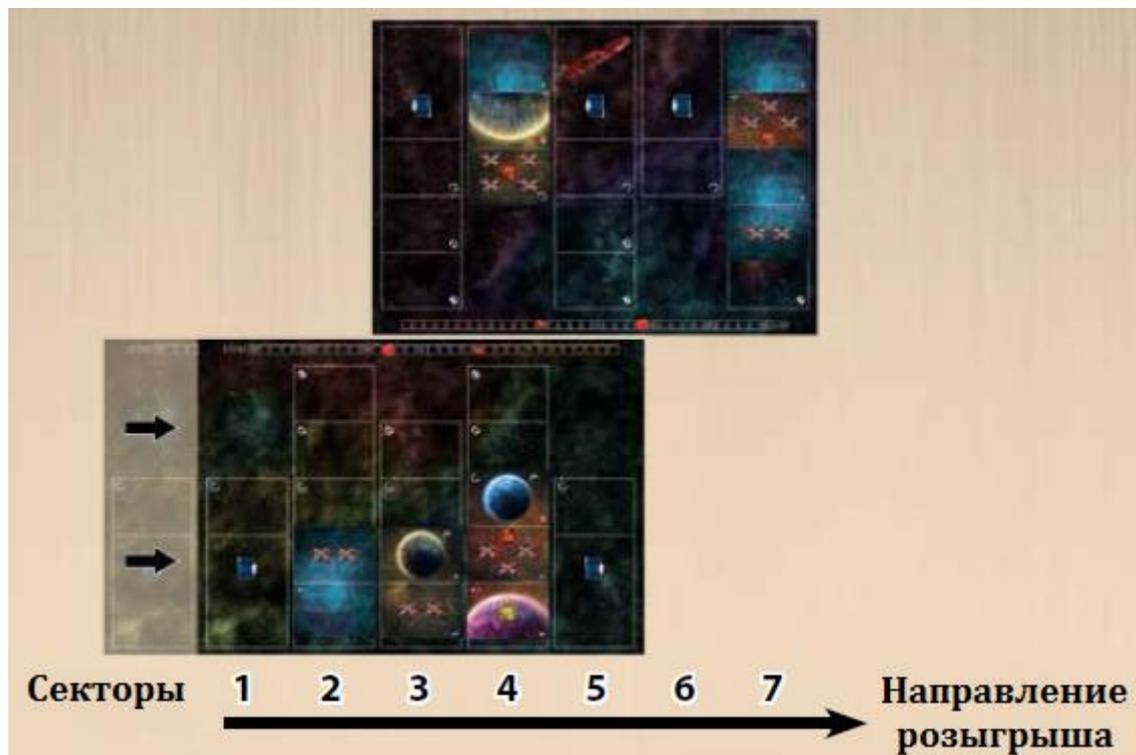
Эта фаза заканчивается, когда оба игрока спасовали.

3) Сражение

3.1. Инициатива

Игрок с фишкой инициативы **может** переместить свой крейсер, передвинув свой планшет **на один сектор влево или вправо** относительно планшета соперника. После такого перемещения у каждого крейсера должно остаться **хотя бы два сектора, расположенных напротив секторов соперника.** Перемещение крейсера не является обязательным действием. Затем этот же игрок выбирает направление, в котором будут разыгрываться бои: справа налево или слева направо.

В фазе Сражения в каждом противопоставленном секторе (т.е. в двух колонках крейсеров, образующих друг с другом одну линию) проводится бой. Все бои разыгрываются последовательно один за другим в выбранном игроком направлении (слева направо или справа налево), и при этом ни один из секторов не может быть пропущен.



Пример фазы Сражения между Аресом и Афиной:

Афина первая спасовала во время фазы Размещения. Она решила переместить свой крейсер вправо и выбрала направление розыгрыша боёв слева направо (сначала сектор 3, потом 4 и затем 5). В секторах 1, 2, 6 и 7 бои не проводятся, поскольку напротив них нет секторов соперника.

3.2 Бои

Бой в двух противопоставленных секторах разыгрывается в две фазы:

а) Текущие силы игроков

Каждый игрок берёт столько жетонов повреждений, сколько **в секторе соперника** видимых истребителей. Это количество определяется **перед началом боя** (истребители, имеющие повреждения или появившиеся во время боя, не влияют на начальное количество жетонов).

б) Повреждения

Игрок с фишкой инициативы первым размещает свои жетоны повреждений на своих истребителях (по одному жетону на каждый истребитель) в том секторе, где разыгрывается бой. Затем то же самое делает второй игрок.

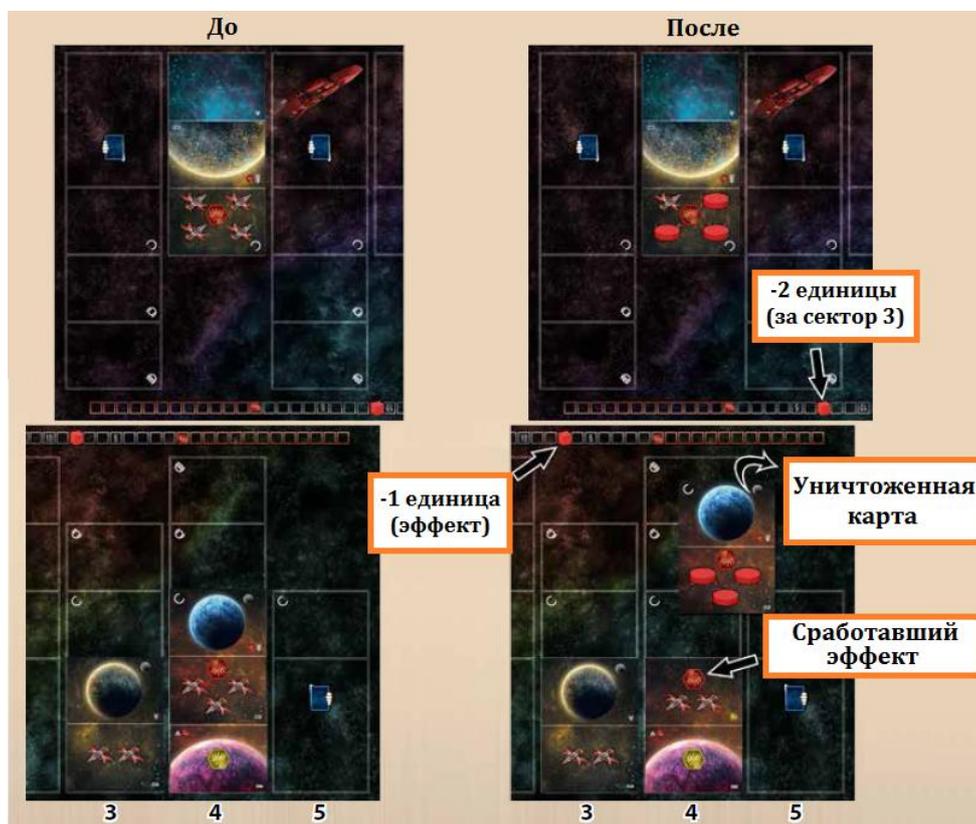
Жетоны должны выкладываться сверху вниз: начните размещать все доступные жетоны на карте, расположенной выше остальных в этом секторе. Если последний истребитель на данной карте получает повреждение, карта уничтожается. Уберите её в сброс, а жетоны с неё верните в запас.

При этом, если под уничтоженной картой находилась другая карта, то откроется её верхняя половина. Если на открывшейся карте есть символ какого-либо эффекта, то он **немедленно** разыгрывается (см. раздел «Эффекты» на стр. 11). Затем, если у игрока остались жетоны, то он продолжает размещать их на этой карте. И дальше процесс повторяется.

Когда все карты в секторе уничтожены, броня крейсера игрока уменьшается на количество оставшихся у него жетонов повреждений (переместите кубик на соответствующее количество делений по дорожке показателя брони, а эти жетоны повреждений уберите в запас).

Жетоны повреждений:

- Жетоны повреждений, которые были выложены на не уничтоженную в бою карту, переходят из раунда в раунд, оставаясь на своих местах. Таким образом, повреждённые истребители не будут учитываться при подсчёте текущей силы игрока в последующих раундах.
- Если жетоны повреждений перекрываются картой (например, при перемещении или перевороте карты, при выкладывании сверху новой карты – подробнее см. в разделе «Эффекты» на стр. 11), то они сразу же возвращаются в запас.



Пример (продолжение):

Колонка 3: Арес берёт 2 жетона поврежденных, а Афина – ни одного. Т.к. у Ареса отсутствуют истребители в этом секторе, его крейсер сразу теряет 2 единицы брони.

Колонка 4: Арес берёт 3 жетона поврежденных, а Афина – 4. Она кладёт свои первые 3 жетона на истребители на карте 1-го уровня, что приводит к её уничтожению. В результате открывается верхняя половина находившейся под ней карты. Сразу же разыгрывается эффект этой карты (крейсер Афины теряет 1 единицу брони (см. стр. 12)). Затем последний жетон выкладывается на один из истребителей верхней половины этой карты. Арес размещает все свои 3 жетона на карте 1-го уровня: поскольку один из его четырёх истребителей остаётся неповреждённым, карта вместе с жетонами в таком же состоянии переходит в следующий раунд.

Колонка 5: в этой колонке ни у одной из сторон нет истребителей, поэтому ничего не происходит.

3.3. Конец сражения

После того, как все бои разыграны, игрок с фишкой инициативы передаёт её своему сопернику.

Эффекты

Эти эффекты представляют собой последствия рискованных манёвров, выполненных отважными пилотами.

Эффекты карт выполняются немедленно каждый раз, когда они становятся видимыми, а именно:

- Когда игрок выкладывает **карту с руки** на планшет своего крейсера (фаза Размещения);
- Когда **открывается** верхняя половина карты **вследствие уничтожения или перемещения** перекрывающей её карты;
- Когда сама карта **перемещается, переворачивается или поворачивается** так, что один из её прежде скрытых эффектов становится видимым.

Режим Обучение



Взять карту: игрок берёт **верхнюю карту из колоды и, не подсматривая её, кладёт рядом с планшетом своего крейсера**. В следующем раунде игрок берёт её в руку в дополнение к тем картам, которые он получает в фазу Подкрепления.



Боковое движение: игрок перемещает любую карту (на своём планшете или на планшете соперника) влево или вправо в **соседний сектор** так, чтобы она стала **верхней** картой в секторе. Если из-за этого эффекта образуется пустое поле, то остальные карты сдвигаются вниз, чтобы заполнить его.



Вертикальное движение: игрок перемещает любую карту (на своём планшете или на планшете соперника) так, чтобы она стала **верхней картой в этом же секторе**. Если из-за этого эффекта образуется пустое поле, то остальные карты сдвигаются вниз, чтобы заполнить его.



Свободное движение: игрок перемещает любую карту (на своём планшете или на планшете соперника) **в любой сектор этого же планшета крейсера** так, чтобы она стала **верхней** картой этого сектора. Если из-за этого эффекта образуется пустое поле, то остальные карты сдвигаются вниз, чтобы заполнить его.



Поворот: игрок **меняет ориентацию** карты по своему выбору (на своём планшете или на планшете соперника). Верхняя половина этой карты становится её нижней половиной, и наоборот.



Уничтожение: игрок **уничтожает карту** по своему выбору (на своём планшете или на планшете соперника). Уберите эту карту в стопку сброса. Если из-за этого эффекта образуется пустое поле, то остальные карты сдвигаются вниз, чтобы заполнить его.



Повреждение вражеского крейсера: броня крейсера соперника уменьшается на 1 единицу.



Повреждение собственного крейсера: броня собственного крейсера игрока уменьшается на 1 единицу.

Режим Схватка / Тотальная война



Силовое поле: каждый раз, когда на карту с силовым полем должны быть выложены жетоны повреждений, ей наносится **в сумме лишь одно повреждение** (положите жетон на один из истребителей на карте): все остальные повреждения на этой карте **не учитываются** (поглощаются силовым полем).



2/3/4 щита: когда на карту с щитами должны быть выложены жетоны повреждений, они кладутся **сперва на щиты**. Только тогда, когда на всех щитах уже есть по жетону (один эллипс = один щит), оставшиеся жетоны распределяются по истребителям. В конце раунда жетоны, размещённые на щитах, убираются в запас (щиты восстанавливаются).



Бочка: игрок **переворачивает** карту по своему выбору (на своём планшете или на планшете соперника), не меняя её ориентации (с лицевой стороны на обратную или наоборот).

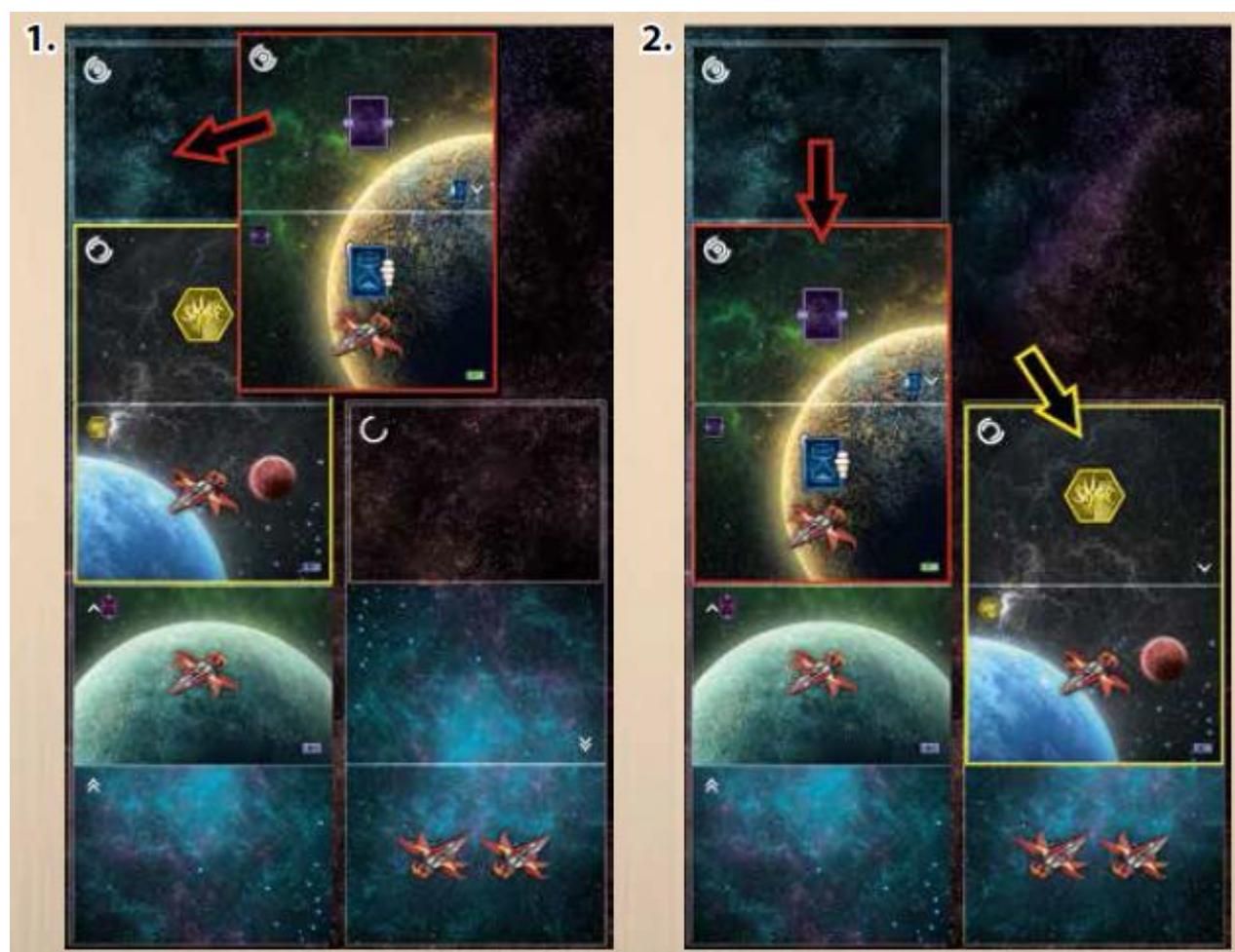


Повреждение истребителя: игрок кладёт жетон повреждений **на верхнюю** карту в любом секторе. При этом также учитывается правило щитов. Нельзя непосредственно нанести одно повреждение крейсеру соперника. Если повреждение наносится последнему истребителю на карте, то она уничтожается.

Важные пояснения

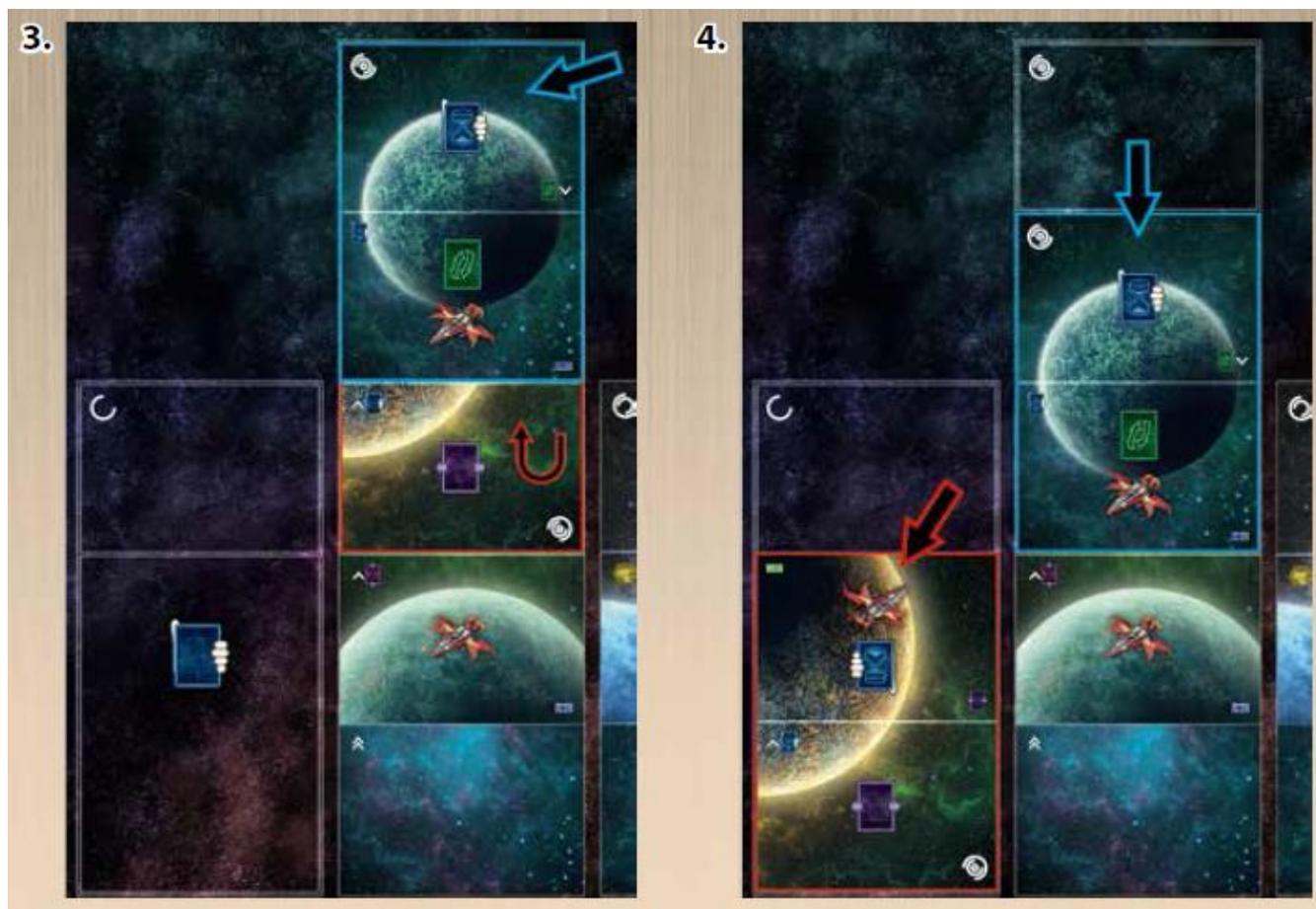
- Эффекты должны выполняться **всегда**, когда это возможно. Допускаются случаи применения эффектов без последствий (например, вертикальное движение в секторе только с одной картой).
- Эффекты «**движение**», «**поворот**», «**бочка**», «**уничтожение**» и «**повреждение истребителя**» могут быть применены к любому планшету крейсера (к планшету самого игрока или его соперника). Игрок, на карте которого появился такой эффект, принимает решение, к какому крейсеру, сектору и к какой карте его применить.
- Карты отрядов **никогда не переходят с одного планшета на другой**. Поэтому, разыгрывая эффект, игрок может переместить либо одну из своих карт в сектор своего же крейсера, либо одну из карт соперника в сектор вражеского крейсера.
- Если в результате действия эффектов «**движение**» или «**уничтожение**» карты в каком-либо секторе оказались разделены пустым полем, игрок должен немедленно **сместить карты над этим полем вниз в том же порядке**, чтобы заполнить пустое место. Эффекты, открывшиеся в результате появления пустого поля, таким образом, **не выполняются**.

- Игрок должен учитывать уровень карты только при выкладывании её на планшет (фаза Размещения). В дальнейшем **уровень карты не принимается во внимание при перемещении и повороте карт, а также при смещении их для заполнения пустого поля.**
- Если какой-либо эффект приводит к тому, что открывается другой эффект, последний также немедленно разыгрывается в этот ход.
- Если два эффекта открываются одновременно, игрок сам выбирает, какой из них будет разыгран первым. Второй эффект выполняется только после завершения розыгрыша первого эффекта, а также любых других эффектов, которые могли стать видимыми в результате его выполнения. Если в процессе розыгрыша первого эффекта второй оказался закрыт, то он после этого уже не применяется.

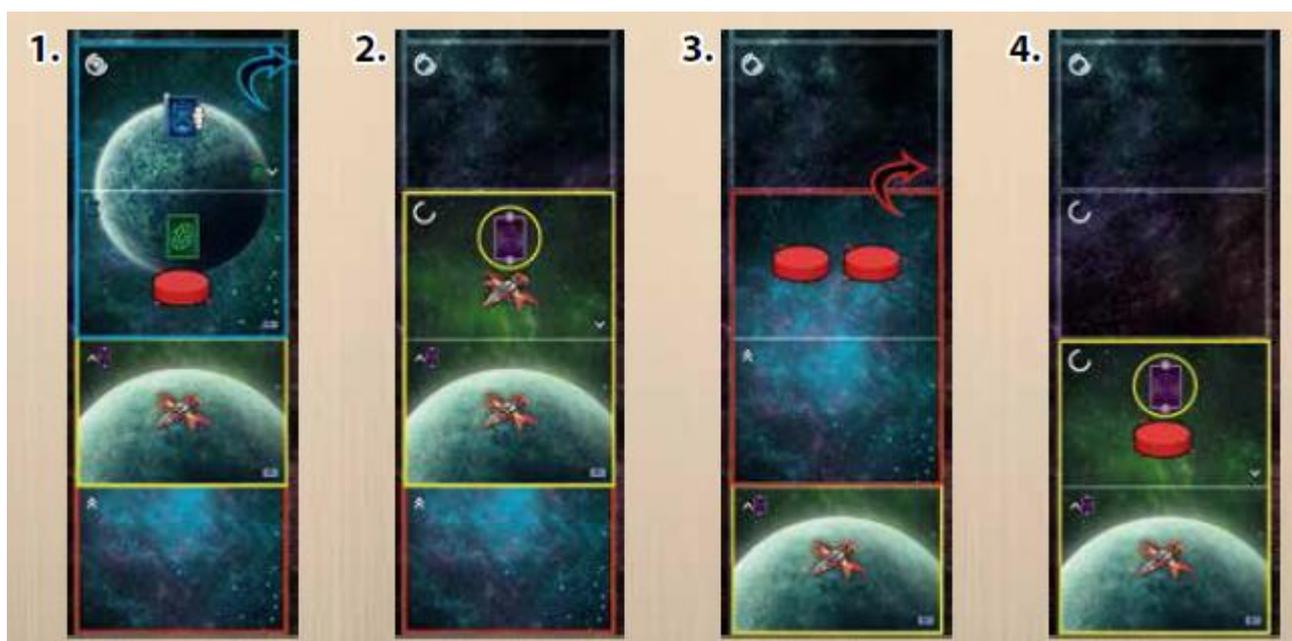


Пример: Арес решает сыграть карту с номером 3-10 (на рисунке с красной границей), перекрывая тем самым верхнюю половину своей карты 2-го уровня (на рисунке с жёлтой границей). Он применяет оба эффекта только что выложенной карты в любом порядке по своему выбору: сначала он решает взять карту (эта карта откладывается рядом с планшетом крейсера рубашкой вверх), а затем выполнить боковое движение карты в соседний сектор. Он решает переместить свою карту 2-го уровня, открыв снова её эффект, чтобы нанести 1 повреждение крейсеру соперника. Он сразу же

сдвигает свою карту 3-го уровня вниз, чтобы закрыть пустое поле в этой колонке (при этом считается, что эффект его карты 1-го уровня – «вертикальное движение» – видимым не становится и поэтому не выполняется).



Пример (продолжение): Арес играет карту с номером 3-35 (на рисунке с синей границей) и выполняет оба её эффекта: сначала он берёт карту, а потом поворачивает свою карту 2-го уровня (на рисунке с красной границей). Эффект в верхней половине этой карты («взять карту») перекрывается, в то время как эффект «боковое движение» становится видимым. Он применяет его к этой же самой карте (с красной границей) и перемещает её в соседний сектор. Верхняя половина карты снова становится видимой, и Арес берёт ещё одну карту. Затем он сдвигает свою карту 3-го уровня вниз, чтобы закрыть образовавшееся пустое поле (без применения каких-либо дополнительных эффектов).



Пример (окончание): в следующую фазу Сражения Арес получает 4 жетона повреждений за этот сектор. Первый жетон выкладывается на верхнюю карту (на рисунке с синей границей) и уничтожает её, открывая тем самым эффект «вертикальное движение» на карте 1-го уровня (на рисунке с жёлтой границей). Арес решает применить её эффект к карте 0-го уровня (на рисунке с красной границей) и перемещает её наверх, снова скрывая эффект движения. Следующие 2 повреждения уничтожают карту с красной границей, при этом эффект «движение» вновь открывается. Игрок решает применить этот эффект к планшету крейсера соперника, чтобы получить преимущество в следующем бою (не показанному в этом примере). Последний жетон повреждений кладётся на оставшуюся карту.

Чтобы одержать победу в «Звёздных сражениях», необходимо оптимизировать срабатывание эффектов таким образом, чтобы получить из них максимально длинную цепочку, а также активно применять свои эффекты к картам соперника.

Конец игры

Когда **показатель брони** крейсера одного из игроков **опускается до 0** (из-за полученных в бою повреждений или вследствие эффекта карты), игра завершается после окончания текущего раунда. При этом броня крейсера всё ещё может принимать повреждения (в этом случае показатель становится отрицательным). Побеждает игрок с наибольшим показателем брони его крейсера. В случае ничьи выигрывает тот, у кого осталось больше карт на планшете и на руке (включая карты, полученные с помощью эффектов в последнем раунде).

Режим Тотальная война

В режиме Тотальная война, в отличие от режимов Обучение и Схватка, каждый игрок заранее составляет собственную колоду.

Игроки создают свой флот, используя все доступные им карты (можно использовать два комплекта игры, чтобы у обоих игроков были все карты на выбор). Сначала каждый игрок выбирает один из доступных крейсеров, а потом карты для своей колоды, которая должна состоять, **как минимум, из 25 карт**. Максимальное количество карт в колоде **не ограничено**. Колода может содержать только **по одной копии** каждой карты, что можно проверить по порядковым номерам карт.

Перед началом партии каждый игрок показывает своему сопернику выбранный им крейсер. Потом оба игрока перемешивают свои собственные колоды, а во время партии они будут использовать свои собственные стопки сброса.

Остальные игровые компоненты раскладываются так же, как в режимах Обучение и Схватка.

Несколько дополнительных замечаний

Колода: игроки не могут просматривать карты в колоде и менять их порядок. Но в любой момент времени игрок может посчитать количество оставшихся в колоде карт. Когда колода заканчивается, карты из сброса перемешиваются и из них формируется новая колода. *Напоминание: в режиме Тотальная война у каждого игрока своя собственная колода.*

Карты на руке: максимальное количество карт на руке не ограничено. Все карты в руке нужно всегда держать так, чтобы номер карты располагался внизу. Игроки могут считать количество карт в руке соперника.

Сброс: стопка сброса формируется во время партии, когда в неё складываются уничтоженные карты. *Напоминание: в режиме Тотальная война у каждого игрока своя собственная стопка сброса.*

Информация: в любой момент времени игрок может просматривать обе стороны разыгранных им карт (такая информация полезна только для эффекта «бочка», поэтому в режиме Обучение это действие не имеет смысла). Игрок может также просматривать видимые стороны карт, разыгранных соперником, в том числе их верхние половины, закрытые другими картами (на картах есть специальные символы-подсказки, предназначенные для удобства их чтения).

Памятка

Игра проходит в течение серии раундов до тех пор, пока показатель брони одного из крейсеров не опустится до 0 (или ниже).

Фаза 1: Подкрепление. Игроки берут из колоды столько карт, сколько осталось видимых символов «Взять карту» на планшетах их крейсеров (но не на картах отрядов). Вместе с ними игроки берут карты, отложенные во время розыгрыша эффекта «Взять карту» в предыдущем раунде.

Фаза 2: Размещение. Начиная с владельца фишки инициативы, игроки в свой ход выкладывают по одной карте, учитывая её уровень, и выполняют указанные на ней эффекты. Первый спасовавший игрок берёт себе (или оставляет себе) фишку инициативы. Второй игрок продолжает разыгрывать карты до тех пор, пока не спасует.

Фаза 3: Сражение.

3.1. Инициатива. Игрок с фишкой инициативы может переместить своей крейсер на один сектор влево или вправо. Он может выбрать, в каком направлении будут разыгрываться бои.

3.2. Бои. Сектор за сектором истребители и, возможно, сами крейсера принимают на себя повреждения. Игрок с фишкой инициативы распределяет свои повреждения первым. Если при уничтожении карты становится видимым эффект на карте под ней, то он немедленно разыгрывается.

3.3. Конец раунда. Игрок с фишкой инициативы передаёт её сопернику. Все щиты восстанавливаются (режимы Схватка / Тотальная война).

Эффекты

Режим Обучение



Взять карту: игрок берёт **верхнюю карту из колоды и, не подсматривая её, кладёт рядом с планшетом своего крейсера.** В следующем раунде игрок берёт её в руку в дополнение к тем картам, которые он получает в фазу Подкрепления.



Боковое движение: игрок перемещает любую карту (на своём планшете или на планшете соперника) влево или вправо в **соседний сектор** так, чтобы она стала **верхней** картой в секторе. Если из-за этого эффекта образуется пустое поле, то остальные карты сдвигаются вниз, чтобы заполнить его.



Вертикальное движение: игрок перемещает любую карту (на своём планшете или на планшете соперника) так, чтобы она стала **верхней картой в этом же секторе.** Если из-за этого эффекта образуется пустое поле, то остальные карты сдвигаются вниз, чтобы заполнить его.



Свободное движение: игрок перемещает любую карту (на своём планшете или на планшете соперника) **в любой сектор этого же планшета крейсера** так, чтобы она стала **верхней** картой этого сектора. Если из-за этого эффекта образуется пустое поле, то остальные карты сдвигаются вниз, чтобы заполнить его.



Поворот: игрок **меняет ориентацию** карты по своему выбору (на своём планшете или на планшете соперника). Верхняя половина этой карты становится её нижней половиной, и наоборот.



Уничтожение: игрок **уничтожает карту** по своему выбору (на своём планшете или на планшете соперника). Уберите эту карту в стопку сброса. Если из-за этого эффекта образуется пустое поле, то остальные карты сдвигаются вниз, чтобы заполнить его.



Повреждение вражеского крейсера: броня **крейсера соперника** уменьшается на 1 единицу.



Повреждение собственного крейсера: броня **собственного крейсера игрока** уменьшается на 1 единицу.

Режим Схватка / Тотальная война



Силовое поле: каждый раз, когда на карту с силовым полем должны быть выложены жетоны повреждений, ей наносится **в сумме лишь одно повреждение** (положите жетон на один из истребителей на карте): все остальные повреждения на этой карте **не учитываются** (поглощаются силовым полем).



2/3/4 щита: когда на карту с щитами должны быть выложены жетоны повреждений, они кладутся **сперва на щиты**. Только тогда, когда на всех щитах уже есть по жетону (один эллипс = один щит), оставшиеся жетоны распределяются по истребителям. В конце раунда жетоны, размещённые на щитах, убираются в запас (щиты восстанавливаются).



Бочка: игрок **переворачивает** карту по своему выбору (на своём планшете или на планшете соперника), не меняя её ориентации (с лицевой стороны на обратную или наоборот).



Повреждение истребителя: игрок кладёт жетон повреждений **на верхнюю** карту в любом секторе. При этом также учитывается правило щитов. Нельзя непосредственно нанести одно повреждение крейсеру соперника. Если повреждение наносится последнему истребителю на карте, то она уничтожается.

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!