

MASTER OF ORION



ПРАВИЛА ИГРЫ

Об игре

Вам предстоит возглавить одну из рас вселенной *Master of Orion* и привести её к процветанию. В процессе игры вы будете развивать свою цивилизацию, осваивать звёздные системы и возводить на планетах различные сооружения, а также нападать на соперников.

Цель игры — набрать больше всего очков к концу партии.

Конец партии наступает в одном из следующих случаев:

1. Закончился 8-й раунд.
2. В конце раунда лояльность любой цивилизации равна 0 или ниже.
3. В конце раунда в каждой системе хотя бы одного из игроков находится 5 карт.

Состав игры

1 поле для подсчёта очков и раундов



1 жетон первого игрока



10 жетонов
«-1 лояльность/-3 лояльности»

4 жетона «+50/+100 очков»



1 жетон раунда

60 деревянных кубиков четырёх цветов
(по 15 каждого цвета)



6 двусторонних планшетов цивилизаций
(с одной стороны люди, с другой — прочие расы)



90 карт сооружений



8 карт советников



Правила игры

Мы не одни

Человечество, ведомое желанием исследовать космос, вышло за пределы Солнечной системы. Бороздя просторы Млечного Пути, люди сталкиваются с другими разумными цивилизациями и становятся свидетелями конфликтов галактического масштаба. Не желая оставаться в стороне, они присоединяются к гонке за превосходство.

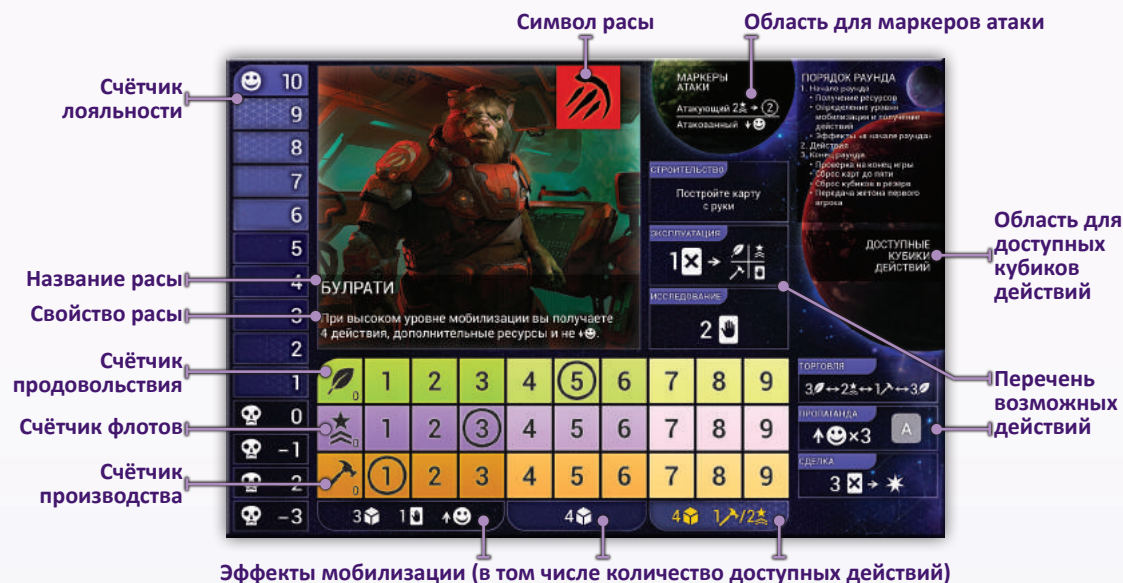
Стать правителем галактики непросто. Для начала нужно выбрать путь, который может привести к победе. Миротворным псилонам по душе исследования и наука, дарующие технологическое превосходство. Мрршаны, булраты и алкари предпочитают силовое решение проблем. Дарлоки и меклары исследуют тёмные уголки галактики, а люди пытаются доказать силу пера и дипломатии.

А вам, как лидеру одной из рас, суждено вершить историю галактики!

Подготовка к игре

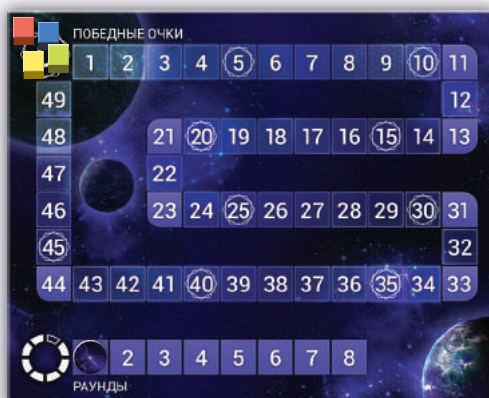
Каждый игрок берёт себе все деревянные кубики одного цвета. Затем каждый игрок выбирает расу и получает планшет этой расы, который кладёт перед собой.

Планшет состоит из следующих частей:



Каждый игрок ставит по одному своему кубику на три счётчика ресурсов (продовольствия, флотов и производства), на обведённые стартовые деления. У разных рас разное количество стартовых ресурсов. Ещё один кубик игрок ставит на верхнее деление счётчика лояльности.

Затем игроки кладут жетон раунда на первое деление счётчика раундов и ставят по одному своему кубику на нулевое деление счётчика очков (на поле). Оставшиеся кубики своего цвета игроки кладут рядом со своими планшетами (эти кубики формируют резерв игрока).



Перемешайте карты советников, случайным образом выберите пять из них и выложите в открытую посередине стола, остальных советников уберите в коробку (они не понадобятся в текущей партии).

Тот из игроков, кто последним был в космосе, получает жетон первого игрока. Если таких игроков нет, дайте жетон тому, кто последним играл в компьютерный *Master of Orion*.

Перемешайте колоду сооружений и положите её посередине стола рубашкой вверх. Каждый игрок, начиная с первого, берёт на руку **5 карт** из колоды. Затем каждый игрок, начиная с первого, может один раз сбросить сколько угодно карт с руки и взять из колоды столько же.

Золотые правила

Если текст карты противоречит основным правилам или тексту на планшете, приоритет за текстом карты.

Если текст на планшете противоречит основным правилам, приоритет за текстом на планшете.



Люди

Хочешь мира — готовься к войне

Человечество многие века мечтало о звёздах. К сожалению, одного желания не хватит, чтобы добраться до далёких и холодных огоньков, сияющих во тьме космоса. Тут требовались совместные усилия всей расы, а этого было трудно добиться из-за многовековых распрей. Когда же человечество наконец-то одумалось, ресурсы Земли почти иссякли и планета была близка к гибели. Люди попытались спасти свой мир, но ничто не приносило необходимых результатов. И когда, казалось бы, вся надежда угасла, люди впервые вступили в контакт с булрати. Эти благородные пришельцы, пережившие схожую катастрофу, поделились с жителями Земли остатками тех технологий, что помогли стабилизировать их родную планету.

Выйдя на политическую арену галактики, люди стараются завоевать уважение других рас, но им мешает несовершенство демократического строя Республики людей. Президент всеми силами старается защитить свой народ, устанавливая дипломатические отношения с другими цивилизациями. Однако в случае необходимости люди вполне способны взяться за оружие, чтобы дать отпор и удержать свои позиции.

Начальный расклад для трёх игроков



Строение карты



Обучающий режим

Если вы играете в *Master of Orion* в первый раз, советуем всем игрокам выбрать расу людей. Также рекомендуем не использовать в первой партии советников.

Общий ход игры

Игра продолжается максимум 8 раундов. Раунд состоит из трёх фаз, разыгрываемых по порядку:

1. Начало раунда

- Получение ресурсов
- Определение уровня мобилизации и получение действий
- Эффекты «В начале раунда»

2. Действия

3. Конец раунда

- Проверка на конец игры
- Сброс карт до пяти
- Сброс кубиков в резерв
- Передача жетона первого игрока



Основные термины

Первый игрок

Все игровые действия начинают разыгрываться с того, кто владеет жетоном первого игрока. В конце раунда жетон первого игрока передаётся налево.

Карты игрока

Ваши карты считаются все карты, лежащие перед вами на столе, — то есть построенные вами сооружения, а также нанятый вами советник. Остальные карты, в том числе карты у вас на руке, не считаются вашими картами.

Система

Построенные вами сооружения группируются в системы. У вас может быть **не больше 4 систем**, а в каждой системе может находиться **не больше 5 карт**. Карты в системе лежат стопкой, с небольшим сдвигом вниз: таким образом, нижние карты должны выглядывать верхним краем (с обозначением цвета и приносимых ресурсов) из-под верхних. Игроки вправе когда угодно просматривать карты в своих и чужих системах. В начале игры ни у кого систем нет, но как только вы строите своё первое сооружение, оно становится первой картой в вашей первой системе. В дальнейшем вы можете выбирать, открывать ли новой картой очередную систему или продолжать строить в тех, которые у вас уже есть (см. описание действия «Строительство»).

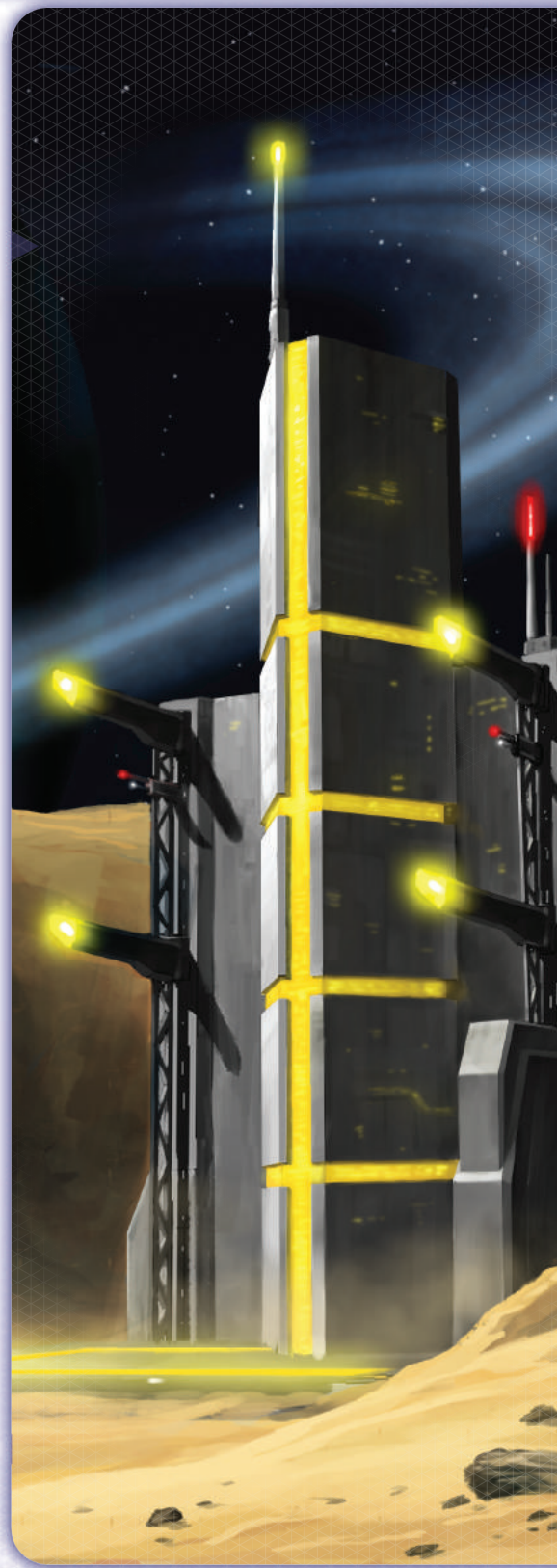


Рабочая карта

Верхняя карта в каждой системе считается рабочей. Вы вправе применять эффекты только своих рабочих карт. Однако в конце игры срабатывают эффекты всех карт, на которых написано «в конце игры», даже не рабочих. Нанятый советник также считается рабочей картой (хотя и не является сооружением).

Сброс карт

Сброшенные карты уходят на верх стопки сброса, которая лежит рядом с колодой. Если вы сбрасываете сразу несколько карт (например, при найме советника), вы сами решаете, в каком порядке карты уходят в сброс. Карты в сбросе лежат лицевой стороной вверх. Любой игрок может просматривать их в любое время, не меняя порядка карт в стопке.





Алкари

Один род под сенью богов

Давно утихли войны на облачном Альтаире, и дети Небесного бога, Скри-Ака, объединившись в единую Стаю, благоденствуют под предводительством Владыки небес. Но Праотец всех алкари не просто так дал им крылья: они призваны защищать небеса, и звёзды ждут их.

Религия пронизывает все аспекты жизни алкари, и их пыл зачастую ошибочно принимают за фанатизм. К тому же, несмотря на свой изначально миролюбивый нрав, они горды и воинственны. В своём стремлении стать лучшими воинами галактики и заслужить благосклонность Небесного бога, алкари развязывают конфликты с другими расами по самым, казалось бы, незначительным поводам. Их ресурсы иссякают, а войска непомерно растянуты по многочисленным фронтам. Но, несмотря на это, можно с уверенностью сказать, что алкари будут сражаться насмерть.

Получение и расход ресурсов

Когда вы получаете ресурс, передвиньте кубик на соответствующем счётчике вправо (ближе к девятке) на столько делений, сколько единиц ресурса получили. У вас не может быть больше 9 единиц любого ресурса; всё, что вы получаете сверх этого лимита, пропадает. Когда вы тратите ресурс, передвиньте кубик на соответствующем счётчике влево (ближе к нулю) на столько делений, сколько единиц ресурса потратили. У вас не может быть меньше 0 единиц любого ресурса; если вам не хватает ресурсов для оплаты строительства или эффекта, вы не можете построить эту карту или применить эффект.

Вы получаете ресурсы из четырёх основных источников: в начале раунда с ваших карт, с помощью действия эксплуатации, за счёт эффектов карт, а также обменом через торговлю. Ресурсы тратятся на строительство сооружений, оплату их эффектов, атаки на соперников и торговлю.

Лояльность

Лояльность вашей цивилизации (ваша лояльность) показывает, насколько сильно ваша раса поддерживает своего лидера, то есть вас. Уровень лояльности отмечается кубиком на счётчике в левой части вашего планшета. Лояльность уменьшается при высоком уровне мобилизации, при нападении соперника и под действием карт. Лояльность увеличивается при низком уровне мобилизации, с помощью пропаганды и эффектов карт. Изменение лояльности обозначено символом лояльности, перед которым стоит стрелка вверх (увеличение) или вниз (уменьшение). Число после символа лояльности показывает, на какую величину она изменяется (если числа нет, то на одно деление). Лояльность не может превышать 10, но может опуститься ниже -3. В последнем случае отмечайте реальную лояльность цивилизации с помощью жетонов «-1/-3 лояльности».

Если лояльность вашей цивилизации ниже 6, вы не можете построить или активировать некоторые карты — как правило, это важные сооружения, позволяющие вам получить много победных очков.

В конце игры ваша лояльность добавляется к вашим победным очкам. Кроме того, если игрок заканчивает раунд с нулевой или отрицательной лояльностью, партия завершается.

Победные очки

Когда вы получаете победные очки в ходе партии (с помощью атак или эффектов карт), отмечайте их передвижением своего кубика на счётчике победных очков на поле. Некоторые эффекты позволяют вам потратить победные очки — в этом случае вы передвигаете свой кубик ближе к началу счётчика победных очков. Если у вас 0 победных очков, вы не можете их тратить. Если у вас 50 и больше очков, отмечайте их количество с помощью жетонов «+50/+100 очков».



Получите (2) за каждую карту в этой системе.

Нельзя построить, если ниже 6.

3



1. Начало раунда

Получение ресурсов

Каждый игрок получает ресурсы, изображённые в верхней части его карт. Эти поступления отмечаются передвижением кубиков на счётчиках ресурсов. Нельзя иметь больше ресурса, чем делений на счётчике.



Определение уровня мобилизации и получение действий

Уровень мобилизации определяется после получения ресурсов, но до применения эффектов «В начале раунда». Этот уровень показывает, сколько действий выполнит ваша цивилизация в этом раунде, а также даёт некоторые дополнительные бонусы или штрафы. Уровень мобилизации может быть высоким, средним или низким.



Чтобы определить его, посмотрите, в какой зоне находится крайний правый кубик на ваших счётчиках ресурсов. Эти счётчики делятся на три зоны: левую (от 0 до 3 ресурсов), среднюю (от 4 до 6) и правую (от 7 до 9).

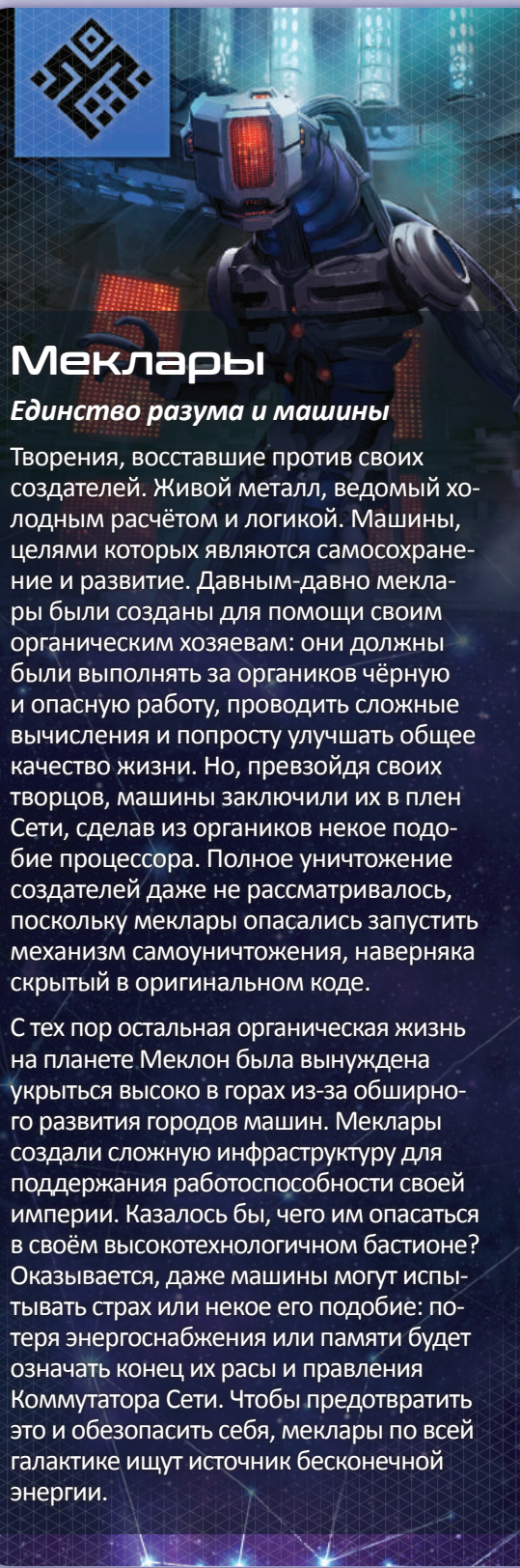
- ♦ **Высокий уровень мобилизации:** если хотя бы один ваш кубик ресурсов находится в правой зоне (у вас имеется 7 или более единиц какого-либо ресурса), возьмите из своего резерва 5 кубиков и снизьте лояльность своей цивилизации на 1, передвинув кубик на счётчике лояльности.
- ♦ **Средний уровень мобилизации:** если у вас нет кубиков в правой зоне, но хотя бы один находится в средней зоне, возьмите из своего резерва 4 кубика.
- ♦ **Низкий уровень мобилизации:** если все ваши кубики ресурсов находятся в левой зоне, возьмите из своего резерва 3 кубика, возьмите 1 карту с верха колоды и увеличьте лояльность своей цивилизации на 1.

Взятые кубики положите на планшет, в область доступных действий. Эти кубики считаются вашими действиями.

У некоторых рас эффекты мобилизации отличаются от описанных выше. Эти особенности указаны на планшете расы.

Эффекты «В начале раунда»

Каждый игрок, начиная с первого и далее по часовой стрелке, применяет все эффекты «В начале раунда» со своих рабочих карт и планшета. Если у вас таких эффектов несколько, они применяются в любом порядке на ваше усмотрение.



Меклары

Единство разума и машины

Творения, восставшие против своих создателей. Живой металл, ведомый холодным расчётом и логикой. Машины, целями которых являются самосохранение и развитие. Давным-давно меклары были созданы для помощи своим органическим хозяевам: они должны были выполнять за органиков чёрную и опасную работу, проводить сложные вычисления и попросту улучшать общее качество жизни. Но, превзойдя своих творцов, машины заключили их в плен Сети, сделав из органиков некое подобие процессора. Полное уничтожение создателей даже не рассматривалось, поскольку меклары опасались запустить механизм самоуничтожения, наверняка скрытый в оригинальном коде.

С тех пор остальная органическая жизнь на планете Меклон была вынуждена укрыться высоко в горах из-за обширного развития городов машин. Меклары создали сложную инфраструктуру для поддержания работоспособности своей империи. Казалось бы, чего им опасаться в своём высокотехнологичном бастионе? Оказывается, даже машины могут испытывать страх или некое его подобие: потеря энергоснабжения или памяти будет означать конец их расы и правления Коммутатора Сети. Чтобы предотвратить это и обезопасить себя, меклары по всей галактике ищут источник бесконечной энергии.



Псилонь

Здравь смьсл превьше всего

Мирнье и высокоинтеллектуальнье псилонь — пожалуй, лучшье учёнье галактики. Наибольшей ценностью для них являются новье знания, а образование и исследование — неотъемлемая часть жизни. Подобнье приоритеть на всём протяжении их эволюции достаточно ярко отразились на внешности: они слаьбь и физический труд поручают выполнять роботам.

Концентрируясь на исследованиях, псилонь предпочитают не отвлекаться на бушующие в галактике конфликты. Они держатся от остальных цивилизаций подальше и содержат флот из передовых кораблей сугубо в оборонительньх целях. Их навьки общения также оставляют желать лучшего: псилонь исключительно вежливь и спокойнь, но совершенно не умеют выражать эмоци и не понимают тонкостей взаимоотношений. Впрочем, коммуникацией с другими (а также распределением финансов на исследование) занимается Куратор Кванть псилонь, что позволяет остальньм сосредоточиться на получении знаний.

2. Действия

В этой фазе игроки, начиная с первого, выполняют свои действия, пока у них есть кубик действий. Игроки выполняют действия по очереди. Сначала первый игрок выполняет одно действие, затем одно действие выполняет игрок, сидящий слева от него, и так далее, пока все игроки не потратят все свои кубик действий. Нельзя отказаться от выполнения действия в свою очередь или потратить не все доступнье кубик.

В свою очередь вы можете потратить кубик на одно из следующих действий:

- ♦ **Строительство** — построить карту сооружения с руки;
- ♦ **Эксплуатация** — сбросить одну карту с руки и получить за неё ресурсы или карты;
- ♦ **Исследование** — взять две карты с верха колоды;
- ♦ **Активация** — активировать карту;
- ♦ **Атака** — напасть на другого игрока;
- ♦ **Торговля** — произвести один обмен ресурсами;
- ♦ **Пропаганда** — увеличить лояльность вашей цивилизации;
- ♦ **Сделка** — нанять советника.

Кубик на картах

Многие игровье эффекты, например активации, требуют положить на карту кубик. Кубик кладутся в специальнье ячейки на картах, отмеченнье буквой А или Р. В каждой ячейке может лежать только один кубик. Если эффект карты требует положить на неё кубик, а нужная ячейка уже занята, вы не можете применить такой эффект. На другие эффекты кубик на карте не влияет.

Буква А в ячейке указывает, что кубик на такую карту кладётся при её активации (обычно это кубик действия, потраченного на активацию). Буква Р говорит о том, что кубик на такую карту кладётся из резерва после совершения другого действия (как правило, атаки).

Чтобы выполнить действие, вы должны потратить один из своих доступньх кубик действий. Кубик помещается в соответствующую зону планшета или на активированную карту, в ячейку с буквой А.

Вы сами выбираете, в каком порядке и какие действия будете выполнять. Одно и то же действие можно повторять сколько угодно раз, пока хватает кубик действий (и если нет других ограничений, например из-за занятой ячейки).

Напомним: после каждого своего действия игрок передает ход игроку слева от себя.

Строительство

Построить карту — значит выложить её на стол перед собой в одну из своих систем. Оплатите стоимость карты (с учётом всех возможных скидок) и либо выложите её в любую из своих систем (верхней картой в стопке), либо начните этой картой новую систему, если у вас есть такая возможность.

Вы можете построить карту, даже если у вас уже построена такая же карта.

Некоторые карты нельзя построить, если лояльность вашей цивилизации ниже 6.

Если вы выложили карту поверх карты с кубиком, он сбрасывается в резерв.

Некоторые эффекты дают вам скидку при строительстве. Скидка указывается в единицах ресурсов (например, «постройте в этой системе карту со скидкой в 2 ресурса»). Вы сами решаете, какие именно ресурсы экономить. Все скидки суммируются.

Например, у вас есть советник Аллювия («Вы строите карты в этой системе со скидкой в 1 ресурс») и карта «Колонизаторский корабль» («Постройте в этой системе карту с руки со скидкой в 2 ресурса»). Общая скидка — 3 ресурса.



Вы строите «Планетарную фондовую биржу», которая стоит 4 продовольствия и 1 производство. Скидка позволяет вам сократить эту стоимость суммарно на 3 единицы любых ресурсов: либо до 2 продовольствия, либо до 1 продовольствия и 1 производства. Вы не можете применить скидку к тем ресурсам, которых нет в стоимости (в данном случае флотам), и не можете снизить стоимость в каком-либо ресурсе ниже нуля.



Обратите внимание: некоторые эффекты позволяют построить карты с руки, не тратя отдельного действия. Если вы строите карту по такому эффекту, вы должны полностью оплатить её стоимость (с учётом всех возможных скидок).

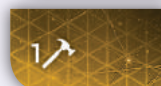
Эксплуатация

Сбросьте одну карту с руки и примените эффект, указанный в левом нижнем углу этой карты (как правило, это получение ресурсов). Эффект эксплуатации карты зависит от её цвета:

♦ получите 3 продовольствия, если карта синего цвета;

♦ получите 2 флота, если карта красного цвета;

♦ получите 1 производство, если карта жёлтого цвета;



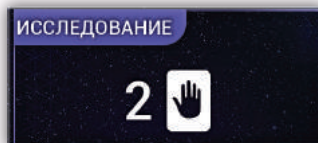
♦ возьмите 4 карты с верха колоды (одну из них нужно сбросить, а три забрать на руку), если сброшенная карта серого цвета.



Обратите внимание: если вы сбрасываете карту по иной причине, эффект эксплуатации не применяется.

Исследование

Возьмите на руку 2 карты с верха колоды. Если в колоде закончились карты, заберите из сброса все карты, кроме верхней, перетасуйте их и положите вместо колоды рубашкой вверх.



Активация

Вы можете активировать вашу рабочую карту, чтобы применить её игровой эффект. Все карты, которые можно активировать, отмечены ключевым словом «Активация» и ячейкой с буквой А. Активируя карту, вы кладёте кубик действия в ячейку на этой карте, а затем выполняете указанный в её тексте эффект. Нельзя активировать карту, если в её ячейке уже лежит кубик. Нельзя активировать не рабочую карту. Некоторые карты нельзя активировать, если лояльность вашей цивилизации ниже 6.

На некоторых картах может стоять дополнительная стоимость применения эффекта. Эта стоимость обведена рамкой, а стрелка указывает на текст эффекта. В таком случае вы должны сначала заплатить дополнительную стоимость и только после этого применять эффект. Например, чтобы применить эффект «Службы поддержки населения», вы должны сначала заплатить 2 продовольствия.

Обратите внимание: некоторые эффекты позволяют активировать карты, не тратя отдельного действия. Все остальные правила остаются в силе: вы можете активировать только рабочие карты с ячейками, в которых не лежит кубик.



Дарлоки

Мы действуем из тени

Дарлоков с планеты Назин не зря называют лицемерами: об их вероломстве и скрытности слышаны все. Дарлоки никогда не пойдут на открытый конфликт, а предпочтут в нужный момент всадить нож в спину. И ведь самое страшное, что удар может прийти от так называемого близкого друга, что прятал свою истинную сущность под очередной маской.

История дарлоков покрыта пеленой мифов и легенд, но среди них всё же можно найти крупицу правды. Много тысяч лет назад на родную планету дарлоков высадились первые космические путешественники, чтобы основать колонию. Эти гуманоиды были первыми, чей облик скопировали мимикрирующие дарлоки. Ужаснувшись, колонисты спешно покинули Назин, оставив инфраструктуру и технологии. Этот «подарок» дал толчок развитию цивилизации дарлоков.

Скрытность — их конёк. Благодаря способности изменять свой облик, шпионы Ложы дарлоков спокойно путешествуют по тёмным уголкам галактики, крадя у других её обитателей технологии и информацию. Диктатура Замыкающего до сих пор была эффективной формой правления, и единственное, чего перевёртышам стоит опасаться, — это потеря собственной личности. Ведь главное — не заиграться...



Булрати

Защищая кротость, сокрушая слабость

Много тысяч лет назад булрати сумели спасти свою планету. По правде говоря, они же её и довели до того плачевного состояния. И лишь благодаря горстке учёных были разработаны технологии для проведения первого в современной галактике процесса терраформирования. Планета была спасена. Гибель и перерождение родного мира оставили свой отпечаток на верованиях булрати, сделав их защитниками природы.

Природа медведоподобных жителей Урсы крайне противоречива: они и благородные защитники, и беспощадные убийцы. Пожалуй, ярчайшим представителем этого народа является Император — жестокий завоеватель с чистыми намерениями. Булрати с их ревностным желанием охранять окружающую среду могли бы помочь в этом другим расам, если бы не их агрессивность и вспыльчивость.

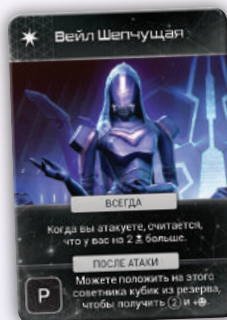
Атака

Вы можете объявить нападение на другого игрока и положить свой кубик действия как маркер атаки в соответствующую область на планшете *атакованного игрока*. Маркер помогает запомнить, кого вы атаковали, а кого нет. Каждого соперника можно атаковать определённое число раз за раунд.

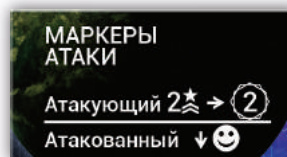
- ♦ При игре вчетвером каждый игрок может атаковать каждого соперника только один раз. Таким образом, в области для маркеров атаки может лежать максимум один кубик каждого цвета.
- ♦ При игре втроём каждый игрок может атаковать каждого соперника не более двух раз. Таким образом, в области для маркеров атаки может лежать максимум два кубика каждого цвета.
- ♦ При игре вдвоём каждый игрок может атаковать соперника до трёх раз. Таким образом, в области для маркеров атаки может лежать до трёх кубиков соперника.

Вы можете атаковать соперника, только если у него не больше флотов, чем у вас (иными словами, **у вас больше флотов или столько же**), и если вам хватает флотов для оплаты нападения (обычно это **2 флота**, но карты могут изменять стоимость атаки). При этом также учитываются бонусы от эффектов карт, срабатывающих при атаке и при защите.

Обратите внимание: советник Вейл Шепчущая даёт вам фиктивные 2 флота при атаке. Вы не можете оплатить атаку этими флотами, они учитываются только при сравнении ваших флотов и флотов соперника.

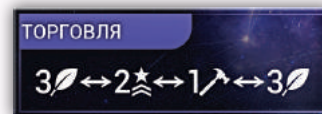


После атаки лояльность цивилизации *атакованного* игрока падает на 1, а *атакующий* игрок получает 2 очка (передвигает свой кубик на поле для подсчёта очков). Многие карты дают дополнительные эффекты от атаки.



Торговля

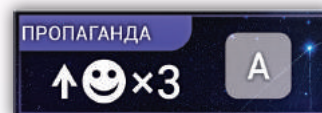
Проведите одну операцию обмена ресурсов по курсу, указанному на планшете. Ресурсы можно обменивать в любую сторону, но только один раз и строго в указанном количестве. Например, вы можете обменять 3 продовольствия на 1 производство или 2 флота, но не 6 продовольствия на 4 флота. Если вы должны получить ресурсы выше 9, лишние ресурсы пропадают.



Пропаганда

Один раз за раунд

вы можете увеличить лояльность вашей цивилизации на 3. Положите ваш кубик действия в **A** ячейку в соответствующей зоне вашего планшета. Вы вправе выполнить это действие, даже если ваша лояльность равна 10.

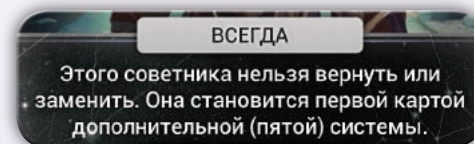


Сделка

Это действие позволяет вам нанять советника. Сбросьте 3 карты с руки, возьмите любого советника с середины стола и положите его перед собой. Теперь это ваш советник. У вас не может быть больше одного советника. Если вы берёте нового советника, старый возвращается на стол.



Обратите внимание: советника Аллювию нельзя вернуть или заменить.



3. Конец раунда

Проверка на конец игры

Конец игры наступает, если выполняется хотя бы одно условие:

1. Закончился 8-й раунд.
2. Хотя бы у одного игрока лояльность равна 0 или меньше.
3. Хотя бы у одного игрока есть по 5 карт в каждой системе.

В большинстве случаев игра завершается в конце восьмого раунда. Два других условия окончания игры выполняются гораздо реже, однако не следует о них забывать.

Сброс карт до пяти

Все игроки сбрасывают карты с рук до пяти.

Сброс кубиков в резерв

Все игроки возвращают в резерв кубики со своих карт и планшетов (не забудьте вернуть свои маркеры атаки с чужих планшетов).

Передача жетона первого игрока

Жетон первого игрока передается следующему игроку по часовой стрелке. Теперь этот игрок становится первым, и все действия разыгрываются начиная с него. Маркер раундов передвигается на следующее деление счётчика.

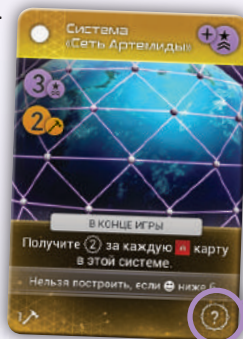
Конец игры и победа в игре

Конец игры

Если в конце раунда выполнено хотя бы одно из условий окончания игры, партия немедленно заканчивается, и участники переходят к подсчёту очков.

Победа в игре

Каждый игрок подсчитывает свои победные очки. К очкам, которые вы набрали в ходе партии (значение, на котором стоит ваш кубик на счётчике очков), добавляется ваша текущая лояльность и сумма очков на **всех сооружениях** в ваших системах. Если вместо числа очков на карте стоит знак вопроса, это означает, что ценность данной карты зависит от условий, написанных на ней. Считаются все карты во всех системах независимо от того, рабочие карты или нет.



Важно! В подсчёте очков участвуют все игроки независимо от лояльности. Несмотря на то, что отрицательная лояльность снижает общее количество очков, шансы на победу есть даже у игрока с лояльностью ниже нуля.

Игрок, набравший наибольшую сумму очков, объявляется победителем. В случае равенства побеждает претендент, у которого выше лояльность. Если и в этом случае достигнуто равенство, то претенденты подсчитывают сумму своих ресурсов. Побеждает тот, у кого эта сумма больше. Если и этих условий недостаточно для определения победителя, объявляется ничья.



Мрршаны

Нет чести выше, чем смерть в бою

Элегантные, мятежные и независимые мрршаны считают себя хищниками, а всех остальных — добычей, и неважно, насколько крупной. Прайду нужно охотиться, и зачастую мрршаны вступают в бой лишь ради пьянящего азарта. Подобное увлечение охотой несколько раз чуть не погубило их расу ещё на родном Фьера-се. Сначала виной тому были огромные кровожадные хищники, а потом и сами мрршаны, чуть было не сцепившиеся друг с другом в гражданской войне. Теперь же во главе Прайда стоит королевская семья и Императрица, чья воля непреложна.

Законы этой расы нельзя назвать строгими или деспотичными, несмотря на феодальный строй и милитаризм. Мрршаны ценят свободу, будь она личная, религиозная или творческая. Говоря о творчестве мрршанов, стоит упомянуть уникальное для этой расы слияние милитаризма и красоты. Эти гуманоиды, отличающиеся безупречным чувством стиля, также являются превосходными оружейниками. Они создали немало произведений искусств и возводят изящные здания, а изделия их культуры зачастую весьма дороги. Мрршаны восхищаются красотой звёзд и галактики, что во многом и подтолкнуло их к выходу в космос.

Другие правила

В игровой колоде закончились карты

Заберите из стопки сброса все карты, кроме верхней. Перетасуйте их и положите рядом со сбросом рубашкой вверх — это новая колода.

Обмен

Обмен обозначается двусторонней стрелкой. Такой символ показывает, что заключённые в рамки ресурсы можно обменивать по указанному курсу в любую сторону (но только один раз за активацию). Например, активировав «Космопорт», игрок может поменять 3 продовольствия и 3 флота на 2 производства или наоборот, производство на продовольствие и флоты.



Время срабатывания эффектов

Эффекты, описанные в тексте карт, могут срабатывать в разные моменты времени. В тексте карты ключевым словом всегда указано, когда срабатывает конкретный эффект.

Активация: в свою очередь игрок может положить свой кубик действия в [A] ячейку на этой карте и применить её эффект с учётом всех скидок и дополнительных условий.

После атаки: эффект срабатывает после оплаты атаки на соперника (один раз *после каждой вашей атаки*, если нет иных ограничений). Обратите внимание, что ваши карты «После атаки» срабатывают только после того, как вы атаковали, но не после того, как атаковали вас.

После постройки: эффект срабатывает сразу после того, как это сооружение было построено (и не может быть использован в дальнейшем).

В конце игры: эффект срабатывает в конце игры при финальном подсчёте очков. Обычно это относится к картам, у которых в поле «победные очки» стоит знак вопроса.

Всегда: эффект работает всё время, пока эта карта рабочая.

В начале раунда: эффект срабатывает в начале раунда, после определения уровня мобилизации.

Когда эффект карты срабатывает, он применяется максимально полно. Если в тексте эффекта есть слово «Можете», вы имеете право не применять ту часть эффекта, к которой оно относится.

Изображение белого кубика означает, что вы получаете ещё одно действие. Возьмите кубик из резерва и добавьте его к своим доступным действиям.

Изображение перечёркнутой карты означает, что вы должны сбросить карту с руки.



Важно: если во время вашего действия должно сработать несколько эффектов (например, из-за одновременной активации нескольких карт), вы сами решаете, в каком порядке применить эти эффекты.

Помните, что в ходе игры можно применить эффекты только рабочих карт (тех, которые лежат в системах верхними).

Свойства рас на планшете применяются так же, как и на рабочих картах. Планшеты не считаются картами.

Если вы сбрасываете кубик в ходе партии, верните его в свой резерв.

Если в тексте эффекта ресурсы перечислены через косую черту, это значит, что вы выбираете между несколькими вариантами. Например, активация советника Виктория приносит вам либо 2 еды, либо 2 флота, либо 2 производства, но не всё сразу.



Советы

— начинающим игрокам —

В *Master of Orion* можно прийти к победе разными способами, однако первые два-три раунда вы должны в любом случае посвятить развитию своей цивилизации. Изучите свойство вашей расы и эффекты пришедших вам карт, подберите подходящего советника и выберите, какой стратегии победы будете придерживаться. Постройте несколько сооружений, которые позволят вам реализовать избранную стратегию. Например, если вы хотите активно атаковать соперников, вам нужен стабильный прирост флотов и карты, дающие дополнительные возможности после атаки. Если вы броситесь в космические сражения без надлежащей экономической базы, ваш порыв быстро истощится, и более предусмотрительным соперникам не составит труда оставить вас позади.

Еда, флоты и производство обладают разной ценностью, которая приблизительно отражена в обменном курсе на планшете. С помощью еды проще всего достичь высокого уровня мобилизации, который позволит вам выполнять больше действий в раунд. Высокий уровень флотов стоит поддерживать, если кто-то из игроков (особенно вы сами) придерживается военной стратегии. Производство стоит тратить только на те сооружения, которые особенно важны для вашей победы.

Важнейшие ресурсы — это доступные действия и карты на руке. Не упускайте возможность получить дополнительные действия или совершить что-либо без траты действия. Старайтесь не оставаться без карт на руке — это наиболее универсальный ресурс, который можно использовать разными способами: построить, эксплуатировать, сбросить для найма советника и т. п. Эксплуатация серой карты — хороший способ пополнить руку, выбрав наиболее нужные карты.

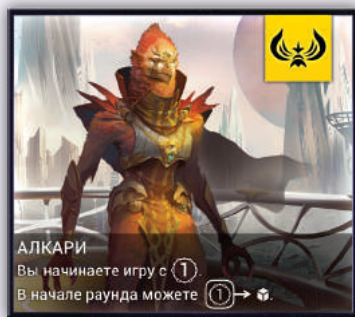
Не стоит бояться падения лояльности, особенно если в обмен вы получаете что-то более ценное (действия или очки). Помните, что вы можете поднять её с помощью пропаганды. Однако не забывайте и о том, что лояльность меньше 6 закрывает вам доступ к некоторым полезным картам. Даже если такие карты вам не нужны, постарайтесь, чтобы к концу фазы действий ваша лояльность была не ниже 5 — иначе соперник сможет закончить игру в выгодный ему момент, загнав вашу лояльность в минус.

Цвет карты не только указывает на её эффект эксплуатации, но также имеет значение во взаимодействии с другими картами. Обратите внимание, что карт разных цветов в колоде не поровну: 26 синих, 22 красные, 22 жёлтые и 20 серых.

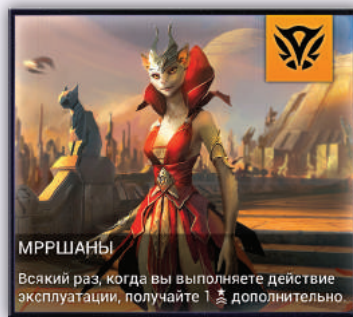
Пояснения по расам,

— советникам и сооружениям —

Алкари. Вы не можете использовать свойство вашей расы, если у вас 0 победных очков.



Мрршаны. Вы получаете дополнительный флот только в том случае, если выполнили действие эксплуатации, отмеченное на вашем планшете.



Галактический совет

По мере того как всё больше разумных рас налаживают между собой контакт, возникает необходимость в новом способе мирного урегулирования острых вопросов. Для этих целей создаётся галактический совет, где однажды может появиться лидер, который объединит галактику под единым флагом и не допустит кровопролитных войн.



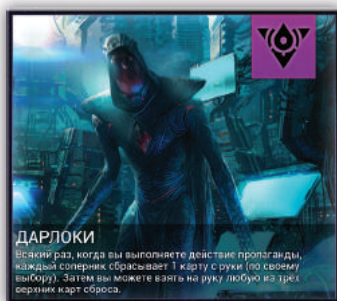
Советники

Я буду оказывать вам содействие во всех начинаниях и проектах, а также обновлять базы данных по мере поступления новой информации... и так далее, и тому подобное... — советник Молдред

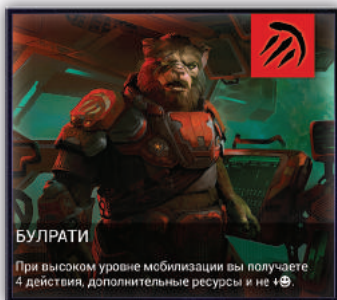
Величайшим правителям не справиться со всем в одиночку. Порой стоит прислушаться к совету другого разумного существа, чтобы принять единственно верное решение. На подобную роль годятся те, кто готов разделить ответственность с лидером и в то же время оставаться в его тени.

Конечно, каждый советник имеет свои навыки: кто-то лучше разбирается в хитросплетениях тайн и шпионажа, другой — выдающийся учёный, а влияние некоторых столь велико, что на их плечах держатся целые системы.

Дарлоки. Если после того, как соперники сбросили карты, в сбросе оказалось меньше трёх карт, вы выбираете из тех, которые есть.

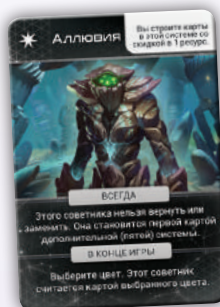


Булрати. Свойство расы действует только на этапе определения уровня мобилизации. Например, если вы должны снизить лояльность в фазе действий по эффекту карты, вы делаете это, даже если у вас есть кубики ресурсов в правой зоне.



Аллювия. С этим советником у вас может быть пять систем. Дополнительная система, которая начинается с Аллювии, необязательно должна быть пятой по счёту. В дополнительной системе может быть 4 карты, не считая Аллювии. Эффект Аллювии действует, даже если она закрыта другими картами.

Вейл Шепчущая. С этим советником вы можете атаковать соперника, у которого на 1 или на 2 флота больше, чем у вас, однако оплатить атаку вы должны своими реальными флотами. Например, если у вас 1 флот, вы не можете атаковать, так как вам не хватит флотов для оплаты атаки.



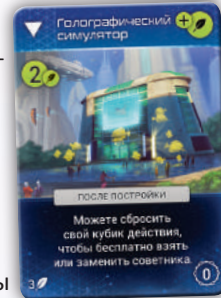
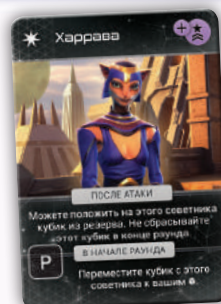
Харрава. Если кубик помещён в **Р** ячейку эффектом другой карты (например, линкора), он всё равно не сбрасывается в конце раунда, а в начале следующего добавляется к вашим доступным действиям.

Автоматическая лаборатория. Если вы накроете автоматической лабораторией свою единственную рабочую жёлтую карту, она уже не будет считаться рабочей и вы не получите дополнительный кубик действия.

Голографический симулятор. Вы сбрасываете кубик из числа доступных кубиков действий. Если у вас не осталось кубиков, вы не можете применить эффект карты (но имеете право её построить). Также вы имеете право отказаться применять эффект этой карты и не сбрасывать кубик.

Гражданский корабль. Если с помощью эффекта этой карты вы построили карту с эффектом «После постройки» (даже другой гражданский корабль), сначала разыграйте эффект этой новой карты, а потом продолжайте разыгрывать эффект гражданского корабля. Таким образом вы можете построить до пяти сооружений одним действием: два гражданских корабля, одну синюю карту и две любые другие карты. Если вам хватит ресурсов, конечно.

Передовой центр данных. Выбрав карту из сброса, верните остальные карты в сброс в том же порядке, в котором они лежали. Если в сбросе нет карт, эффект этой карты не применяется (но вы имеете право её построить).



Планетарная фондовая биржа. Вы не можете применить эффект этой карты, если у вас 0 победных очков.

Планетарный суперкомпьютер. При применении эффекта эта карта тоже считается.

Установка обогащения почвы. При применении эффекта эта карта тоже считается.

База истребителей. При применении эффекта эта карта тоже считается.

Десантный корабль. С карт, оказавшихся под другими картами, сбрасываются кубики. Вы можете выбрать для перемещения рабочую карту в системе из одной карты, но тогда игровая ситуация этого соперника не изменится.

Звезда смерти. Эффект этой карты срабатывает один раз после каждой вашей атаки.

Линкор. Если у соперника нет карт с **А** и **Р** ячейками или же все эти ячейки уже заняты кубиками, его игровая ситуация не меняется.

Наземные батареи. Эта карта действует на всех соперников. Если у вас две такие карты (и обе рабочие), соперник должен потратить на 2 флота больше, чтобы атаковать вас (в сумме 4 флота).

Служба поддержки населения. Вы можете активировать эту карту, даже если лояльность вашей цивилизации равна 10. Активация этой карты не считается выполнением действия пропаганды.

Титан. Советник Аллювия считается отдельной системой, даже если в этой системе нет других карт.



Высокоорбитальный лока-тор. Вы сами выбираете, какие карты активировать и в каком порядке. Советник также может быть активирован.

Звёздная крепость. Эффект этой карты срабатывает один раз после каждой атаки соперника на вас.

Налоговое управление. Вы сбрасываете кубик из числа доступных кубиков действий. Если у вас не осталось кубиков, вы не можете применить эффект карты (но имеете право её построить). Если вы построили эту карту первой картой в системе или поверх серой карты, вы не получаете никаких ресурсов. Также вы имеете право отказаться применять эффект этой карты и не сбрасывать кубик.

Утилизатор. При применении эффекта эта карта тоже считается.

Купол наслаждений. Вы можете построить эту карту, даже если лояльность вашей цивилизации равна 10. Эффект этой карты не считается выполнением действия пропаганды.

Спутник связи. Вы можете поменять порядок карт в том числе и в той системе, где построили спутник связи. Вы меняете порядок карт так, как считаете нужным.

Тренировочный лагерь шпионов. Если у соперника нет советников или есть Аллювия, его игровая ситуация не меняется.

Фрегат. Эффект этой карты срабатывает один раз после каждой вашей атаки.

Эсминец. Если у соперника меньше двух карт на руке, он обязан выбрать снижение лояльности.



Авторы игры: Игорь Склюев и Екатерина Горн

Развитие игры: Петр Тюленев

Иллюстрации: Александр Шалдин, Wargaming.net

Дизайнеры: Сергей Дулин, uildrim

Креативный директор: Николай Пегасов



WARGAMING.NET™
LET'S BATTLE

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Художественный текст: Евгения Некрасова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховей

Организация тестирования: Мария Веселкова, Юлия Колесникова, Морфей де Кореллон, Константин Пономарёв, Илья Семёнов

Игру тестировали: Алукард, Евгения Андросова, Евгения Анисимова, Любовь Белик, Илья Белянов, Станислав Бравицкий, Таяна Брыксина, Николай Ведяскин, Елена Ворноскова, Артем Воробьев, Юлия Воробьева, Василий Гольцов, Сергей Гордеев, Алексей Дёмин, Евгений Денисов, Мария Докучаева, Ян Егоров, Анастасия Егошина, Никита Жуков, Игорь Журавлёв, Сергей Зайцев, Надежда Зайцева, Николай Золотарев, Арсений Иванов, Максим Иванов, Елена Иванова, Александр Киселев, Андрей Киселев, Михаил Козьмин, Владимир Конт, Морфей де Кореллон, Евгения Короткевич, Александр Кузнецов, Анна Лавриненко, Иван Лашин, Геннадий Лебедев, Станислав Лис, Денис Мазуров, Валентин Матюша, Павел Медведев, Иван Мушта, Роман Наумкин, Дмитрий Никонов, Даниил Ничукин, Валерий Новиков, Екатерина Перегудова, Алексей Пивоваров, Константин Пономарёв, Леонид Прима, Роман Пурэ, Сергей Раевич, Виталий Репин, Юлия Романова, Дмитрий Салтыков, Руслан Саримов, Илья Семёнов, Валентин Тимофеев, Алексей Тихонов, Иван Тузовский, Георгий Тюленев, Евгения Храмова, Денис Худян, Михаил Чевтаев, Влад Чопоров, Юрий Шихов, а также участники Орекона, Маёвки г. Новосибирска и Burgevent Stahleck.

Авторы выражают отдельную благодарность Наталье Тележкиной и Московской ячейке ГРАНИ.

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

hobbyworld.ru

© 2016 Wargaming.net LLP