

WARHAMMER
40,000

FORBIDDEN STARS



Правила игры

НЕТ МИРА СРЕДИ ЗВЕЗД

Дальние звёзды и затерянные планеты неподвижно висели в безмолвной пустоте перед Улексом Итаносом, но он видел больше. Галактическая машина двигалась вперёд, безжалостно и беспощадно. Внутренний взор изгоя предателя мог видеть волны экспансии до появления барж полных рабочих, кораблей-святынь покрытых Имперскими символами веры, и огромных крейсеров космического флота.

Теперь, когда варп-штормы ослабли, население сектора и ресурсы будут возвращены на свою законную службу Имперциуму, что неминуемо повлечет за собой конфликт.

Улекс знал что, несомненно, мир этого давно забытого сектора вскоре будет заполнены ксеносами и еретиками, если этого уже не случилось. Ужасы войны обрушатся на сектор, сея хаос и разрушение, приближая этот мир к концу. Война грядёт в некогда потерянный кластер Херакон, и Улекс Итанос знал что цена за эти запретные звёзды будет выплачена кровью.

ОБЗОР ИГРЫ

«Запретные звёзды» - игра о галактическом противостоянии во вселенной «Вархаммер 40,000». В данную игру можно играть от 2х до 4х игроков. Доступные фракции: Ультрамарины, Орки, Эльдары, или Космодесант Хаоса. Каждая фракция стремится заполучить некогда потерянные реликвии и источники силы, которые жизненно необходимы для их выживания. Для выполнения этой миссии, необходимо собирать ресурсы, совершенствовать свои силы и завоёвывать миры затерянного кластера Херакон.

ДЛЯ ЧЕГО ЭТОТ БУКЛЕТ

Задача этого буклета научить новых игроков игре «Запретные звёзды». Для того, чтобы быстро ввести игроков в курс дела, многие моменты, исключения и нюансы, в данном буклете опущены. Более подробно правила изложены в «Справочнике», в случае спорных и непонятных ситуаций обращайтесь к нему.



ФРАКЦИИ

В игре «Запретные звёзды» представлены четыре основные фракции вселенной «Вархаммер 40,000». У каждой фракции свой набор компонент, обозначенных символом фракции или уникальным цветом. Так, глядя на цвет или символ, можно определить кому из игроков принадлежит та или иная компонента.



Ультрамарины: космодесантники Адептус Астартеc - лучшее боевое подразделение, когда-либо созданное человечеством. Каждый солдат - геномодифицированный человек, облаченный в адамантовую силовую броню, и вооруженный наиболее продвинутым вооружением, созданным Адептус Механикус. Они Ангелы Смерти и они не знают страха. Ультрамарины, обязанные своим генным происхождением Примарху Робауту Жиллиману, известны всей галактике своей силой, отвагой и непоколебимой преданностью своему долгу - защите Империиума Человечества.



Пожиратели миров космодесант Хаоса: десять тысяч лет назад, в темные времена Ереси Хоруса, половина легионов Космодесантников отвернулись от Империиума человечества и примкнули к жестоким богам Хаоса. Эти предатели почти поставили Империиум на колени и тысячами досаждают человечеству, принося гибель всему, что было создано во имя Бога-Императора. Войны космодесантников хаоса - пожиратели миров, кровожадные берсерки даже по меркам их отвратительных собратьев, склонившиеся перед Кхорном, Богом крови.

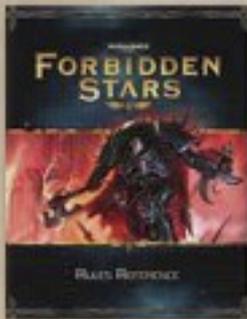


Эльдары рукотворного мира Иянден: Эльдары хитрые и загадочные существа, ксеносы, которые правили звездами до того, как человечество осмыслило свое существование. Они пророки войны, мистики и терпеливые охотники, которые без конца противостоят ужасам галактики. Их методы непостижимы, а их цели неизвестны. Призрачные воины Иянден хорошо знают цену высокомерия и сильно из-за этого пострадали. Однако они продолжают сражаться, плывя сквозь звезды на борту своего Мира-корабля.



Орки Злосолнца: свирепые зеленокожие ксеносы, известные как Орки, представляют собой смесь brutальных, варварских войнов, чье единственное желание - быть в сердце битвы. Они собираются в орды, которым нет числа, и сметают планету за планетой по всей галактике в порыве первобытной жестокости, представляя собой зеленую волну. Или «ВAAAГХ!!» как сами Орки ее называют. Орки клана Злосолнца кричат «ВAAAГХ!!» со своих байков, изрыгающих дым, или из переполненных грузовиков. Их жажда крови может поспорить лишь с их жадной скоростью.

СПИСОК КОМПОНЕНТОВ



1 Справочник



112 Боевых карт
(28 на фракцию)



32 Карты событий
(8 на фракцию)



20 Карт улучшений приказов
(5 на фракцию)



24 Маркера целей
(6 на фракцию)



36 Маркеров контроля построек
(9 на фракцию)



32 Жетона приказов
(8 на фракцию)



4 Памятки



1 Счетчик раундов
1 Маркер раундов



1 Маркер первого игрока



36 Жетонов ресурсов
(по 12 шт. каждого типа)



16 Кубов



12 Жетонов сражения
(6 лицевая сторона, 6 оборот)



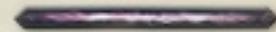
4 Трека материалов



12 Двусторонних тайлов систем



4 Листа фракций



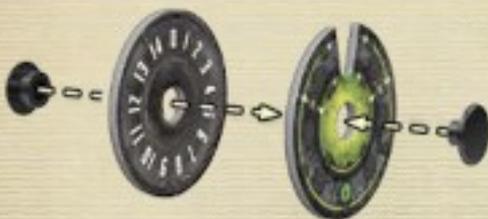
4 Маркера варп-штормов



35 Пластиковых построек
(10 Фабрик, 15 Городов, и 10 Бастионов)

СБОРКА ТРЕКОВ МАТЕРИАЛОВ

Перед началом игры в «Запретные звезды» в первый раз, осторожно соберите четыре трека материалов, как указано на рисунке ниже.



105 Пластиковых отрядов
(27 для Космодесанта, 24 для Эльдаров, 27 для Орков, 27 для Хаоситов), и 27 пластиковых подставок

СБОРКА КОРАБЛЕЙ

Перед началом игры в «Запретные звезды», осторожно вставьте пластиковые подставки в каждую фигурку корабля, как показано на рисунке справа.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры в «Запретные звезды», игроки должны выполнить следующие шаги:

- 1. Выберите фракцию:** каждый игрок выбирает одну из фракций и берёт соответствующий лист фракции, жетоны приказов, карты событий, карты улучшений, боевые карты, и отряды.
Если вы играете **впервые**, советуем **исключить** фракцию Орков и Эльдаров при игре вдвоём, и фракцию Эльдаров из игры троём.
- 2. Получите начальные компоненты:** каждый игрок получает компоненты из списка «Начальные войска», перечисленные на обороте листа фракций. Далее лист фракции можно перевернуть лицом вверх и расположить полученные войска на нём.

Каждый игрок выставляет на своём треке материалов

значение «б», как вы уже обратили внимание, эта цифра продублирована в пункте «Начальные войска», на обороте листа фракций.

- 3. Определите первого игрока:** перемешайте по одному маркеру контроля построек каждого игрока и вытяните один наугад. Владелец маркера будет первым игроком.
- 4. Разложите игровое поле:** если вы играете впервые, расположите необходимые тайлы систем, как указано в п. «Первичная расстановка» на рис. ниже, если игроков меньше 4х, часть игрового поля исключается из игры. Затем, разместите отряды, постройки жетоны контроля построек, маркеры целей и маркеры варпштурмов на игровое поле как указано на рис. ниже. Не размещайте отряды и жетоны неиспользуемых фракций. Жетон подкреплений, указанный на листе фракции Орков в п. «Начальные войска» на игровое поле не выставляется, а остаётся рядом с листом фракции до момента использования.



Примечание: сыграв игру, используя «Первичную расстановку» игроки могут использовать правила описанные на стр. 16 под заголовком «Создание игрового поля». Эти правила дают возможность игрокам каждый раз создавать уникальное игровое поле, по средствам выбора расстановки тайлов систем, отрядов, маркеров целей и варп-штормов.

5. Создание колод событий, улучшений и боевой колоды: каждый игрок перемешивает свою колоду карт событий и кладет в игровую зону лицом вниз.

Затем каждый игрок находит 10 боевых карт с символом своей фракции в верхнем левом углу и перемешивает их, чтобы сформировать свою боевую колоду.



Символ фракции на боевых картах

Наконец, каждый игрок формирует две колоды улучшений, используя все свои карты улучшений приказов и свои оставшиеся боевые карты. Эти колоды перемешивать не надо. Игрок размещает полученные колоды **лицом вверх**, рядом со своим листом фракции, убедившись что они не смешаются с боевой колодой.

6. Подготовьте счетчик раундов: расположите счетчик раундов рядом с игровым полем, положите маркер раундов на «1».

7. Создание зоны общего резерва: отделите все жетоны подкреплений, жетоны запасов, жетоны кузниц, кубики и пластиковые постройки и расположите их рядом с игровым полем, так чтобы у каждого игрока был к ним доступ.

По окончании шага подготовки, у каждого игрока должна получиться игровая зона, примерно похожая на рисунке ниже. Игроки готовы начать первый раунд игры.



ИГРА

Процесс игры в «Запретные звезды» представляет из себя серию игровых раундов. Каждый раунд состоит из трёх фаз, следующих друг за другом.

- 1. Фаза планирования:** в этой фазе, игроки по очереди выкладывают жетоны приказов на игровое поле.
- 2. Фаза действий:** в этой фазе игроки по очереди пере-

ворачивают и разыгрывают жетоны приказов, которые они выкладывали в предыдущей фазе.

- 3. Фаза обновления:** в этой фазе игроки собирают маркеры целей, материалы, восстанавливают деморализованные отряды, двигают варп-штормы, вскрывают карты событий. Затем первый игрок передаёт маркер первого игрока и передвигает маркер раундов.

По окончании фазы обновления, игроки начинают новый раунд, начиная с новой фазы планирования. Игровые раунды будут следовать один за другим, до тех пор, пока хотя бы один из игроков не соберёт достаточное количество маркеров целей, чтобы выиграть игру (далее этот момент будет рассмотрен более подробно).

ФАЗА I: ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

В ходе фазы планирования, игроки по очереди выкладывают жетоны приказов лицом вниз на игровое поле. Игроки вскрывают и разыгрывают эти приказы в фазу действий.

В фазу планирования, начиная с первого игрока, по очереди, по часовой стрелке, все игроки выкладывают по одному жетону приказа лицом вниз, в специальное место для приказов, которое располагается в центре тайла системы. Игроки повторяют эту процедуру, до тех пор, пока каждый игрок не выложит на игровое поле по четыре жетона приказа.



Игроки выкладывают жетоны приказов лицом вниз, чтобы скрыть их от других игроков. Если в системе уже лежит жетон приказа или жетоны приказов, игрок располагает свой приказ на вершину стека уже существующих приказов. Жетон приказа на вершине стека таким образом всегда будет приказом, выложенным в систему последним.



Жетоны приказов кладутся лицом вниз на специальное место для приказов. Несколько приказов могут быть положены один на другой, формируя стек.

Важно: игрок не может выложить жетон приказа в системе, если у него нет отрядов или построек в соседней или этой же системе. Соседними системами считаются тайлы, соприкасающиеся хотя бы одной стороной. Если системы соприкасаются только углами, они не считаются соседними.

ТИПЫ ЖЕТОНОВ ПРИКАЗОВ

В игре «Запретные звезды» игроки используют жетоны приказов для совершения основных действий, таких как движение отрядов, совершение битв, захват построек, а также строительство новых отрядов и построек. В игре существует четыре типа приказов. Когда игрок раскрывает приказ - он разыгрывает его эффект.



Развертывание: игрок может потратить материалы для приобретения новых отрядов и построек в системе.



Планирование: игрок может купить улучшение приказа, боевое улучшение или оба. Затем он размещает этот жетон приказа поверх колоды событий, что позволит ему тянуть карту событий в фазу обновления и играть её свойство.



Доминирование: игрок получает ценные ресурсы каждого дружественного мира системы. После чего он может использовать специальную способность своей фракции.



Продвижение: игрок может переместить свои отряды в систему, начать одну битву или выполнить орбитальный удар.

Подробности розыгрыша каждого вида приказов будут описаны далее.

ФАЗА 2: ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В ходе фазы действий, игроки по очереди вскрывают и разыгрывают жетоны приказов, которые они выкладывали в фазу планирования. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает один из своих приказов на вершине стека. Выбранный приказ вскрывается, разыгрывается его эффект, удаляется с тайла. Фаза действий заканчивается, когда на игровом поле не остаётся жетонов приказов.

Когда активный игрок вскрывает жетон приказа, он может выбрать: разыгрывать непосредственно эффект приказа или вместо этого положить этот жетон лицом вверх на колоду событий. Каждый положенный таким образом жетон, позволит игроку тянуть дополнительную карту событий в фазу обновления.

Примечание: если у игрока нет ни одного жетона приказов на вершинах стеков на игровом поле, игрок пропускает ход. Он должен будет разыграть приказ, в следующий раз, когда до него вновь дойдёт ход, если конечно у него будет доступный приказ на вершине стека.

ЧТО ТАКОЕ ОТРЯДЫ И ПОСТРОЙКИ ?

Наземные отряды и корабли, называются **отрядами**, представленные пластиковыми фигурками. Игроки могут двигать отряды, совершать при помощи них битвы, контролировать игровые зоны на игровом поле, всё ради возможности захвата маркеров целей. **Постройки** представлены тремя типами: бастионы - дают возможность игрокам получать боевые преимущества; фабрики - позволяют игрокам приобретать новые отряды; города - повышают игроку командный уровень (необходимый для приобретения более совершенных улучшений и отрядов). Правильный баланс всех типов зданий и отрядов - залог победы.

ФАЗА 3: ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

В ходе фазы обновления, каждый игрок собирает материалы и маркеры целей с **дружественных** миров - миров, содержащих только его отряды и постройки. Также в ходе фазы обновления игроки восстанавливают деморализованные отряды, готовя их к следующему раунду игры.

В ходе фазы обновления, каждый игрок проходит следующие шаги в указанном порядке:

1. Сбор маркеров целей;
2. Сбор материалов;
3. Восстановление деморализованных отрядов;
4. Вытягивание карт событий, движение варп-штормов;
5. Конец раунда.

По окончании этой фазы, игроки начинают новый раунд.

СБОР МАРКЕРОВ ЦЕЛЕЙ

Каждый игрок собирает любые свои маркеры целей, находящиеся на дружественных мирах. Собранные маркеры помещаются на лист фракции в специально отведённое для этого место, обозначенное как «ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ», так чтобы все игроки смогли свободно видеть, как много жетонов собрано игроком.



Игрок Эльдар собирает маркер цели с дружественного мира.

Игрок выигрывает игру, если собрал маркеров целей равное, или большее количество игроков в игре (см. п. «Победа в игре» далее).

СБОР МАТЕРИАЛОВ

Большинство миров имеет активы - **материалы**, величина которых отображена зеленой иконкой материалов на знамени мира.

Производственное значение этого мира равно двум



В ходе фазы обновления, каждый игрок получает материалы с каждого дружественного мира в размере, указанном в поле производственного значения. Получая материалы, игрок прибавляет соответствующую цифру на треке материалов.

Трек материалов установлен на значении «4»



ВОССТАНОВЛЕНИЕ ДЕМОРАЛИЗОВАННЫХ ОТРЯДОВ

Каждый игрок **восстанавливает** все свои **деморализованные** отряды. Отряд может стать деморализованным в ходе битвы, для того чтобы обозначить что он деморализован, пластиковая фигурка отряда кладётся на бок. Деморализованный отряд не может передвигаться и быть использован для срабатывания свойств боевых карт. Деморализованный отряд не добавляет кубов в начале битвы и орбитального удара. При восстановлении отряда, игрок ставит пластиковую фигурку в обычное положение.



Не деморализованный отряд



Деморализованный отряд

ВЗЯТИЕ КАРТ СОБЫТИЙ И ДВИЖЕНИЕ ВАРП-ШТОРМОВ

Каждый игрок тянет карты из колоды событий, равное числу жетонов приказов на колоде, при этом жетоны возвращаются игроку. Жетоны приказов попадают на колоду событий, когда вскрывается приказ планирования или при отказе игрока разыгрывать вскрытый приказ (более подробно см. далее).

Затем, начиная с первого игрока и далее, по часовой стрелке, каждый игрок выбирает одну карту событий среди тех что он только что вытянул. Он двигает один варп-шторм на игровом поле, следуя указаниям иконки движения варп-шторма на выбранной карте (см. указания справа). Затем он может сыграть свойство карты события.

Есть два типа карт: «**Тактика**» и «**План**».



Карта событий типа «Тактика»



Карта событий типа «План»

После того как карта событий типа «Тактика» сыграла, игрок замешивает её обратно в колоду событий. Карта событий типа «План» остаётся лежать в открытую, рядом с листом фракции игрока, эффект этой карты может быть разыгран позже, как описано в её свойствах. После того как карта событий типа «План» сыграна, она как и карта событий типа «Тактика», замешивается обратно в колоду событий. После того, как игрок выбрал карту событий свойство которой он хочет играть, он замешивает **все** карты событий которые он не выбрал, обратно в колоду событий.

ЧТО ТАКОЕ ВАРП-ШТОРМЫ?

Между тканью реальности существует бесконечное, мощное и непредсказуемое пространство известное как Варп. Межзвёздные путешествия и псионические способности в мире «*Вархаммер 40,000*» возможны благодаря силе Варпа. К сожалению Варп изменчив, непредсказуем и иногда проникает в нашу реальность в виде варп-штормов. Такие разрывы вселенной могут затрагивать целые звёздные системы и сквозь них практически не возможна навигация.

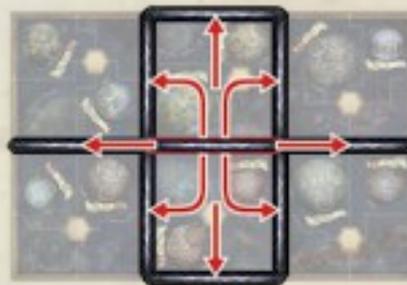
В игре «Запретные звезды», маркер варп-шторма помещается на границы между тайлами систем. **Отряды не могут передвигаться через варп-штормы** (без соответствующего улучшения). варп-штормы двигаются в конце каждого игрового раунда, делая игровое поле постоянно меняющимся и непредсказуемым.

ДВИЖЕНИЕ ВАРП-ШТОРМОВ

Чтобы передвинуть варп-шторм, игрок выбирает варп-шторм, **который ещё не двигался в эту фазу**. Затем он двигает маркер в одном из двух направлений, указанных на иконке движения варп-шторма справа на карте событий.



Иконка движения варп-шторма



Существует восемь направлений, в которых может двигаться варп-шторм

Игроки не могут двигать маркер варп-шторма в другой варп-шторм.

Когда идёт выбор, какой варп-шторм двигать и направление в котором его двигать, игрок всегда должен выбрать тот результат, при котором произойдёт движение варп-шторма, если это возможно.

Важно: если игрок не тянул ни одной карты события, он всё равно должен двигать маркер варп-шторма. Для этого он вскрывает верхнюю карту своей колоды событий и двигает варп-шторм как было описано ранее. Затем, карта события замешивается обратно в колоду, без разыгрывания её свойства.

КОНЕЦ РАУНДА

Первый игрок отдаёт маркер первого игрока, игроку слева. Затем, он передвигает маркер раундов по счётчику раундов на следующее деление. Если маркер раундов сдвинется с деления номер «8», игра заканчивается, игрок с наибольшим количеством маркеров целей выигрывает игру.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игрок выигрывает игру, когда соберёт количество маркеров целей, **равное количеству игроков в игре**. Например, при игре вдвоём, игрок выигрывает, если соберёт два своих маркера целей.

Если по окончании восьмого раунда ни один игрок не выиграл игру, игра завершается, игрок собравший наибольшее количество маркеров целей выигрывает игру.

ЧТО ТАКОЕ МАРКЕР ЦЕЛЕЙ?

Маркеры целей - это некие объекты, люди или места, жизненно важные для выживания фракции. На обороте каждого маркера есть уникальное изображение, оно тематически связано с историей мира, но не влияет на игровой процесс и присутствует только для антуража. На обратной стороне листа фракции есть краткое описание истории каждой цели.



Описание маркера цели

Маркеры целей всегда должны оставаться на поле **рубашкой вверх**, для того чтобы игроки могли видеть иконку фракции. Это важно, потому что игроки не могут собирать маркеры целей, принадлежащие другим игрокам. Тем не менее, игроки могут захотеть переместить свои отряды в мир содержащий вражеский жетон цели для того, чтобы не дать своим оппонентам достигнуть условий победы.



Рубашка маркера цели



ПОДРОБНЕЕ О ПРИКАЗАХ

Каждая фракция имеет по два жетона приказа каждого из 4х возможных типов. Когда игрок разыгрывает приказ в фазу действий, тайл системы на котором этот приказ был вскрыт, называется **активной системой**. Далее будет подробно расписано как игроки разыгрывают каждый из 4х возможных приказов.

ПРИКАЗ РАЗВЕРТЫВАНИЯ

Приказ развёртывания играет, для производства новых отрядов и построек на игровом поле. Разыгрывая приказ, активный игрок совершает следующие два шага в указанном порядке:



Жетон приказа развёртывания

- 1. Покупка отрядов:** если у игрока есть фабрика в активной системе, он может приобрести отряды и разместить их в дружественной или никем не контролируемой (не содержащей другие отряды или постройки) космической пустоте или мире.
- 2. Покупка построек:** игрок может приобрести одну постройку и разместить её в дружественном мире активной системы, если в этом мире ещё нет построек.

ПОКУПКА ОТРЯДОВ

При покупке отряда, игрок должен потратить столько материалов, сколько указано в поле материальной стоимости отряда на листе фракции. Тратя материалы, игрок уменьшает значение на треке материалов на указанную цену отряда. Затем, купленный отряд игрок может расположить на любую **дружественную или никем не контролируемую область** в активной системе.

Некоторые отряды помимо материальной стоимости имеют требование жетона кузницы, что означает что игрок при покупке каждого такого отряда должен потратить жетон кузницы из своей игровой зоны (жетон уходит в общий резерв).



Материальная стоимость отряда

Требование жетона кузницы

Игроки могут размещать наземные отряды только в мирах, а корабли только в космических пустотах. Помимо этого базового требования, игроки должны придерживаться ограничения своего командного уровня.

Максимальное количество отрядов, которые могут быть куплены в ходе приказа развёртывания, ограничено показателем «Лимит развёртывания». Это значение равно вместимости отрядов мира, где располагается фабрика в активной системе. Вместимость отрядов обозначена черепами на флаге мира.



Вместимость отрядов этого мира равна двум

Примечание: про командный уровень читайте далее. Определение понятия «Лимит развёртывания», более подробно расписано в правилах. Отметим только, что лимит развёртывания равен сумме вместимости миров **на которых располагаются фабрики** в активной системе, если фабрик несколько.

КОМАНДНЫЙ УРОВЕНЬ

У каждого игрока есть командный уровень. Данный показатель отвечает за то, какие отряды и какие улучшения он может приобрести. Командный уровень игрока равен **количеству городов под его контролем**.

У каждого отряда и улучшения есть требования по командному уровню. Игрок может покупать только отряды и улучшения требуемый командный уровень которых равен или меньше текущего командного уровня игрока.

Требуемый командный уровень отряда



ПОКУПКА ПОСТРОЕК

При покупке постройки (город, бастион или фабрика) игрок должен потратить столько материалов, сколько указано в поле материальной стоимости постройки на листе фракции. Затем купленную постройку игрок располагает в любом дружественном мире в активной системе, подложив под пластиковую фигурку маркер контроля построек. Маркер контроля под зданием показывает кто владеет этим зданием.

Важно: игроки не могут размещать постройки в мире где уже есть постройки (есть редкие исключения см. карты событий и улучшения приказов).



Эта постройка контролируется игроком фракции Эльдаров

ПРИКАЗ ДОМИНИРОВАНИЯ

Приказ доминирования играет для того, чтобы получить ценные ресурсы с каждого дружественного мира системы, после чего игрок может сыграть особое свойства фракции. Разыгрывая приказ, активный игрок совершает следующие два шага в указанном порядке:

1. Получение ценных ресурсов: игрок получает ценные ресурсы (не материалы) с каждого дружественного мира в активной системе. Ценные ресурсы указаны в правом углу флага мира.

Игрок берёт соответствующие жетоны ресурсов из общего резерва и кладет их в свою игровую зону. Если мир даёт несколько типов ресурсов, игрок собирает их все.

2. Разыгрывание особого свойства фракции: игрок может разыграть особое свойство фракции, указанное на листе фракции.



Жетон приказа доминирования

ЦЕННЫЕ РЕСУРСЫ

Игрок может получить ценные ресурсы с дружественных миров, разыграв приказ доминирования. Каждый ресурс имеет специфические особенности описанные далее:

Жетон кузницы: чтобы купить некоторые отряды, игроку требуется потратить жетон кузницы. Это указано на листе фракций под материальной стоимостью отряда.

Также игрок может потратить жетон кузницы во время приобретения отряда, чтобы уменьшить требуемый командный уровень этого отряда на один. Такое действие позволяет игроку приобрести отряд, который при нормальных условиях не мог бы быть приобретён (см. п. «Командный уровень» слева).



Этот мир даёт жетон кузницы

Жетон запасов: при покупке отряда или постройки, игрок может потратить жетон запасов, чтобы уменьшить материальную стоимость этого отряда или постройки на два.



Этот мир даёт жетон запасов

Жетон подкрепления: в битве, во время шага вызова подкреплений, атакующий и защищающийся могут выставить любое количество своих жетонов подкреплений в зону конфликта.

Жетоны подкреплений остаются в зоне конфликта до конца боя и считаются наземными отрядами или кораблями с командным уровнем равным нулю. Пока они находятся в зоне конфликта, они подчиняются всем правилам и ограничениям, которым подвергаются аналогичные отряды.

Для примера: каждый жетон подкрепления игрока Ультрамаринов, помещённый в битву, происходящей на одном из миров, будет считаться отрядом скаутов.



Этот мир даёт жетон подкрепления

Процветание: когда игрок собирает этот ценный ресурс, он берёт один ценный ресурс любого типа на свой выбор.



Этот мир даёт один ценный ресурс любого типа

ПРИКАЗ ПЛАНИРОВАНИЯ

Приказ планирования разыгрывается игроком, если у него есть отряд или постройка в активной системе. Игрок может посмотреть карты своих колод улучшить, затем он может купить одно улучшение приказа и/или одно из улучшений боевых карт, соблюдая требования командного уровня (см. «Командный уровень» стр. 9). После того, как приказ разыгран, игрок кладёт жетон приказа поверх своей колоды событий, что позволит ему тянуть карту событий в фазу обновления.

Для того чтобы купить улучшение, игрок должен потратить столько материалов, сколько указано в поле материальной стоимости в верхнем левом углу карты улучшения. Тратя материалы, игрок скручивает свой трек материалов на соответствующее значение.



Требуемый командный уровень улучшения

Материальная стоимость улучшения

Существует два типа улучшений: улучшения приказов и боевые улучшения, рассмотрим их подробнее:

- **Улучшения приказов:** улучшения приказов расширяют возможности жетонов приказов. После покупки улучшения приказа, игрок помещает карту улучшения рядом со своим листом фракции. Каждое улучшение приказа относится к одному из четырёх возможных приказов (развёртывания, планирования, доминирования, продвижения) и даёт игроку дополнительные возможности при разыгрывании соответствующих приказов.
- **Боевые улучшения:** карты боевых улучшений более мощные, чем боевые карты, которые игрок изначально замешивает в боевую колоду.



Жетон приказа планирования



Жетон приказа продвижения

приказ продвижения, игрок передвигает отряды в **активную систему**. После того как отряды совершили движение, игрок разыгрывает битву в **зоне конфликта** - области, содержащей дружественные отряды и вражеские отряды или постройки.

Разыгрывая приказ, активный игрок совершает следующие два шага в указанном порядке:

1. **Передвижение кораблей:** активный игрок может передвинуть свои корабли в активной системе и из одной смежной в любые пустые области активной системы.
2. **Передвижение наземных отрядов:** активный игрок может передвинуть свои наземные отряды в активной системе и из одной смежной системы в любые миры активной системы. Если игрок передвинул корабли из смежной системы, он уже не может передвинуть отряды из другой смежной системы.
3. **Совершение битвы:** активный игрок разыгрывает битву в зоне конфликта (см. «Битва» на стр. 12). Если зоны конфликта нет, игрок вместо битвы может произвести орбитальный удар (см. «Орбитальный удар» на стр. 11)

Важно: отряды **не могут передвигаться сквозь варп-штормы** (без соответствующего улучшения), и игрок в ходе разыгрывания одного приказа может разыграть только **одну битву**. Игрок может передвигать любое количество отрядов, но максимальное количество отрядов, которые могут закончить движение в каждой области, равно **пяти**.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ КОРАБЛЕЙ

Перемещая корабли, игрок может передвигать их из пустой области где они находятся, в любую другую область активной системы, даже если эти области не смежные.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ НАЗЕМНЫХ ОТРЯДОВ

Перемещая наземные отряды, игрок может передвигать их из миров где они находятся, в любой другой мир активной системы, если между этими мирами есть путь. Путь - последовательность непрерывных, соседних (не по диагонали) дружественных областей. Путь может состоять из миров, из пустот, или из обоих типов областей (см. «Пример приказа продвижения» на стр. 11).

Наземные отряды могут передвигаться из одного мира в другой, без использования кораблей. Считается, что они используют не боевые транспорты, а иные возможные способы путешествий, которые не представлены в игре физически.

Ограничений на количество передвигаемых через дружественные области отрядов нет.

ВМЕСТИМОСТЬ ОТРЯДОВ

У каждой области есть параметр «Вместимость отрядов». Пустые области всегда имеют вместимость равную трём, вместимость отрядов каждого мира равна количеству черепов на флаге мира. Вместимость отрядов области показывает какое максимальное количество отрядов может находиться в области после того как приказ разыгран. После того как приказ разыгран, включая любой бой вызванный этим приказом, игрок должен уничтожить свои отряды, чтобы уложиться в лимит вместимости области.



Вместимость отрядов мира

ПОКУПКА БОЕВЫХ УЛУЧШЕНИЙ

Игроки всегда покупают улучшения боевых карт парами. Когда игрок приобретает боевое улучшение, он получает **обе копии карт улучшения**.

Когда игрок приобретает пару боевых карт, он должен убрать две копии любой другой карты из своей боевой колоды и поместить их в соответствующую колоду улучшений. Далее он помещает обе копии только что приобретённых улучшений в свою боевую колоду и замешивает её.

Боевая колода всегда содержит пять разных типов карт по две копии каждой, итого десять карт в колоде.



Карта улучшения приказов



Карта боевого улучшения

ПРИКАЗ ПРОДВИЖЕНИЯ

Приказ продвижения разыгрывается игроком, для того чтобы передвигать отряды и начинать битвы. Разыгран

ПРИМЕР ВЫПОЛНЕНИЯ ПРИКАЗА ПРОДВИЖЕНИЯ



1. Наступает очередь игрока фракции Ультрамаринов вскрыть свой приказ, он решает разыграть приказ продвижения и вскрывает его.
2. Вначале он должен передвинуть корабли. У него нет кораблей в активной системе, поэтому он двигает ударный крейсер из смежной системы в пустую область активной системы.
3. Затем игрок решает двинуть несколько своих наземных отрядов из смежной системы в активную систему. Теперь, поскольку у него есть корабли в пустой

- области, он может передвинуть отряды через эту область. Он двигает своих космодесантников через пустую (уже дружественную) область в мир, находящийся в верхнем правом углу активной системы.
4. Затем игрок двигает своих скаутов через пустую область в мир, в нижнем левом углу активной системы.
5. И в конце, игрок решает передвинуть своих скаутов, которые уже находились в активной системе, в соседний мир в нижнем правом углу.

ОРБИТАЛЬНЫЙ УДАР

После того как приказ продвижения разыгран, если зон конфликта в ходе этого приказа не было (и следовательно не было битв), активный игрок может объявить о нанесении орбитального удара.

Чтобы разыграть орбитальный удар, игрок выбирает вражеский мир активной системы. Затем он выбирает одну пустую область активной системы смежную с миром. Затем он кидает количество кубов, равное суммарной боевой мощи всех его кораблей в этой области.

Вражеские отряды выбранного мира получают столько урона, сколько знаков нападения (☒) выпало на кубах. Понятие «Боевая мощь» и «Получение урона» будет разобрано более подробно далее.

Игрок не может разыграть орбитальный удар на мир, содержащий постройку типа бастион (если нет соответствующего улучшения). Бастион будет описан далее.



БИТВА

После того как игрок передвинул отряды по приказу продвижения, игрок должен разыграть битву, если в одной из областей есть как дружественные так и вражеские отряды (т.е. есть зона конфликта). В ходе битвы, игрок разыгравший приказ продвижения является **атакующим**, другой игрок является **защищающимся**.

Сражения в «Запретных звездах» происходит как на кубках, так и на картах. Игроки начинают сражение с броска кубиков, количество кубов зависит от боевой мощи отрядов участвующих в битве. Затем игроки разыгрывают боевые карты для того, чтобы применить специальные свойства, боевые значки, кубы, жетоны сражений. Игрок с наибольшим количеством морали (☠️) на конец битвы выигрывает и его соперник должен отступить своими отрядами.

Битва состоит из следующих шагов:

1. Подготовка: игроки готовятся к битве, совершая следующие действия:

а. Бросание кубиков: оба игрока, защищающийся и атакующий, одновременно бросают кубики. Количество кубов игрока равно суммарной боевой мощи его не деморализованных отрядов, участвующих в битве. Боевая мощь каждого отряда отражена на листе фракции.

Например, если игрок Ультрамаринов имеет два лэнд рэйдера в зоне конфликта, он бросает шесть кубов.



Боевая мощь отряда на листе фракции

Каждый игрок распределяет кубики по группам, в зависимости от выпавших знаков, так чтобы его противник мог легко видеть результат броска.

б. Набор боевых карт: каждый игрок тянет пять верхних боевых карт своей боевой колоды.

в. Вызов подкреплений: вначале атакующий, а затем защищающийся игрок имеют возможность выставить свои жетоны подкреплений в зону конфликта. Максимальное количество жетонов, которые может выставить игрок равно количеству его отрядов участвующих в битве (см. п. «Ценные ресурсы» на стр. 9).

2. Бой: игроки разыгрывают до трёх боевых раундов, выкладывая боевые карты со своей руки. В ходе каждого раунда боя, игроки совершают следующие действия:

а. Выбор боевой карты: атакующий и защищающийся одновременно выбирают одну боевую карту со своей руки и выкладывают лицом вниз в игровую зону.

б. Розыгрыш боевой карты: атакующий вскрывает и разыгрывает свою боевую карту. Затем защищающийся вскрывает и разыгрывает свою боевую карту, как описано на стр. 13.

в. Шаг нанесения повреждений: начиная с атакующего, игроки получают урон в размере, равном общему количеству знаков нападения соперника (☠️) на кубках, жетонах сражения и боевых картах, лежащих лицом вверх. Каждый знак защиты (🛡️) игрока (на кубках, жетонах сражения и боевых картах, лежащих лицом вверх), уменьшает получаемый урон на единицу. Получение урона более подробно расписано на стр. 13.



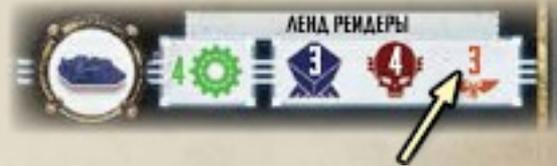
Игрок Ультрамаринов в общей сложности имеет три знака нападения (☠️) и четыре защиты (🛡️).

Если после того, как оба игрока получили урон, в зоне конфликта остались только отряды и/или бастионы одного игрока, этот игрок выигрывает битву и необходимо перейти к действию «Захват построек», которое описано далее (пропуская оставшиеся раунды боя и «Финал»).

3. Финал: по окончании третьего раунда боя, игроки завершают бой, совершая следующие действия:

а. Определение победителя: игрок с наибольшим числом знаков морали побеждает в битве (при равенстве побеждает защищающийся) и вражеские отряды должны отступить (более подробно описано далее).

Игрок подсчитывает общее количество знаков морали (☠️) на кубках, боевых картах, лежащих лицом вверх, к этому значению добавляется показатель морали не деморализованных - отрядов и жетонов подкреплений, и бастионов игрока. Показатель морали каждого отряда отражен на листе фракции.



Мораль отряда на листе фракции

б. Захват построек: если атакующий выигрывает сражение, он берёт контроль над любыми постройками мира. Маркер контроля построек соперника убирается и заменяется на маркер победителя.

в. Зачистка: игроки сбрасывают все свои использованные жетоны подкреплений в резерв и замешивают все боевые карты обратно в боевую колоду.

РОЗЫГРЫШ БОЕВОЙ КАРТЫ

На всех боевых картах есть одна или две области с описанием специальных свойств. Когда разыгрывается боевая карта, игрок вначале разыгрывает все основные свойства (зелёная область), затем разыгрывает свойства отрядов (коричневая область). Все свойства разыгрываются в том порядке, как они описаны, сверху вниз.

В свойствах отрядов всегда перечислен хотя бы один тип отрядов. Чтобы воспользоваться свойством отрядов, игрок должен иметь в зоне конфликта хотя бы один не деморализованный отряд указанного типа.



Основная свойство

Свойство отрядов

Чтобы воспользоваться свойством отрядов, игрок должен иметь хотя бы один бастион или не деморализованный отряд космодесанта или не деморализованный ударный крейсер в битве.

ЗНАЧКИ БОЕВОЙ КАРТЫ

Большинство боевых карт имеют один или несколько боевых значка (, ,) в левой части карты. Эти значки работают так же как и значки на кубах и действуют вплоть до окончания боя.

Значки на боевой карте



БОЕВЫЕ КУБЫ

Когда игрок получает , или по свойству, он берёт один не использованный куб из резерва и кладёт его к другим кубам указанным значком вверх. Когда игрок теряет куб, он берёт один из своих кубов с соответствующим значком и возвращает в резерв.

Если по какому-либо эффекту игрок получает , он берёт куб из резерва, бросает его, и помещает его к другим кубам выпавшей стороной.

Важно: как атакующий так и защищающийся ограничены восемью кубами в любой битве.

ЖЕТОНЫ СРАЖЕНИЯ

Некоторые свойства боевых карт дают игроку жетоны сражений, в свойствах они описаны как (и). Когда игрок получает или , он берёт жетон сражения из резерва и кладёт соответствующей стороной вверх, рядом с кубами. Когда подсчитываются знаки нападения и защиты, жетоны сражения игрока прибавляются к общему значению.

Все жетоны сражения **временные** и возвращаются в резерв конце раунда боя в котором они были получены.



Жетоны Сражения

ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА

Когда игрок получает урон, он должен выбрать один любой дружественный отряд в области, где этот урон был получен. Отряд должен быть не деморализован, за исключением случая, когда не осталось не деморализованных отрядов. Если урон равен или превышает **здоровье отряда**, отряд **уничтожен** и убирается с игрового поля.



Показатель здоровья отряда на листе фракции

Если урон меньше чем показатель здоровья отряда, этот отряд становится деморализованным. Если урон **превышает** показатель здоровья выбранного отряда, оставшийся урон должен быть назначен другому дружественному отряду. Игрок повторяет процедуру нанесения урона, пока весь урон не будет окончательно распределён, или не останется больше отрядов.

Важно: при получении урона в ходе орбитального удара, любые не уничтоженные отряды **не становятся деморализованными**.

Пример: у игрока Ультрамаринов в бою два скаута. В первом раунде боя он должен получить три единицы урона. Он выбирает один из отрядов скаутов, чтобы он получил урон первым. У скаута две жизни, это меньше чем три урона, отряд уничтожен. Остался 1 нераспределённый урон, оставшийся урон получает второй скаут. Этот отряд не уничтожается (по сути оставшийся урон игнорируется), отряд становится деморализованным, потому что показатель здоровья отряда больше полученного урона.

ДЕМОРАЛИЗОВАННЫЕ ОТРЯДЫ

Отряды могут стать деморализованными по свойствам боевых карт, отступая или получая урон, размер которого меньше показателя здоровья отряда. Когда отряд становится деморализованным, пластиковая фигурка отряда кладётся на бок. Если отряд представлен жетоном подкрепления, жетон переворачивается обратной стороной вверх. Деморализованные отряды не участвуют в подсчете морали () когда определяется победитель в финале битвы, а также не может быть использован для срабатывания свойства отрядов боевой карты. Кроме того, игрок не может выбрать деморализованный отряд для получения урона, если в зоне конфликта ещё остались не деморализованные отряды или бастионы.

В фазу обновления все деморализованные отряды восстанавливаются, пластиковые фигурки ставятся в обычное положение.

БАСТИОНЫ

Бастионы не являются отрядами, но они добавляют кубы и мораль в битвах. Кроме того, бастионы могут быть выбраны для получения урона. Если бастион получает урон равный или больше чем его показатель здоровья, он уничтожается, убирается с игрового поля в общий резерв. Бастион не может быть деморализован.

ПРИМЕР БИТВЫ ЧАСТЬ I



1. Игрок за Ультрамаринов (синий) разыгрывает приказ продвижения. После движения его отрядов, у него два отряда в области, где присутствуют два Эльдарских отряда. Ультрамарины и Эльдары должны разыграть сражение.
2. Игроки сверяются со своими листами фракции, чтобы определить сколько кубов они должны бросить. Оба игрока одновременно кидают кубы. Затем каждый игрок тянет пять карт из своей боевой колоды, не показывая карты сопернику.

Первый раунд сражения: каждый игрок выбирает боевую карту с руки и кладёт лицом вниз перед собой (не показывая). Затем происходят следующие шаги:

3. Игрок за Ультрамаринов атакующий, поэтому он вскрывает и разыгрывает свою карту первым. Вначале он разыгрывает основное свойство в зелёной области, что даёт ему два жетона сражения со знаком защиты.
4. Затем он разыгрывает свойство отрядов в коричневой области. В зоне конфликта присутствует его космодесант, требуемый для срабатывания этого свойства, поэтому он выбирает поменять одну из граней куба со значком на .

5. Игрок за Эльдар вскрывает и разыгрывает свою карту. Вначале он разыгрывает основное свойство в зелёной области, что даёт ему один дополнительный куб. Он кидает куб и кладёт его к другим своим кубам.
6. Затем игрок за Эльдар разыгрывает свойство отрядов в коричневой области. В зоне конфликта присутствует его аспект войны и он выбирает потратить куб со знаком чтобы вынудить своего соперника выбрать и деморализовать один из своих отрядов. Игрок Ультрамаринов выбирает одного из своих скаутов, теперь этот отряд деморализован.

В конце раунда боя игроки должны получить урон. Каждый из игроков складывает сумму знаков нападения , полученных на своих кубах, боевых картах и жетонах сражения .

Ни один игрок не имеет больше знаков нападения (), чем знаков защиты () у соперника, ни один из игроков не получает урона (на картинках это никак не отображено).

Игроки убирают все жетоны сражения, затем разыгрывают следующий раунд боя (см. «Пример битвы часть II» на стр. 15).

ПРИМЕР БИТВЫ ЧАСТЬ II



Второй раунд боя: каждый игрок выбирает боевую карту с руки и кладет лицом вниз перед собой (не показывая). Затем происходят следующие шаги:

7. Игрок за Ультрамаринов вскрывает и разыгрывает свою карту. Вначале он разыгрывает основное свойство в зелёной области, что даёт ему один куб. После броска, он кладёт куб выпавшей стороной к другим его кубам.
8. Затем он разыгрывает свойство отрядов в коричневой области. У него есть отряд космодесанта для срабатывания свойства, поэтому он выбирает восстановить свой отряд скаутов.
9. Игрок за Эльдар вскрывает и разыгрывает свою карту. Вначале он разыгрывает основное свойство в зелёной области, что даёт ему два жетона сражения со знаком нападения.
10. Игрок за Эльдар теперь может разыграть свойство в коричневой области, но он решает этого не делать.
11. Каждый из игроков складывает сумму знаков напа-

дения (♣) полученных на своих кубах, боевых картах и жетонах сражения.

Игрок за Эльдар единственный игрок, у которого знаков нападения (♣) больше чем знаков защиты (♠) у соперника. У него шесть знаков нападения, а у соперника только два знака защиты, соперник должен получить урон.

12. Игрок за Ультрамаринов распределяет урон сначала отряду скаутов. У скаутов только две единицы здоровья, они уничтожены. Оставшиеся две единицы урона достаются его оставшемуся отряду, у которого три единицы здоровья. Урона не достаточно чтобы уничтожить отряд, поэтому он просто деморализован.

Игроки сбрасывают все жетоны сражений. Поскольку обоих игроков остались отряды, разыгрывается ещё один раунд боя. Если у обоих игроков останутся выжившие отряды на конец третьего раунда, игрок с наибольшим показателем морали выигрывает сражение и его соперник будет вынужден отступить всеми отрядами (на картинках это никак не отображено).

ОТСТУПЛЕНИЕ

Отряды должны отступить, если они проиграли битву. Кроме того, некоторые свойства боевых карт могут заставить отряды отступить. После того как отряды отступили, они становятся деморализованными.

Атакующие и отступающие отряды подчиняются различным правилам отступления:

ОТСТУПЛЕНИЕ АТАКУЮЩИХ

Когда атакующий отступает, он должен передвинуть все свои оставшиеся отряды из зоны конфликта в другую область – корабли должны отступить в пустую область, наземные отряды должны отступить в мир, куда есть доступный путь. Все отступающие отряды должны отступить в одну и ту же область и это должна быть область, откуда в текущую зону конфликта пришёл хоть один из отрядов. Область отступления не должна содержать вражеские отряды (это

явно не сказано в правилах, но на форумах создатели акцентируют на этом внимание”).

ОТСТУПЛЕНИЕ ЗАЩИЩАЮЩИХСЯ

Когда защищающийся игрок отступает, он должен переместить все оставшиеся подразделения из оспариваемой области в дружественную или нейтральную область активной или соседней системы - корабли должны отступить в пустоты, наземные отряды - в миры, используя безопасный маршрут. Все подразделения отступают в одну область. Если защищающийся может отступить и в дружественную, и в нейтральную зону - он обязан выбрать дружественную.

СТОП!

Вы знаете все правила, которые вам надо, чтобы сыграть первую игру. После того как вы сыграете «Первичную расстановку», вы можете сыграть по расширенным правилами на стр. 16.

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

После того как вы сыграли игру, используя игровое поле, описанное в «Первичной расстановке», игроки готовы к игре в которой они создадут уникальное игровое поле на этапе подготовки.

Создание игрового поля стратегическая задача, в которой игроки выбирают где разместить тайлы систем и свои начальные отряды. В ходе шага «Создания игрового поля» игроки совершают следующие действия:

- 1. Раздаются тайлы систем:** каждый игрок получает тайлы систем с изображением иконки своей фракции. Затем первый игрок берёт все системы без иконок фракции на них, перемешивает их не глядя под столом и отдаёт случайным образом по две каждому игроку.
- 2. Раздаются маркеры целей:** каждый игрок отдаёт по два жетона своих маркеров целей каждому из игроков и возвращает в коробку с игрой оставшиеся жетоны.
- 3. Создание игрового поля:** начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок кладёт один тайл системы в игровую зону, как описано далее:

а. Расположение тайла системы: игрок выбирает один из тайлов и размещает его соседним, как минимум к одному имеющемуся тайлу (см. «Пример размещения тайлов» справа).

б. Расположение отрядов и построек: игрок может разместить любое количество компонентов, описанных на его листе фракции (п. «Начальные войска») в только что размещенном тайле.

с. Расположение маркеров целей: игрок **обязан** положить один из маркеров целей соперников на **каждое специально предназначенное для этого место** на только что положенный им тайл системы, подчиняясь следующим правилам:



Зона размещения маркера целей

- Игрок не может положить два маркера целей одной и той же фракции на один тайл системы.
- Игрок не может положить маркер целей принадлежащий одной фракции, если у него есть большее количество маркеров целей принадлежащих другой фракции.
- После того как он положил все маркеры, полученные на втором шаге, он больше не должен выкладывать маркеры целей.

Игроки повторяют описанные выше действия, пока каждый из игроков не разместит все свои тайлы систем и все свои компоненты, описанных на листе фракции в п. «Начальные войска».

- 4. Расположение варп-штормов:** начиная с игрока, который **положил тайл системы последним** и далее **против часовой стрелки**, каждый игрок выкладывает варп-шторм на любую границу тайла системы, в том числе выкладывать разрешено на край игрового поля.

РАСПОЛОЖЕНИЕ ТАЙЛОВ СИСТЕМ

Когда выкладывается тайл системы, игрок может расположить как фракционный тайл, так и любой другой свой тайл. Тайл можно выкладывать любой стороной и ориентировать в любую сторону. Как только первый игрок разместил свой первый системный тайл, все другие тайлы должны выкладываться рядом с любым другим уже выложенным тайлом.

Игрок не может выкладывать тайлы, если превышен размер игрового поля. Размер поля зависит от количества игроков.

- **Два игрока:** три тайла на два тайла.
- **Три игрока:** три тайла на три тайла.
- **Четыре игрока:** три тайла на четыре тайла.

Ориентация игрового поля не определяется, пока максимальное количество тайлов не выстроено в ряд или столбец. Например, поле для четырех игроков может быть четыре в высоту или в ширину - это определится, как только четвертый тайл помещается в строку или в столбец.

ПРИМЕР ВЫКЛАДЫВАНИЯ ТАЙЛОВ

Настало время игрока за Эльдар выкладывать тайл в игре на четверых. Он решает выложить фракционный тайл.

Он может выложить свой фракционный тайл в одном из восьми возможных мест, отмеченных зелёным. Он не может выложить свой тайл ни на одно из трёх, отмеченных красным, мест по краям, потому что иначе будет превышен допустимый размер игрового поля для игры на четверых (три тайла на четыре тайла).



WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Перевод: Михаил Итер Кшнякин hiter-fuma@yandex.ru
<http://zigfer.ru/>

Верстка: Дмитрий Чигинов chiginov@mail.ru
август 2017 г.



This document was created with the Win2PDF “print to PDF” printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>