



ЗВЁЗДНЫЕ ИМПЕРИИ

КОЛОНИАЛЬНЫЕ ВОЙНЫ

Правила игры

Правила для двух игроков

Состав игры

- 80 карт торговой колоды
- 16 карт разведчиков
- 10 карт исследователей
- 4 карты штурмовиков
- 12 карт влияния 1/5
- 6 карт влияния 10/20
- Правила игры



Об игре

Каждый участник начинает игру с личной колодой карт кораблей. Каждый ход участники разыгрывают карты с руки, чтобы торговать, вести бои, увеличивать своё влияние и активировать различные эффекты. А в конце хода собирают карты на руку из личной колоды.

- Очки торговли (🟡) нужны для покупки мощных кораблей и баз из торгового ряда. Корабли и базы добавляются в личную колоду.
- Очки боя (🔴) необходимы для атаки противника и его баз.
- Очки влияния (🟢) — ваш счёт. Каждый участник начинает игру с 50 очками влияния. Игрок, сумевший первым снизить влияние противника до нуля, становится победителем.

Пример начального расклада



Подготовка к игре

Каждый участник партии начинает игру с личной колодой карт (8 разведчиков и 2 штурмовика) и с 50 очками влияния.

Сложите в стопку 10 карт исследователей и положите их на стол лицевой стороной вверх. Торговую колоду перемешайте и положите на стол лицевой стороной вниз. Оставьте рядом достаточно места под утиль (туда будут складываться выходящие из игры карты). Раскройте верхние 5 карт торговой колоды и выложите на стол лицевой стороной вверх — это торговый ряд.

Игроки перемешивают свои личные колоды и кладут их перед собой лицевой стороной вниз. Рядом с личной колодой оставьте место для стопки сброса.

Первым игроком назначьте того, кто последним читал или смотрел космическую фантастику. *Первый игрок берёт на руку 3 карты, второй — 5 карт. Карты всегда берутся на руку только из личной колоды.*

Ход игры

Игроки ходят по очереди. Каждый ход состоит из 3 фаз:

1. Основная фаза
2. Фаза сброса
3. Фаза добора

Основная фаза

Следующие действия вы можете совершать в любом порядке в любой момент основной фазы:

- розыгрыш карт с руки;
- применение первичных свойств разыгранных баз;
- применение союзных и утилизационных свойств разыгранных кораблей и баз;
- покупка новых карт из торгового ряда за очки торговли;
- атака противника и/или его баз за очки боя.

Розыгрыш карт с руки

Карты разыгрываются бесплатно: просто кладите их перед собой на стол лицевой стороной вверх. В торговой колоде есть два типа карт: корабли и базы.

Корабли



Первичное свойство срабатывает *немедленно* после розыгрыша карты корабля. Если у карты есть союзное и/или утилизационное свойство, вы можете применить одно из них или оба в любой момент основной фазы (если выполните требуемые условия).

Разыгранные корабли остаются лежать перед вами до начала фазы сброса.

Базы



В отличие от кораблей, базы не сбрасываются в конце хода. Они остаются в игре, пока их не уничтожат или не отправят в утиль. Ещё одно отличие от кораблей: первичное свойство базы можно активировать в любой момент основной фазы.

У каждой базы своё значение обороны — именно столько очков боя нужно потратить противнику за один ход, чтобы уничтожить эту базу. Уничтоженная база помещается в стопку сброса своего владельца.

Базы-аванпосты защищают вас и ваши прочие базы. Если вы разыграли хотя бы один аванпост, противник не может атаковать вас, а также атаковать и выбирать целью ваши обычные базы (не аванпосты) — прежде ему придётся уничтожить все ваши аванпосты.

Применение свойств

В любой момент основной фазы игроки могут применять различные свойства разн-
гранных ими кораблей и баз (исключение:
первичное свойство корабля, которое сраба-
тывает немедленно после розыгрыша карты
корабля). Каждое свойство можно применить
только 1 раз за ход.

Если свойство даёт очки боя или торговли,
они добавляются в ваш боевой или торговый
резерв соответственно и могут быть потраче-
ны в любой момент вашей основной фазы.
Если свойство даёт очки влияния, то вы тут же
начисляете их себе.

Некоторые свойства позволяют выбрать:
например, получить 3 очка боя или 5 очков
влияния. Когда вы решаете применить такое
свойство, всегда чётко говорите, что именно
вы выбираете.



Союзные свойства



Союзные свойства обозначены символом фракции в текстовом блоке карты. В свой ход вы можете применить союзное свойство, только если среди разыгранных вами карт есть другой корабль или база указанной фракции. Союзные свойства могут быть применены в любой момент основной фазы.

Утилизационные свойства



У некоторых кораблей и баз есть утилизационные свойства, обозначенные символом мусорного бака в текстовом блоке карты. В любой момент основной фазы вы можете применить утилизационное свойство карты, немедленно отправив её в утиль. Лежащие в утиле карты уже не вернутся в вашу личную колоду, поэтому хорошенько подумайте, стоит ли игра свеч.

Утилизация других карт

Свойства некоторых карт позволяют отправить в утиль карты с руки, из стопки сброса или из торгового ряда. Если карта отправляется

в утиль *не в результате* применения утилизационного свойства карты, это свойство не срабатывает. Если кто-то отправляет в утиль исследователя, то карта исследователя кладётся не в утиль, а в стопку исследователей лицевой стороной вверх.

В торговом ряду всегда должно быть 5 карт, поэтому, отправляя в утиль карту из торгового ряда, немедленно добавляйте в него новую карту из торговой колоды.

Покупка карт

Свойства некоторых карт приносят вам очки торговли. Эти очки добавляются в ваш торговый резерв, которым вы распоряжаетесь по своему усмотрению во время основной фазы.



На очки торговли можно покупать карты из торгового ряда и исследователей. Стоимость карты указана в её правом верхнем углу. Для покупки карты вычтите её стоимость

из значения вашего торгового резерва и переложите купленную карту в свою стопку сброса. Покупка карты не считается её розыгрышем, поэтому вы не разыгрываете её и не применяете её свойства. Оставшиеся в резерве очки торговли можно тратить на другие покупки, пока идёт основная фаза хода.

Свойства некоторых карт позволяют вам «купить карту». В этом случае вы покупаете карту, не тратя очков торговли.

Не забывайте, что в торговом ряду всегда должно быть 5 карт. Покупая карту, немедленно добавляйте в торговый ряд новую карту из торговой колоды.

В том маловероятном случае, когда в торговой колоде и в торговом ряду закончатся карты, просто продолжайте играть картами из своих личных колод, не покупая новых.

Атака

Свойства некоторых карт приносят вам очки боя. Эти очки добавляются в ваш боевой резерв, которым вы распоряжаетесь по своему усмотрению во время основной фазы.

Для атаки базы вычитите значение обороны базы из значения вашего боевого резерва. Если результат получился не ниже 0, база считается уничтоженной: переложите её в стопку сброса владельца. При этом ваш боевой резерв уменьшится на значение обороны базы.

Свойства некоторых карт позволяют вам «уничтожить выбранную базу». В этом случае вы уничтожаете базу, не тратя очков боя.

Для атаки противника решите, сколько очков боя вы на это потратите. Вычитите выбранное

вами число из значения вашего боевого резерва — противник теряет столько очков влияния, сколько очков боя вы потратили.

Если у противника есть хотя бы одна разыгранная база-аванпост, вы не можете атаковать/выбирать целью его обычные базы и атаковать его самого, пока не уничтожите все его аванпосты.

Фаза сброса

Каждый раз, когда вы сбрасываете карту или покупаете карту из торгового ряда, кладите её в свою стопку сброса лицевой стороной вверх. В любой момент игры вы можете просматривать как свою, так и чужую стопки сброса.

В фазе сброса вы:

- **обнуляете оставшиеся в торговом резерве очки торговли;**
- **обнуляете оставшиеся в боевом резерве очки боя;**
- **перемещаете разыгранные корабли в свою стопку сброса;**
- **кладёте все оставшиеся на руке карты в свою стопку сброса.**

Фаза добора

В фазе добора вы:

- **берёте на руку 5 карт из личной колоды.**

На этом ваш ход заканчивается.

Примечание: если вам нужно взять карту из личной колоды, а колода закончилась, перемешайте свою стопку сброса и положите её перед собой лицевой стороной вниз. Теперь это ваша новая личная колода. Добирайте карты из неё.

Пример: к началу фазы добора в личной колоде осталось 3 карты. Вы берёте их, затем перемешиваете стопку сброса и берёте 2 карты из новой личной колоды.

Перечень карт

Базовые карты

Исследователь (10)
Разведчик (16)
Штурмовик (4)

Звёздная империя

Звёздная баржа (3)
Пиконосец (3)
Сокол (2)
Орбитальная платформа (3)
Командный центр (2)
Артиллерийский корабль (2)
Устаревший линкор (1)
Тяжёлый крейсер (1)
База снабжения (1)
Имперский дворец (1)
Дредноут императора (1)

Торговая федерация

Солнечный скиф (3)
Космический склад (2)
Торговый тягач (3)
Патрульный катер (3)
Центральная станция (2)
Пограничный паром (2)
Корабль колонистов (1)
Верфь федерации (1)
Миротворец (1)
Лояльная колония (1)
Фабричный мир (1)

Карты влияния

Влияние 1/5 (12)
Влияние 10/20 (6)

Слизни

Рой (3)
Хищник (3)
Звёздный риф (3)
Грузовой кокон (3)
Разоритель (2)
Породитель (2)
Паразит (1)
Плазменный вулкан (1)
Лунный червь (1)
Левиафан (1)

Технокульт

Боевой бот (3)
Ремонтный бот (3)
Сигнальный маяк (3)
Бот сопровождения (3)
Шахтёрский корабль (2)
Оракул (1)
Крейсер-космотанк (1)
Башня-невидимка (1)
Пограничная станция (1)
Дробитель (1)
Мусоросжигатель (1)



Правила для нескольких игроков

В игре предусмотрены режимы игры для нескольких участников. Чтобы сыграть партию на троих или четверых, вам понадобятся два комплекта игры. А на пятерых или шестерых — три.

Если не указано иного, то во время игры действуют привычные правила для двух участников.

Примечание: в большинстве вариантов игры наличие аванпоста у одного из участников не запрещает вам атаковать других соперников и атаковать/выбирать целью их базы.

Куча-мала

От 3 игроков

Определите первого игрока, как в базовых правилах. Он берёт на руку 3 карты. Ход передаётся по часовой стрелке. Начальная рука второго игрока — 4 карты, а всех остальных — 5 карт.

В свой ход игрок может разыгрывать свои карты против любых соперников — в любых сочетаниях и последовательности.

Охотник

От 3 игроков

Определите первого игрока, как в базовых правилах. Он берёт на руку 3 карты. Ход передаётся по часовой стрелке. Начальная рука второго игрока — 4 карты, а всех остальных — 5 карт.

В свой ход игрок может атаковать или выбирать целью только соседа слева, а также атаковать или выбирать целью базы соседей слева и справа. Уничтожив соседа слева, вы получите возможность разыгрывать карты против следующего игрока по часовой стрелке. В игре побеждает последний уцелевший участник.

Гидра

4 или 6 игроков

Двухголовая гидра

4 игрока

Игроки делятся на 2 команды по 2 человека. У каждой команды 75 общих очков влияния.

Трёхголовая гидра

6 игроков

Игроки делятся на 2 команды по 3 человека. У каждой команды 100 общих очков влияния.

У всех участников одной команды общий запас очков влияния. У каждого игрока своя личная колода, своя рука, своя стопка сброса

и своя игровая зона для разыгранных карт (то есть, например, разыгранные вашим союзником карты не будут влиять на союзные свойства ваших карт).

Определите первую команду, как в базовых правилах. Игроки этой команды берут на руку по 3 карты, а игроки противоположной команды — по 5. Ход делает вся команда разом (а не кто-то один): все игроки одной команды одновременно отыгрывают основную фазу, затем фазу сброса и фазу добора.

У каждого игрока свой личный торговый и боевой резервы, и каждый принимает собственные решения относительно розыгрыша и покупки карт, применения свойств и атак. Однако участники одной команды могут совместными усилиями уничтожать базы противников, складывая очки боя из личных боевых резервов. Также они могут совместно оплачивать покупку карт из торгового ряда очками торговли из личных торговых резервов. Если хотя бы у одного участника команды разыгран аванпост, противники не могут атаковать всех участников этой команды, а также атаковать или выбирать целью их обычные базы.

Если влияние команды опускается до 0, вся команда проигрывает.

Император

6 игроков

Игроки делятся на 2 команды по 3 человека. Каждая команда выбирает одного из своих участников императором. Императоры садятся друг напротив друга. Слева и справа от императора садятся его союзники — адмиралы.



16

Адмиралы начинают игру с 50 очками влияния, императоры — с 60. Игроки первой команды (команды А) берут по 3 карты на руку, игроки второй (команды Б) — по 5 карт. Первым ходит Игрок 1, далее ход передаётся по часовой стрелке.

Адмирал может разыгрывать свои карты только против сидящего напротив адмирала противника и его баз. Уничтожив адмирала противника, адмирал сможет разыгрывать

карты против вражеского императора и его баз. Императоры могут разыгрывать карты против любых игроков и баз. В любой момент основной фазы игрок может потратить 1 очко торговли, чтобы переместить 1 карту из своей стопки сброса в стопку сброса любого игрока своей команды.

Когда адмирал выбывает из игры, он может положить в стопку сброса своего императора 1 любую свою карту. Если из игры выбывает император, вся его команда проигрывает.

Налёт

3–6 игроков (1 босс и 2–5 налётчиков)

Выберите игрока-босса, остальные игроки становятся налётчиками. Игру начинает босс, далее ход передаётся по часовой стрелке. Налётчики начинают игру с 5 картами на руках, начальная рука босса на 2 карты меньше, чем указано в таблице на стр. 18 (то есть, если во время игры у босса 7 карт на руке, то начальная его рука составит 5 карт). Налётчики ходят по отдельности, однако урон, нанесённый базам босса, не обнуляется до начала хода босса: таким образом, один налётчик может начать атаку на базу босса, а другой — завершить начатое, когда получит право хода.

Налётчики

Налётчики могут смотреть карты на руке друг друга и обсуждать общую стратегию. Налётчики играют одной командой, однако у каждого из них свои собственные боевые и торговые резервы, каждый из них принимает собственные решения относительно розыгрыша и покупки карт, применения свойств и атак. Когда налётчик выбывает из игры, он может положить в стопку сброса каждого другого налётчика по 1 любой своей карте. Если выбывают все налётчики, в игре побеждает босс.

Босс

Начальное влияние и рука босса зависят от количества налётчиков.

<i>Количество налётчиков</i>	<i>Начальное влияние босса</i>	<i>Рука босса во время игры</i>
2	50	7
3	70	7
4	70	8
5	90	8

Если влияние босса упадёт до 0, в игре побеждают налётчики.

Авторский коллектив

Идея игры и разработка: Дарвин Касл

Развитие игры: Роберт Доэрти

Художник: Вито Джезуальди

Игру тестировали: Рэнди Делвен, Барбара Гуглицца,
Элис Тейлор и Йен Тейлор

Редактор: Нейтан Дэвис

Художественное оформление карт: Graphic Manufacture

Логотип «Колониальных войн»: Кейли Даттон

StarRealms.com

© 2015 White Wizard Games LLC

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховей

Креативный директор: Николай Пегасов

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



Памятка по символам



— Символ фракции Слизней



— Символ фракции Торговой федерации



— Символ фракции Звёздной империи



— Символ фракции Технокюльта

Символ фракции в левом верхнем углу карты определяет, к какой фракции относится карта. Символ фракции в текстовом блоке карты отмечает её союзное свойство.



— Очки влияния

Участники начинают игру с 50 очками влияния. Если ваше влияние снижается до 0 (или ниже), вы проигрываете. Символ влияния в текстовом блоке карты отмечает, что вы должны получить указанное число очков влияния.



— Очки боя

Символ боя в текстовом блоке карты отмечает, что вы должны получить указанное число очков боя.



— Очки торговли

Символ торговли в текстовом блоке карты отмечает, что вы должны получить указанное число очков торговли.



— Утиль

Символ утиля в текстовом блоке карты отмечает её утилизиационное свойство.



— Аванпост

Аванпост — разновидность базы. Если у вас есть хотя бы одна разыгранная база-аванпост, противник не может атаковать/выбировать целью ваши обычные базы и атаковать вас, пока не уничтожит все ваши аванпосты.



— Оборона

Значение обороны базы — количество очков боя, которое необходимо потратить противнику в текущем ходу, чтобы уничтожить базу.