



**ЗВЁЗДНЫЕ
ИМПЕРИИ**
ФРОНТИР

ПРАВИЛА ИГРЫ

Состав игры



80 карт торговой
колоды



8 больших карт
приключений



32 карты
разведчиков



16 карт
исследователей



8 карт
штурмовиков



8 карт
счётчиков



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 добирают 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 определённым количеством очков влияния. Игрок, сумевший первым снизить влияние противника до нуля, становится победителем.

Правила для двух игроков

Подготовка к игре

Отложите большие карты приключений в сторону. Они понадобятся вам лишь в одиночном или кооперативном приключении (см. стр. 18).

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

Сложите в стопку 16 карт исследователей и положите их на стол лицевой стороной вверх. Торговую колоду составляют все карты с символами 🟢, 🔴, 🟡 и ⚙️. Перемешайте её 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. В обычной игре на двоих первый игрок берёт на руку 3 карты, второй — 5 карт. Карты всегда берутся на руку только из личной колоды.

Пример начального расклада

Второй игрок		Первый игрок	
Стопка сброса	Личная колода	Начальная рука (5 карт)	Начальное влияние (50 очков)
			Личная колода
Исследователи	Торговый ряд		Стопка сброса

Отслеживание счёта

30 очков

→

27 очков

-3

Игроки могут использовать любой способ учёта очков влияния, будь то бумага и карандаш или входящие в состав игры карты-счётчики. Карту с десятками разверните нужной стороной вверх и положите поверх карты с единицами чуть ниже нужной цифры. Например, у вас 30 очков влияния и вы получаете 3 урона. Теперь ваш текущий счёт — 27 очков. См. иллюстрацию на стр. слева.

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 разыгранных ими кораблей и баз (исключение: первичное свойство корабля, которое срабатывает 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 потрачены в любой момент вашей основной фазы. Если свойство даёт очки влияния, то вы тут же начисляете их себе.

Некоторые свойства обладают несколькими эффектами (например, «Курьерский корабль» приносит и , и ). Некоторые свойства позволяют выбрать: например, получить  или . 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. Порядок, в котором вы разыгрываете карты, не имеет значения. Как только перед вами на столе оказываются 2 или больше карт одной фракции, срабатывают все подходящие союзные свойства. Как только союзное свойство сработало, его можно применить в любой момент основной фазы.

Двойные союзные свойства



Двойные союзные свойства — особый тип союзных свойств. Они отмечены двойным символом фракции.

Двойное союзное свойство действует так же, как и обычное, за исключением того, что для его срабатывания необходимы минимум 2 другие разыгранные карты той же фракции.

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 вычтите 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. Вычтите выбранное вами число из значения ва-

шего 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 закончен.

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 торговой колоды

Слизни

- Флагман Слизней (1)
- Рудокоп Слизней (3)
- Бур (2)
- Крушитель (2)
- Матка улья (1)
- Осквернённая луна (1)
- Личинка лунного червя (2)
- Нерестилище (1)
- Измельчитель (1)
- Скопление шипов (2)
- Жало (3)
- Роевое скопление (1)

Технокульт

- Строительный бот (3)
- Верфь переработки (1)
- Система защиты (2)
- Бот-разрушитель (3)
- Космотанк-каратель (1)
- Порт интеграции (2)
- Рой наноботов (1)
- Нейронное ядро (1)
- Плазмобот (3)
- Станция регенерации (1)
- Ремонтный космотанк (2)

Звёздная империя

- Захваченный аванпост (2)
- Грузовой транспорт (3)
- Корабль-ферма (2)
- Ястреб пограничья (3)
- Молот (1)
- Имперский флагман (1)
- Терминал наведения помех (1)
- Лёгкий крейсер (3)
- Орбитальная орудийная платформа (2)
- Осадная крепость (1)
- Телепортационный крейсер (1)

Торговая федерация

- Линкор федерации (1)
- Крейсер федерации (1)
- Курьерский корабль (3)
- Корабль-врата (1)
- Ионная станция (1)
- Перевозчик дальнего действия (2)
- Передвижной рынок (2)
- Орбитальный челнок (3)
- Отдалённая станция (3)
- Патрульная лодка (2)
- Транспортный узел (1)



Варианты игры

Игра «Звёздные империи» поддерживает множество вариантов и режимов, ориентированных на разное количество участников. Если не указано иное, в каждом из них действуют все обычные правила. В игре «Звёздные империи: Фронтир» достаточно карт для игры вчетвером. Вы можете добавить к ней базовый набор «Звёздных империй» или «Звёздные империи: Колониальные войны», чтобы опробовать варианты, рассчитанные на 5 или 6 участников.



Обычная дуэль

2 игрока

Выберите первого игрока случайным образом. Он начинает партию с 3 картами на руке. Его соперник начинает с 5 картами на руке.

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.

Первый трофей охотника

Правила те же, что и в варианте «Охотник», однако игра заканчивается после первого уничтожения какого-либо игрока. Побеждает его сосед справа.

Гидра

4 или 6 игроков

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.

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.

ПРИМЕЧАНИЕ: при игре командой-гидрой против карты приключения (см. стр. 19) суммарное количество очков влияния команды равно количеству личных очков влияния игроков, умноженному на число игроков.

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.



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.

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

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

Одиночная и кооперативная игра

Игроки сражаются против самой игры и используют карты приключений.

Название приключения



Влияние Босса

Особые свойства и правила

Название приключения



Правила приключения

На следующих страницах вы найдёте дополнительные правила и указания касательно всех карт приключений.

Карты приключений

Восемь больших карт, входящих в состав игры, позволят вам самостоятельно или в компании друзей сразиться с самой игрой. В каждом приключении вас ждёт свой противник. Мы будем называть его Боссом.

В общем случае вы применяете обычные правила, относящиеся к размеру руки, покупке карт, использованию очков боя и т. д. Вместе с тем приключения вносят дополнительные правила, задающие поведение Босса. Правила приключений описаны на обеих сторонах карт, а также в этом буклете (см. стр. 22—38).

Выбрав карту приключения, против которой вы хотите сыграть, найдите соответствующие правила в этом буклете, прочтите игрокам предысторию (*курсивный текст*) и следуйте указаниям по подготовке к партии.

Уровни сложности приключений

Для каждого приключения предусмотрены 4 уровня сложности.

Приключения разработаны таким образом, чтобы их было сложно проходить на уровне «Ветеран». Поэтому можете начать играть на уровне «Новичок» или «Ученик» и постепенно повышать сложность.

НОВИЧОК. Игроки делают по 3 хода до того, как Босс сделает первый ход.

УЧЕНИК. Игроки делают по 2 хода до того, как Босс сделает первый ход.

ВETERAN. Игроки ходят первыми.

ЭКСПЕРТ. Босс ходит первым.


Забраковка торгового ряда

Во время основной фазы своего хода игрок может отправить в утиль все карты в торговом ряду. Торговый ряд можно забраковать только *один раз за приключение*, поэтому игрок может воспользоваться этой возможностью, если никто ещё не забраковывал торговый ряд в текущей партии.

Дополнительные замечания

- Босс, у которого есть рука, получает на руку обычное количество карт, даже если ходит первым.
- Если игроки ходят первыми (уровни сложности «Новичок», «Ученик» и «Ветеран»), они получают на руку по 3 карты на своём первом ходу в партии.
- Как только игроки сделают свои дополнительные ходы в начале партии на уровнях сложности «Новичок» и «Ученик», игровой процесс продолжится по обычным правилам: игроки и Босс будут делать ходы друг за другом.
- Если правила хода Босса предписывают ему использовать свойство (например, союзное), а у Босса разыграно несколько карт с этим типом свойства, он использует свойство самой дорогой из этих карт. Если таковых несколько, Босс выбирает случайную из этих карт и использует её свойство.
- Если в торговой колоде не остаётся карт, перемешайте утиль: он станет новой торговой колодой. Не забудьте предварительно убрать из утиля карты, которых не может оказаться в торговой колоде (например, штурмовиков).

Босс атакует

Когда говорится, что «Босс атакует», Босс проводит серию атак, используя свои . В каждой атаке он последовательно проходит шаги (см. ниже), пока не дойдёт до шага, который позволяет ему совершить атаку, и после этого возвращается к шагу 1. Он повторяет этот процесс, пока у него не кончатся очки боя. В каждой атаке он использует минимальное количество очков боя, необходимое для уничтожения игрока или его базы.

1. Если Босс может атаковать и уничтожить игрока, он атакует игрока с наибольшим числом очков влияния среди тех, которых он способен уничтожить. Если таких игроков несколько, Босс выбирает одного из них случайным образом.
2. Босс атакует аванпост с наибольшим числом очков обороны среди тех, которые способен уничтожить. Если таких несколько, Босс атакует самый дорогой из этих аванпостов. Если по-прежнему ничья, то случайный из них.
3. Босс атакует обычную базу (не аванпост) с наибольшим числом очков обороны среди тех, которые способен уничтожить. Если таких несколько, Босс атакует самую дорогую из этих баз. Если по-прежнему ничья, то случайную из них.
4. Босс атакует игрока с наименьшим числом очков влияния. Если таких несколько, он выбирает одного из них случайным образом.

Не забывайте, что Босс не может атаковать игрока или обычную базу, если у игрока есть аванпост. Если свойство позволяет Боссу «уничтожить базу», он выбирает её по описанному выше алгоритму. Босс никогда не уничтожает собственные базы.

Автоматоны

Одиночное/командное приключение
для 1–4 игроков



Несколько недель назад отряд ваших исследователей обнаружил остатки древней цивилизации. Он нашёл тёмную холодную планету, покрытую сетью дорог и застроенную технологически продвинутыми зданиями. Никаких признаков жизни не наблюдалось, и корабли направились к планете на всех скоростях. Неожиданно она озарилась огнями, и на ваши корабли обрушился рой автоматизированных космических аппаратов, вылетевших из тысяч открывшихся космопортов.

С тех пор этот таинственный рой захватывает все корабли и базы, попадающие ему на пути, а затем убивает их обитателей и интегрирует обезлюдевшую технику в свой флот.

Ваши разведчики полагают, что это некая защитная технология, запрограммированная на уничтожение врага его же оружием. Возможно, в какой-то момент она вышла из-под контроля и уничтожила своих создателей. Вам надо найти способ защититься от этой новой угрозы, пока вы не повторили судьбу исчезнувшей цивилизации.

Подготовка к приключению

Решите, как вы будете отслеживать степень ассимиляции (при помощи карандаша и листа бумаги, дополнительных карт-счётчиков и т. д.). Степень ассимиляции символизирует растущую армаду чужаков, поглощающую всё больше и больше вашей техники.

Босс начинает игру с 30 очками влияния за каждого игрока и степенью ассимиляции, равной 0 (+ 4 за каждого игрока, начиная со второго). К примеру, при игре втроём начальная степень ассимиляции составит 8.

ПРИМЕЧАНИЕ: у Босса нет руки, личной колоды и стопки сброса.

Каждый игрок начинает с обычной личной колодой (8 разведчиков и 2 штурмовика) и 60 очками влияния. Если это не одиночная игра, то участники становятся командой-гидрой (см. стр. 14).

Ход Босса

После того как Босс разыграет карты (см. карту приключения «Автоматоны»), завершите ход босса по описанным ниже шагам. После каждого шага, если Босс сделал что-то на этом шаге, возвращайтесь к шагу 1. Повторяйте этот алгоритм, пока не достигнете шага «Конец хода».

1. Босс использует доступное первичное свойство базы.
2. Босс использует доступное союзное свойство.
3. Босс использует доступное двойное союзное свойство.

4. Босс атакует.
5. Босс добавляет 1 к степени ассимиляции.
6. Конец хода.

Вторжение Слизней

*Одиночное/командное приключение
для 1–4 игроков*



Ваши колонисты заметили у границы ваших территорий базу Слизней. Запаниковав, они поспешили уничтожить базу, однако она успела послать сигнал бедствия флоту Слизней.

Прошлого не воротишь и ошибку, увы, никак не исправить. Ваш единственный вариант — подготовиться к неизбежному вторжению Слизней и надеяться, что вы сможете его пережить.

Подготовка к приключению

Уберите из торговой колоды все карты 🧐.

Поместите 1 «Скопление шипов» в стопку сброса Слизней лицевой стороной вверх. Затем соберите колоду Слизней, расположив следующие карты в указанном порядке

(сверху вниз, по 1 карте с каждым названием): «Жало», «Скопление шипов», «Бур», «Крушитель», «Нерестилище», «Измельчитель», «Флагман Слизней», «Роевое скопление», «Осквернённая луна», «Матка улья». Отложите в сторону остальные карты 🐼, в этой игре они не понадобятся.

Босс начинает игру с 40 очками влияния за каждого игрока.

ПРИМЕЧАНИЕ: у Босса нет руки.

Каждый игрок начинает с обычной личной колодой (8 разведчиков и 2 штурмовика) и 40 очками влияния. Если это не одиночная игра, то участники становятся командой-гидрой (см. стр. 14).

Ход Босса

После того как Босс разыграет карту (см. карту приключения «Вторжение слизней»), завершите ход босса по описанным ниже шагам. После каждого шага, если Босс сделал что-то на этом шаге, возвращайтесь к шагу 1. Повторяйте этот алгоритм, пока не достигнете шага «Конец хода».

1. Босс использует доступное первичное свойство базы.
2. Босс использует доступное союзное свойство.
3. Босс использует доступное двойное союзное свойство.
4. Босс атакует.
5. Конец хода.



Ужас из иного мира

Одиночное/командное приключение
для 1–4 игроков



Когда-то давно вы пытались покорить дальние рубежи при помощи мощной, но не оправдавшей себя технологии телепортационных врат, которые оставили после себя крошечные разломы в пространстве-времени. И вот настал час, когда нечто ужасное, найдя эти бреши, решило проникнуть в наш мир.

Подготовка к приключению

У Босса нет руки, влияния, личной колоды и стопки сброса. Вместо этого у него есть 4 щупальца: красное, жёлтое, зелёное и синее. Для победы игрокам нужно уничтожить все щупальца Босса. Перед тем как выложить начальный торговый ряд, откройте 10 верхних карт из торговой колоды. Разложите их по стопкам на 4 щупальца: в каждой стопке должны оказаться карты одного цвета (фракции). Немного сдвигайте карты в стопках так, чтобы была видна их стоимость. Каждая из этих стопок соответствует своему щупальцу Босса.

Каждый игрок начинает с обычной личной колодой (8 разведчиков и 2 штурмовика) и 40 очками влияния.

Игроки делают независимые ходы. Случайным образом выберите первого игрока. После него право хода передаётся по часовой стрелке. После хода каждого игрока ходит Босс. Особые свойства и атаки Босса нацелены лишь на игрока, только что завершившего ход.

Уровни сложности

НОВИЧОК. Босс не делает ход после первого и второго хода каждого игрока.

УЧЕНИК. Босс не делает ход после первого хода каждого игрока.

ВETERAN. Изменений нет.

ЭКСПЕРТ. Босс делает ход против каждого игрока перед ходом первого игрока.

Ход Босса

1. Возьмите самую дальнюю от торговой колоды карту из торгового ряда и добавьте её к соответствующему щупальцу.
2. Сдвиньте оставшиеся в торговом ряду карты на 1 карту влево от торговой колоды.
3. Откройте верхнюю карту торговой колоды. Если это карта того же цвета, что и только что добавленная к щупальцу, добавьте к щупальцу и её. В противном случае выложите её на свободное место в торговом ряду. (Повторяйте этот шаг, пока не заполните свободное место в торговом ряду.)

4. Босс получает особое свойство, определяемое цветом карты, добавленной к щупальцу (см. лицевую сторону карты «Ужас из иного мира»). Босс применяет свойство только 1 раз, даже если добавил к щупальцу несколько карт.
5. Босс получает количество очков боя, равное количеству карт в самом длинном щупальце.
6. Босс атакует.
7. Конец хода.



Механическое безумие

*Одиночное/командное приключение
для 1–4 игроков*



Недавняя атака Слизней повредила мозгомир Технокульта в вашем секторе. Корабли Культа бросились на защиту мозгомира, и промышленные ремонтные боты вернули его к жизни. Однако в возрождённом мозгу зародилась мысль об очищении Культа. По его мнению, священная эффективность Культа должна охватить всё и вся. Мир должен быть переделан или очищен. Переделан или очищен. Переделан или очищен...

Подготовка к приключению



Уберите из торговой колоды все карты . Замешайте их вместе с 4 разведчиками и 4 штурмовиками. Так у вас получится колода Технокульта. (Если вы играете с несколькими наборами «Звёздных империй», используйте только 20 карт  из набора «Фронтир».)

Босс начинает игру с 40 очками влияния за каждого игрока.

Каждый игрок начинает с личной колодой, состоящей из 7 разведчиков и 1 штурмовика, а также с 60 очками влияния. Если это не одиночная игра, то участники становятся командой-гидрой (см. стр. 14).

Ход Босса

После того как Босс возьмёт карты на своём ходу, определите действия босса по описанным ниже шагам. После каждого шага, если Босс сделал что-то на этом шаге, возвращайтесь к шагу 1. Повторяйте этот алгоритм, пока не достигнете шага «Конец хода».

1. Босс разыгрывает самую дорогую карту Технокульта с руки (если корабль и база имеют одинаковую стоимость, приоритет за базой).
2. Босс использует доступное первичное свойство базы.
3. Босс использует доступное союзное свойство.
4. Босс использует доступное свойство  (исключение: «Станция регенерации»).
5. Если у Босса разыграна «Станция регенерации», он использует её свойство .

6. Босс разыгрывает всех разведчиков и штурмовиков с руки.
7. Босс атакует.
8. Конец хода.

Зверь возмездия

*Одиночное/командное приключение
для 1–4 игроков*



Во время исследования новой системы в колонизационных целях ваши сканеры засекали гигантский геомагнитный шторм на четвёртой планете. Он быстро увеличивался в размерах и вскоре разорвал планету на части.

Уйдя от образовавшегося поля астероидов, он направился в вашу сторону, и лишь тогда вы поняли, что это никакой не шторм, а исполинский космический зверь, пожирающий планеты! Вам нужно защитить свой флот, свое звёздное государство и, возможно, саму галактику.

Подготовка к приключению

Если это не одиночная игра, возьмите с верха торговой колоды 1 карту за каждого игрока и положите перед боссом лицевой стороной вниз.

Босс начинает игру с 50 очками влияния за каждого игрока.

ПРИМЕЧАНИЕ: у Босса нет руки, личной колоды и стопки сброса.

Каждый игрок начинает с обычной личной колодой (8 разведчиков и 2 штурмовика) и 50 очками влияния. Если это не одиночная игра, то участники становятся командой-гидрой (см. стр. 14).

Ход Босса

Во время хода Босса выполните следующие шаги:

1. Отправьте в утиль самую дальнюю от торговой колоды карту из торгового ряда.
2. Сдвиньте оставшиеся в торговом ряду карты на 1 карту влево от торговой колоды.
3. Положите перед Боссом отправленную в утиль карту лицевой стороной вниз. Он получает количество очков боя, равное количеству лежащих перед ним карт.
4. Откройте верхнюю карту из торговой колоды и выложите её на свободное место в торговом ряду.
5. На время этого хода Босс получает особое свойство, определяемое фракцией открывшейся карты (см. лицевую сторону карты «Зверь возмездия»).
6. Босс атакует.
7. Конец хода.

Пираты Тёмной звезды

Одиночное/командное приключение
для 1–4 игроков



Безжалостных пиратов Тёмной звезды знают во всей галактике. Они опустошают целые системы, оставляя после себя лишь нескольких свидетелей, чтобы они могли рассказать остальным о произошедшем. И теперь пираты заинтересовались вашими территориями. Они смели ваш пограничный флот и направляются к внутренним планетам. Дайте отпор пиратам, пока не стало слишком поздно.



Подготовка к приключению

Босс начинает игру с 25 очками влияния за каждого игрока.

ПРИМЕЧАНИЕ: у Босса нет руки, личной колоды и стопки сброса.

Каждый игрок начинает с обычной личной колодой (8 разведчиков и 2 штурмовика) и 50 очками влияния. Если это не одиночная игра, то у каждого участника свой запас очков влияния и каждый выбывает из игры независимо друг от друга. Однако у игроков общий ход, и они используют свои боевые и торговые резервы, как команда-гидра (см. стр. 14).

Ход Босса

Во время хода Босса выполните следующие шаги:

1. За каждого оставшегося в игре участника отправьте в утиль 1 самую дальнюю от торговой колоды карту из торгового ряда.
2. Сдвиньте оставшиеся в торговом ряду карты на 1 карту влево от торговой колоды за каждую отправленную в утиль карту.
3. Откройте верхние карты из торговой колоды, чтобы заполнить все свободные места в торговом ряду.
4. Фракция и стоимость первой открывшейся карты определяют, что Босс сделает первому игроку (см. лицевую сторону карты «Пираты Тёмной звезды»). Вторая открывшаяся карта определяет, что Босс сделает второму игроку. И так далее.
5. Конец хода.

Вызов Императору

Одиночное/командное приключение
для 1–3 игроков



Не так давно Звёздная империя отразила вторжение Слизней в одну из своих систем, граничащую с вашей. И теперь вы получили сообщение от соседа с требованием выплатить дань Императору. Звёздная империя аргументировала требование тем, что благодаря её защите ваша территория не стала объектом нападения Слизней. Но даже если это и правда, уступив империи, вы рискуете получить новое требование — присягнуть на верность. Не лучше ли будет поставить имперцев на место, чем потерять независимость, выполняя их прихоти?

Подготовка к приключению

Уберите из торговой колоды все карты ✨.
(Если вы играете с несколькими наборами «Звёздных империй», используйте только 20 карт ✨ из набора «Фронтир».)

Соберите торговую колоду элиты Императора из карт (сверху вниз): «Молот», «Терминал наведения помех», «Телепортационный крейсер», «Осадная крепость», «Имперский флагман».

Соберите торговую колоду подданных Императора из оставшихся перемешанных карт Звёздной империи, входящих в набор «Фронтир».

Верхняя карта каждой из этих колод всегда лежит лицевой стороной вверх.

Босс начинает игру с 40 очками влияния за каждого игрока.

Босс и каждый игрок начинают с обычной личной колодой (8 разведчиков и 2 штурмовика).

Каждый игрок начинает с 50 очками влияния. Если это не одиночная игра, то участники становятся командой-гидрой (см. стр. 14).

Ход Босса

После того как Босс возьмёт карты на своём ходу, определите действия босса по описанным ниже шагам. После каждого шага, если Босс сделал что-то на этом шаге, возвращайтесь к шагу 1. Повторяйте этот алгоритм, пока не достигнете шага «Конец хода».

- 1. Босс использует доступное первичное свойство базы.**
- 2. Босс использует доступное союзное свойство.**
- 3. Босс использует доступное двойное союзное свойство.**
- 4. Босс разыгрывает самую дорогую карту с руки (стоимость разведчика и штурмовика равна 0).**
- 5. Босс покупает самую дорогую из двух открытых карт в своих торговых колодах, которую может себе позволить.**
- 6. Босс атакует.**
- 7. Конец хода.**



Цена свободы

*Одиночное/командное приключение
для 1–4 игроков*



Торговая федерация решила, что ваше звёздное государство может оказаться ценным приобретением. Она запретила своим организациям работать с вами и начала активно подкупать ваших соседей. Вам нужно показать Федерации, что вы обойдётесь ей слишком дорого.

Подготовка к приключению

Уберите из торговой колоды все карты . (Если вы играете с несколькими наборами «Звёздных империй», используйте только 20 карт  из набора «Фронтир».)

Из этих 20 карт будут собраны 2 колоды Босса: личная колода и колода приобретений.

В составе колоды приобретений: 1 «Транспортный узел», 1 «Линкор Федерации», 1 «Ионная станция», 2 «Передвижных рынка» и 1 «Отдалённая станция».

Если это одиночная игра, добавьте в колоду 1 «Патрульную лодку».

Если это игра на двоих, добавьте в колоду 1 «Патрульную лодку» и 1 «Крейсер Федерации».

Выложите «Транспортный узел» лицевой стороной вниз, затем перемешайте остальные карты приобретений и поместите их лицевой стороной вниз поверх «Транспортного узла». Колода приобретений подготовлена.

Перемешайте оставшиеся карты 🌐 из набора «Фронтир» — это личная колода Босса.

Босс начинает игру с 40 очками влияния за каждого игрока.

Каждый игрок начинает с обычной личной колодой (8 разведчиков и 2 штурмовика).

Каждый игрок начинает с 30 очками влияния. Если это не одиночная игра, то участники становятся командой-гидрой (см. стр. 14).

Ход Босса

После того как Босс возьмёт карты на своём ходу, определите действия босса по описанным ниже шагам. После каждого шага, если Босс сделал что-то на этом шаге, возвращайтесь к шагу 1. Повторяйте этот алгоритм, пока не достигнете шага «Конец хода».

1. Босс использует доступное первичное свойство базы.
2. Босс использует доступное союзное свойство.
3. Босс использует доступное двойное союзное свойство.
4. Босс разыгрывает самую дорогую карту с руки (стоимость разведчика и штурмовика равна 0).

5. Босс покупает самую дорогую карту из торгового ряда, которую может себе позволить, и помещает её в реестр (см. оборот карты приключения «Цена свободы»).
6. Босс атакует.
7. Конец хода.



История Торговой федерации

В далёком будущем традиционные государственные формы правления сменились корпоративными. Земля и её колонии стали управляться группой корпораций, называющей себя Торговой федерацией.

Политика Федерации сфокусирована на коммерции и доходе, а также, разумеется, на личных благах тех, кто занимает верхние ступени карьерной лестницы. В общении с другими звёздными державами Федерация делает ставку на дипломатию и заключение сделок, однако у неё есть развитый военный отдел, способный постоять за её интересы.

Торговая федерация помогает получить много очков торговли и влияния (увеличивая ваш счёт).

История Слизней

Эти загадочные существа стали первой инопланетной формой жизни, с которой встретилось человечество. И большинство первых таких встреч закончилось тотальным истреблением людских колоний. Людям удалось захватить несколько разбитых кораблей инопланетян. Забравшись внутрь, они увидели, что всё вокруг покрыто слизью. Так чужаки и получили своё прозвище.

Несмотря на то, что в последние годы все встречи людей и Слизней приводят к жесточайшим конфликтам, среди фракций инопланетян находятся те, кто готов торговать с самыми бесстрашными из людей-коммерсантов.

Слизни помогают получить большое количество очков боя и очистить торговый ряд от ненужных карт.

История Звёздной империи

Звёздная империя состоит главным образом из бывших приграничных колоний Торговой федерации. Их отделение было вызвано не столько усталостью от корпораций, сколько наблюдением за неспособностью Федерации успешно защищать их от Слизней. В результате один амбициозный губернатор объединил несколько колоний в независимую империю под своим руководством. Ему удалось создать сильную армию, которая одинаково эффективно держала на расстоянии и Слизней, и лишившуюся колоний Торговую федерацию.

Звёздная империя — агрессивная фракция, помогающая вам брать много карт и заставляя противника сбрасывать карты.

История Технокульта

Совокупность промышленных и добывающих секторов, напрочь отрезанная Слизнями от Торговой федерации. Живя в постоянном страхе истребления и не имея возможности связаться с остальной частью человечества, эти сектора вынуждены были пойти на отчаянные меры. Они создали культ технологий, воспевающий использование новаторской робототехники и автоматизации для создания мощных оборонительных средств, способных восполнить недостаток живой силы. И поскольку даже лидеры секторов верили в то, что технологии — их спасение, вскоре технология стала их богом.

Технокульт помогает избавляться от ненужных карт из личной колоды и предоставляет множество баз, призванных уберечь ваше влияние.



Памятка по символам



— Символ фракции Слизней



— Символ фракции Торговой федерации



— Символ фракции Звёздной империи



— Символ фракции Технокульта

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 утилизирующее свойство.

АВАНПОСТ — Аванпост

Аванпост — разновидность базы. Если у вас есть хотя бы одна разыгранная база-аванпост, противник не может атаковать/выбирать 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.



Авторский коллектив

Идея игры и разработка: Дарвин Касл

Развитие игры: Роб Доэрти

Графический дизайн: Вито Джезуальди, Рэнди Делвен
и Адам Лахмански

Ведущий художник: Антони Папантониу

Художественное оформление карт: Graphic Manufacture

Редактор: Нейтан Дэвис

Игру тестировали: Коннор Дейли, Мартин Дики,
Нейт Доэрти, Майя Доэрти, Джордж Груссис, Барбара
Гуглицца, Дж. Р. Ханикатт, Дезайр Джером, Сиджей
Мойнихан, Дебби Мойнихан, Адам Подтбург, Спенсер
Шварцвальд, Зак Шварцвальд, Джон Татьяна, Ян Тейлор,
Алекс Тоттенхэм, Эд Уилкоккс

StarRealms.com/frontiers

Star Realms Frontiers™ & © 2019 White Wizard Games LLC

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Александр Петрунин

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы
она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

?? Остались вопросы по правилам? ??
Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную
почту vorpros@hobbyworld.ru или задавайте
нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.