



ОПУСТОШЕНИЕ

**ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ
КОМПОНЕНТОВ ИГРЫ**



ГЛОССАРИЙ

Содержание

Бонусы торговли	3
Счётчики производства	3
Бонусы жетонов добычи и завоеваний	3
Карты курса	4
Обычные карты курса	4
Карты курса домов	5
Карты совместного курса	8
Карты героического курса	10
Шкалы цивилизации	12
Начальные стратегии	18
Свойства домов	21
Карты павших домов	22
Карты технологий	24
Карты стратегий	31
Действия стратегий	31
Задачи стратегий	31
Карты галактических событий	34
События 1-го цикла	34
События 2-го цикла	36
События 3-го цикла	38
Карты кризисов	40
Начальные кризисы (1—5)	40
Кризисы уровня 1 (6—24)	40
Кризисы уровня 2 (25—47)	42
Кризисы уровня 3 (48—68)	44
Карты тревоги	46
Карты ситуаций	46
Карты войны	46
Жетоны секторов	48

Создатели брошюры

ВЁРСТКА

Виктор Чете, Атилла Керек

КОРРЕКТУРА

Эмануэла Пратт, Эмили Блейн



Бонусы торговли

	+3	» Получите 3 очка влияния.
		» Активируйте 1 фишку мощности флотилии.
	+2 +2	» Получите 2 кредита или 2 науки.
	+2 +2	» Получите 2 энергии, пищи и/или материала (в любом сочетании).
		» Получите жетон добычи.
	+1	» Получите 1 науку.

Счётчики производства

УРОВЕНЬ ПРОИЗВОДСТВА	ВЫРАБОТКА ПРОИЗВОДСТВА ПИЩИ, ЭНЕРГИИ, МАТЕРИАЛОВ И НАУКИ	ВЫРАБОТКА ПРОИЗВОДСТВА КРЕДИТОВ
13	15	8
12	12	6
11	10	5
10	8	4
9	6	4
8	5	3
7	4	3
6	4	3
5	3	2
4	3	2
3	2	1
2	1	1
1	1	1
0	0	0

Бонусы жетонов добычи

5	Получите 2 пищи или 1 очко влияния.	5	Получите 2 материала или 1 очко влияния.	5	Получите 2 энергии или 1 очко влияния.
5	Получите 1 пищу и 1 энергию или получите 1 очко влияния.	5	Получите 1 пищу и 1 материал или получите 1 очко влияния.	5	Получите 1 энергию и 1 материал или получите 1 очко влияния.
2	Получите 1 пищу и 1 науку или получите 1 очко влияния.	2	Получите 1 энергию и 1 науку или получите 1 очко влияния.	2	Получите 1 материал и 1 науку или получите 1 очко влияния.
8	Получите 1 ресурс.	4	Получите 1 науку и/или 1 очко влияния.		

Бонусы жетонов завоеваний

3	Активируйте 1 фишку мощности флотилии или внедрите 1 фишку мощности флотилии в этот сектор.	3	Постройте систему защиты в этом секторе и/или получите 2 очка влияния.	3	Получите 4 очка влияния.
3	Постройте сооружение в этом секторе или получите 1 очко влияния.	3	Постройте гильдию фермеров в этом секторе или получите 1 ресурс.	3	Постройте гильдию банкиров в этом секторе или получите 1 ресурс.
3	Постройте гильдию учёных в этом секторе или получите 1 ресурс.	3	Постройте гильдию шахтёров в этом секторе или получите 1 ресурс.	3	Постройте гильдию инженеров в этом секторе или получите 1 ресурс.

Карты курса

ОБЫЧНЫЕ КАРТЫ КУРСА



ПОКОРЕНИЕ



СХВАТКА

Потратьте 2 энергии.
Вторгнитесь в сектор или перегруппируйтесь.

ПЛАНИРОВАНИЕ

Потратьте 1 энергию и 1 кредит.
Получите стратегию и/или переместите 1 заражение.

ПОДГОТОВКА

Потратьте 3 материала.
Активируйте не более 2 фишек мощности флотилии.



РАЗВИТИЕ



РОСТ

Потратьте 1 материал.
Постройте гильдию или сооружение.

ЗАСЕЛЕНИЕ

Отзовите 1 фишку мощности флотилии.
Постройте гильдию и/или сооружение.
И то и другое в том же секторе, откуда отзывали фишку мощности флотилии.

ГАРМОНИЗАЦИЯ

Потратьте 1 науку.
Увеличьте здоровое население или уберите 1 заражение.



ИННОВАЦИИ



|| Этот курс сбрасывается в 1-м цикле. ||

ИССЛЕДОВАНИЕ

Потратьте 2 пищи.
Произведите науку и кредиты и/или получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию учёных и банкиров.

ИЗОБРЕТЕНИЕ

Потратьте 2 науки.
Получите базовую или улучшенную технологию.

КОНСОЛИДАЦИЯ

Потратьте 1 пищу, 1 энергию и 1 материал.
Получите стратегию.



ПОЛИТИКА



ВНУШЕНИЕ

Потратьте 1 науку.
Продвиньтесь по шкале госуправления.

ПРЕВОСХОДСТВО

Потратьте 2 энергии и 1 кредит.
Усовершенствуйте жетон славы и/или вторгнитесь в сектор.

КОНТРОЛЬ

Потратьте 1 кредит.
Получите жетон торговли и/или переместите 1 заражение.



ПРОИЗВОДСТВО



БЛАГОДЕНСТВИЕ

Нет стоимости.
Продвиньтесь по шкале общества.

СНАБЖЕНИЕ

Нет стоимости.
Произведите пищу, энергию и материалы и/или получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию фермеров, шахтёров и инженеров.

ОПТИМИЗАЦИЯ

Потратьте 1 пищу и 1 энергию.
Уберите 1 заражение и/или перегруппируйтесь.



ПРОГРЕСС



ЭКСПЕРИМЕНТ

Нет стоимости.
Произведите науку или постройте гильдию учёных.

ИЗОБРЕТЕНИЕ

Потратьте 2 науки.
Получите базовую или улучшенную технологию.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Отзовите 1 фишку мощности флотилии.
Уберите 1 заражение из того же сектора, откуда отзывали фишку мощности флотилии, и/или перегруппируйтесь.



ПРОЦВЕТАНИЕ



ДОСТАТОК

Потратьте 1 материал.
Продвиньтесь по шкале экономики.

СКЛАДИРОВАНИЕ

Нет стоимости.
Произведите ресурсы 1 типа и/или получите 2 ресурса (в любом сочетании).

ОРГАНИЗАЦИЯ

Деактивируйте 1 фишку мощности флотилии и потратьте 1 материал и 1 энергию.
Получите стратегию и/или постройте сооружение.



УКРЕПЛЕНИЕ



УСКОРЕНИЕ

Деактивируйте 1 фишку мощности флотилии.
Продвиньтесь по любой шкале цивилизации и/или постройте систему защиты.

МОБИЛИЗАЦИЯ

Потратьте 2 материала.
За каждую вашу верфь внедрите 1 фишку мощности флотилии в сектор с этой верфью.

ЗАНЯТИЕ ПОЗИЦИЙ

Потратьте 1 энергию.
Перегруппируйтесь и/или постройте систему защиты.



ИСКУШЕНИЕ



ВОЗДЕЙСТВИЕ

Нет стоимости.
Выполните 1 действие предпочтительного курса из руки или вашей стопки сброса (заплатите стоимость и примените эффекты).

ЗАГОВОР

Получите 1 заражение.
Продвиньтесь по любой шкале цивилизации и/или тайно посмотрите 2 верхние карты галактических событий следующего цикла и положите одну из них обратно на колоду, а другую под неё.

ПРОЯВЛЕНИЕ

Получите 1 заражение.
Активируйте 1 фишку мощности флотилии и/или внедрите 1 фишку мощности флотилии в ваш родной сектор, и/или произведите ресурсы 2 разных типов.

КАРТЫ КУРСА ДОМОВ

Эти карты курса используются определёнными домами (замените ими обычные карты курса, как описано в подготовке).



ПОКОРЕНИЕ. ДОМ АСТОРАНОВ



ОСАДА

Потратьте 3 энергии.
Вторгнитесь в сектор и/или постройте сооружение.

СБОР УРОЖАЯ

Потратьте 1 кредит.
Получите 1 пищу за каждый ваш здоровый сектор и/или переместите 1 заражение.

ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Потратьте 1 науку.
Получите 1 очко влияния и 1 кредит за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 сооружением.



ПРОЦВЕТАНИЕ. ДОМ АСТОРАНОВ



УСИЛЕНИЕ

Потратьте 1 пищу и отзовите 1 фишку мощности флотилии.
Постройте сооружение и/или продвиньтесь по шкале экономики.

РЕГУЛИРОВАНИЕ

Отзовите 1 фишку мощности флотилии.
Получите стратегию могущества или богатства.

РЕКОНСТРУКЦИЯ

Уничтожьте сооружение в неродном секторе.
Постройте гильдию в том же секторе, где уничтожили сооружение, и/или уберите 1 заражение.



РАЗВИТИЕ. ДОМ ФЕНРАКСОВ



ЗАСЕЛЕНИЕ

Потратьте 1 материал и 1 кредит.
Постройте гильдию и/или сооружение в одном и том же секторе.

КОЛОНИЗАЦИЯ

Потратьте 1 материал и уменьшите здоровое население в неродном секторе.
Постройте не более 2 гильдий в одном секторе или разных, но не в том, где уменьшили население.

РЕКРУТИРОВАНИЕ

Потратьте 1 пищу и 1 науку.
Внедрите 1 фишку мощности флотилии и/или увеличьте здоровое население в одном и том же секторе.

РАССРЕДОТОЧЕНИЕ. ДОМ ФЕНРАКСОВ



РЕСТАВРАЦИЯ

Потратьте 1 науку и уничтожьте сооружение в неродном секторе.

Постройте сооружение, но не в том секторе, где уничтожили сооружение, и/или уберите 1 заражение. Два этих сооружения могут быть разных типов.

МОБИЛИЗАЦИЯ

Потратьте 1 материал и 1 кредит.

За каждую вашу верфь внедрите 1 фишку мощности флотилии в сектор с этой верфью.

ДЕПОРТАЦИЯ

Потратьте 1 энергию и уменьшите здоровое население в неродном секторе.

Увеличьте здоровое население не более чем в 2 разных секторах, но не в том, где уменьшили население.

ИСКУШЕНИЕ. ДОМ КРАДМОРОВ



ПРЕОДОЛЕНИЕ

Потратьте 1 кредит и 1 науку.

Увеличьте здоровое население и/или выполните 1 действие предпочтительного курса из руки или вашей стопки сброса (заплатите стоимость и примените эффекты).

ПРЕДВИДЕНИЕ

Нет стоимости.

Продвиньтесь по шкале цивилизации, на которой продвинулись меньше всего (если их несколько, выбор за вами), и/или тайно посмотрите 2 верхние карты галактических событий следующего цикла и положите одну из них обратно на колоду, а другую под неё.

ПРОЯВЛЕНИЕ

Получите 1 заражение.

Активируйте 1 фишку мощности флотилии и/или внедрите 1 фишку мощности флотилии в ваш родной сектор, и/или произведите ресурсы 1 типа.

ПРОИЗВОДСТВО. ДОМ КРАДМОРОВ



ЭНТУЗИАЗМ

Потратьте 1 пищу и 1 материал.

Уберите 1 заражение и/или произведите энергию.

ПРЕУМНОЖЕНИЕ

Нет стоимости.

Произведите пищу и материалы или продвиньтесь по шкале экономики.

ПЛОДЫ ТРУДОВ

Получите 1 заражение и потратьте 1 энергию.

Постройте гильдию и/или продвиньтесь по шкале общества.

МАХИНАЦИИ. ДОМ МАРКАЛОСОВ



ОБЛАДАНИЕ

Потратьте 1 кредит и 1 науку.

Получите базовую или улучшенную технологию.

ПЕРЕУСТУПКА

Сбросьте неначальную стратегию из игры.

Получите жетон торговли и/или произведите ресурсы 2 разных типов.

РУКОВОДСТВО

Отзовите 1 фишку мощности флотилии.

Получите стратегию и/или жетон добычи.

ПРОИЗВОДСТВО. ДОМ НЕРВО



МОДЕРНИЗАЦИЯ

Нет стоимости.

Продвиньтесь по шкале экономики и/или произведите материалы.

МЕХАНИЗАЦИЯ

Потратьте 2 материала.

Продвиньтесь по шкале госуправления и/или произведите пищу и энергию.

БЛАГОДЕНСТВИЕ

Потратьте 1 материал.

Продвиньтесь по шкале общества.

ВОЗВЫШЕНИЕ. ДОМ НЕРВО



БОМБАРДИРОВКА

Потратьте 2 энергии.

Вторгнитесь в сектор. За каждые 3 дополнительных материала, которые вы тратите, получите 1 подлётное или залповое поглощение в начавшемся сражении.

АНАЛИЗ

Потратьте 1 кредит.

Получите стратегию.

РЕГЕНЕРАЦИЯ

Потратьте 1 науку.

Уберите 1 заражение и/или произведите кредиты.

ПРОГРЕСС. ДОМ НОВАРИСОВ



ИНТЕГРАЦИЯ

Получите 1 заражение.

Получите базовую или улучшенную технологию.

ЭКСПЕРИМЕНТ

Получите 1 заражение.

Получите стратегию.

ЗАСАДА

Потратьте 2 энергии и 1 науку.

Перегруппируйтесь и/или вторгнитесь в заражённый сектор.



УКРЕПЛЕНИЕ. ДОМ НОВАРИСОВ



АДАПТАЦИЯ

Потратьте 1 пищу, 1 энергию и 1 материал.

Активируйте 1 фишку мощности флотилии и/или уберите 1 заражение с вашего планшета дома.

МОБИЛИЗАЦИЯ

Потратьте 1 энергию и 1 материал.

За каждую вашу верфь внедрите 1 фишку мощности флотилии в сектор с этой верфью.

УСКОРЕНИЕ

Потратьте 1 энергию и 1 материал.

Продвиньтесь по любой шкале цивилизации и/или перегруппируйтесь.



ПРОИЗВОДСТВО. ДОМ ТЕГВИНОВ



БЛАГОДЕНСТВИЕ

Нет стоимости.

Продвиньтесь по шкале общества.

ПОДЪЁМ

Потратьте 1 пищу и 1 материал.

Уберите 1 заражение или продвиньтесь по шкале госуправления.

НАКОПЛЕНИЕ

Нет стоимости.

Произведите пищу, энергию, материалы и науку.



СВЯЩЕННАЯ ВОЙНА. ДОМ ШИВЕУСОВ



ПРОПАГАНДА

Потратьте 1 пищу, 1 энергию и 1 материал.

За каждую вашу верфь внедрите 1 фишку мощности флотилии в сектор с этой верфью и/или увеличьте здоровое население.

ИСТРЕБЛЕНИЕ

Потратьте 1 энергию и 1 кредит.

Вторгнитесь в заражённый сектор и получите 2 очка влияния за каждую фишку мощности флотилии Порождения Пустоты, убранный в начавшемся сражении. Вы должны вторгнуться в сектор, чтобы получить влияние этим способом.

ПРОСВЕЩЕНИЕ

Потратьте 2 науки и отзовите 1 фишку мощности флотилии.

Уберите 1 заражение из того же сектора, откуда отзывали фишку мощности флотилии, и/или продвиньтесь по любой шкале цивилизации.



ПОКОРЕНИЕ. ДОМ ЯРВЕКОВ



СХВАТКА

Потратьте 2 энергии.

Вторгнитесь в сектор или перегруппируйтесь.

ОБЪЕДИНЕНИЕ

Сбросьте жетон добычи и потратьте 1 кредит.

Получите стратегию.

ПЕРЕРАБОТКА

Сбросьте жетон завоевания и потратьте 2 материала.

Выберите 2 раза: уберите 1 заражение из сектора или активировать 1 фишку мощности флотилии. (Каждый раз можно выбирать разное.)



НАЛЁТ. ДОМ ЯРВЕКОВ



ОСВОБОЖДЕНИЕ

Потратьте 2 энергии.

Вторгнитесь в сектор и получите количество очков влияния, равное численности населения в этом секторе. Вы должны вторгнуться в сектор, чтобы получить влияние этим способом.

КОНСУЛЬТАЦИЯ

Сбросьте жетон добычи и потратьте 1 науку.

Получите базовую технологию.

СДЕЛКА

Получите 1 заражение и потратьте 1 кредит.

Получите жетон добычи и/или жетон торговли.



ПОЛИТИКА. ДОМ ШИВЕУСОВ



ВОСХВАЛЕНИЕ

Потратьте 2 пищи.

Продвиньтесь по шкале госуправления и/или усовершенствуйте жетон славы.

ВОЗМЕЗДИЕ

Потратьте 2 энергии.

Вторгнитесь в заражённый сектор.

ПРАВЛЕНИЕ

Получите 1 заражение.

Получите жетон торговли и/или произведите ресурсы 1 типа.



ПОКОРЕНИЕ. ДОМ ЗЕНОРОВ



СХВАТКА

Потратьте 2 энергии.

Вторгнитесь в сектор или перегруппируйтесь.

ИНВЕСТИРОВАНИЕ

Потратьте 3 кредита.

Получите стратегию и/или жетон торговли.

ЭКСПЕРИМЕНТ

Потратьте 1 науку.

Произведите науку и/или получите базовую технологию.



ПОЛИТИКА. ДОМ ЗЕНОРОВ



ВНУШЕНИЕ

Потратьте 2 науки.

Продвиньтесь по шкале госуправления.

РАЗДЕЛЕНИЕ

Потратьте 1 энергию, 1 материал и 1 науку.

Активируйте 1 фишку мощности флотилии и/или вторгнитесь в сектор.

РЕПЛИКАЦИЯ

Потратьте 1 энергию и 1 науку.

Переместите 1 заражение и/или увеличьте здоровое население.

КАРТЫ СОВМЕСТНОГО КУРСА

Все эти карты курса используются в кооперативных партиях. Соответствующие правила приведены в «Книге правил».



СОВМЕСТНОЕ ПОКОРЕНИЕ



СХВАТКА

Потратьте 1 энергию.

Выберите другого игрока: один из вас вторгается в сектор, а другой перегруппировывается.

ПЛАНИРОВАНИЕ

Потратьте 1 пищу и 1 кредит.

Выберите другого игрока: один из вас получает стратегию, а другой убирает 1 заражение.

ПОДГОТОВКА

Отзовите 1 фишку мощности флотилии.

Выберите другого игрока: один из вас активирует не более 2 фишек мощности флотилии, а другой усовершенствует жетон славы.



СОВМЕСТНОЕ РАЗВИТИЕ



РОСТ

Потратьте 1 кредит.

Выберите другого игрока: каждый из вас строит гильдию одного и того же типа. И/или выберите другого игрока (того же или нового): вы обмениваетесь 4 ресурсами.

СТРОИТЕЛЬСТВО

Потратьте 1 материал.

Выберите другого игрока: каждый из вас строит сооружение.

ГАРМОНИЗАЦИЯ

Потратьте 1 науку.

Выберите другого игрока: один из вас убирает 1 заражение, а другой увеличивает здоровое население.



СОВМЕСТНЫЕ ИННОВАЦИИ



Этот курс сбрасывается в 1-м цикле.

ИССЛЕДОВАНИЕ

Потратьте 1 пищу и 1 науку.

Выберите другого игрока: один из вас получает базовую или улучшенную технологию, а другой производит науку и кредиты.

ИЗОБРЕТЕНИЕ

Потратьте 2 науки.

Выберите другого игрока: один из вас получает базовую или улучшенную технологию, а другой убирает 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты из соседнего сектора. Если в секторе не остаётся фишек мощности флотилии, он становится заброшенным и его захватывает Порождение Пустоты (см. с. 24 «Книги правил»).

КОНСОЛИДАЦИЯ

Потратьте 2 ресурса (в любом сочетании).

Любой игрок получает стратегию, и/или вы сбрасываете кризис.



СОВМЕСТНОЕ ЛИДЕРСТВО



При розыгрыше стратегии и разрешении кризиса эта карта считается картой курса любого типа. Она не считается предпочтительным курсом.

ВЗАИМОВЫРУЧКА

Потратьте 1 кредит.

Выберите другого игрока: он получает количество очков влияния, равное вашей суммарной величине славы. И/или выберите другого игрока (того же или нового): вы обмениваетесь любым количеством ресурсов.

ПОМОЩЬ

Сбросьте жетон славы.

Выберите другого игрока: один из вас убирает 1 заражение, а другой выполняет 1 действие предпочтительного курса из руки или своей стопки сброса (он платит стоимость и применяет эффекты).

ОТПОР

Потратьте 1 ресурс.

Уберите предвестника или сбросьте кризис.



СОВМЕСТНАЯ ПОЛИТИКА



ВНУШЕНИЕ

Потратьте 1 энергию и 1 науку.

Выберите другого игрока: один из вас продвигается по шкале госуправления, а другой усовершенствует жетон славы.

ПРЕВОСХОДСТВО

Потратьте 2 энергии и 1 кредит.

Выберите другого игрока: один из вас вторгается в сектор, а другой получает жетон торговли.

СВЕРЖЕНИЕ

Уничтожьте сооружение в неродном секторе.

Любой игрок убирает 1 заражение из сектора, и/или вы убираете предвестника.



СОВМЕСТНОЕ ПРОЦВЕТАНИЕ



ДОСТАТОК

Потратьте 1 пищу и 1 материал.

Выберите другого игрока: один из вас продвигается по шкале экономики, а другой получает 2 ресурса (в любом сочетании) и/или производит 1 тип ресурсов.

МЯТЕЖ

Уничтожьте гильдию в неродном секторе.

Любой игрок получает жетон торговли, и/или вы убираете предвестника.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Отзовите 1 фишку мощности флотилии.

Выберите другого игрока: один из вас получает стратегию, а другой строит сооружение.



СОВМЕСТНОЕ ПРОИЗВОДСТВО



БЛАГОДЕНСТВИЕ

Верните жетон торговли на галактический планшет.

Любой игрок получает 2 очка влияния за каждую свою здоровую гильдию, и/или вы убираете предвестника.

СНАБЖЕНИЕ

Нет стоимости.

Выберите другого игрока: один из вас производит пищу, энергию и материалы, а другой продвигается по шкале общества.

ОПТИМИЗАЦИЯ

Потратьте 1 пищу и 1 энергию.

Выберите другого игрока: один из вас убирает 1 заражение, а другой перегруппировывается и/или увеличивает здоровое население.



СОВМЕСТНОЕ УКРЕПЛЕНИЕ



УСКОРЕНИЕ

Потратьте 1 энергию и 1 науку.

Выберите другого игрока: один из вас перегруппировывается и/или строит систему защиты, а другой продвигается по любой шкале цивилизации.

МОБИЛИЗАЦИЯ

Потратьте 1 материал и 1 кредит.

Выберите другого игрока: каждый из вас внедряет 1 фишку мощности флотилии за каждую свою верфь (в свои секторы). И/или выберите другого игрока (того же или нового): вы обмениваетесь 4 ресурсами.

ВЫДЕРЖКА

Получите 1 заражение.

Любой игрок строит не более 2 сооружений (в одном секторе или разных), и/или вы сбрасываете военный или общий кризис.



СОВМЕСТНЫЙ ПРОГРЕСС



ЭКСПЕРИМЕНТ

Потратьте 1 пищу.

Выберите другого игрока: один из вас производит науку, а другой убирает 1 заражение.

ИЗОБРЕТЕНИЕ

Потратьте 2 науки.

Выберите другого игрока: один из вас получает базовую или улучшенную технологию, а другой строит гильдию учёных.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Сбросьте жетон славы.

Любой игрок внедряет 1 фишку мощности флотилии и/или перегруппировывается. И/или вы сбрасываете экономический или общий кризис.



СОВМЕСТНОЕ ИСКУШЕНИЕ



ВОЗДЕЙСТВИЕ

Получите 1 заражение.

Выберите другого игрока: каждый из вас выполняет 1 действие предпочтительного курса из руки или своей стопки сброса (каждый платит стоимость и применяет эффекты собственного курса).

ЗАГОВОР

Получите 1 заражение.

Выберите другого игрока: каждый из вас продвигается по любой шкале цивилизации одного и того же типа.

ПРОЯВЛЕНИЕ

Потратьте 2 ресурса (в любом сочетании).

Выберите другого игрока: один из вас активирует 1 фишку мощности флотилии и/или внедряет 1 фишку мощности флотилии, а другой производит ресурсы 2 разных типов.

КАРТЫ ГЕРОИЧЕСКОГО КУРСА

Все эти карты курса используются в одиночных партиях. Соответствующие правила приведены в «Книге правил».



ГЕРОИЧЕСКОЕ ПОКОРЕНИЕ



УНИЧТОЖЕНИЕ

Потратьте 1 пищу и 2 энергии. Вторгнитесь в сектор и уберите 1 заражение (если возможно) из сектора сражения после успешного вторжения.

ПЛАНИРОВАНИЕ

Потратьте 1 энергию и 1 кредит. Перегруппируйтесь и/или получите стратегию.

ПОДГОТОВКА

Отзовите 1 фишку мощности флотилии. Активируйте не более 2 фишек мощности флотилии и/или усовершенствуйте жетон славы.



ГЕРОИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ



РАСЦВЕТ

Потратьте 2 материала. Постройте гильдию и/или увеличьте здоровое население в одном и том же секторе.

РОСТ

Потратьте 3 ресурса (в любом сочетании). Постройте гильдию и/или получите 4 ресурса (в любом сочетании).

ГАРМОНИЗАЦИЯ

Потратьте 1 науку. Уберите 1 заражение из сектора и/или постройте сооружение в одном и том же секторе.



ГЕРОИЧЕСКИЕ ИННОВАЦИИ



|| Этот курс сбрасывается в 1-м цикле. ||

ИССЛЕДОВАНИЕ

Потратьте 4 ресурса (в любом сочетании). Получите базовую технологию и/или произведите науку и кредиты.

ЭКСПЕРИМЕНТ

Нет стоимости. Получите улучшенную технологию и/или уберите 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты из соседнего сектора. Если в секторе не остаётся фишек мощности флотилии, он становится заброшенным и его захватывает Порождение Пустоты (см. с. 24 «Книги правил»).

КОНСОЛИДАЦИЯ

Потратьте 2 ресурса (в любом сочетании). Получите стратегию и/или сбросьте кризис.



ГЕРОИЧЕСКОЕ ЛИДЕРСТВО



При розыгрыше стратегии и разрешении кризиса эта карта считается картой курса любого типа. Она не считается предпочтительным курсом.

ВОЗВЕДЕНИЕ

Потратьте 4 ресурса (в любом сочетании). Постройте 1 уровень убежища (то есть поместите 1 неактивную фишку мощности флотилии на жетон убежища) или получите количество очков влияния, равное вашей суммарной величине славы.

РЕАЛИЗАЦИЯ

Сбросьте жетон славы. Уберите 1 заражение и/или выполните 1 действие предпочтительного курса из руки или вашей стопки сброса (заплатите стоимость и примените эффекты).

ОТПОР

Потратьте 1 ресурс. Уберите предвестника или сбросьте кризис.



ГЕРОИЧЕСКАЯ ПОЛИТИКА



ВНУШЕНИЕ

Потратьте 2 кредита и 1 науку. Продвиньтесь по шкале госуправления и/или получите жетон торговли.

ПРЕВОСХОДСТВО

Потратьте 2 энергии и 1 науку. Уберите 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты из соседнего сектора и/или вторгнитесь в сектор. Если в секторе не остаётся фишек мощности флотилии, он становится заброшенным и его захватывает Порождение Пустоты (см. с. 24 «Книги правил»).

СВЕРЖЕНИЕ

Уничтожьте сооружение в неродном секторе. Уберите 1 заражение из сектора и/или уберите предвестника.



ГЕРОИЧЕСКОЕ ПРОИЗВОДСТВО



БЛАГОДЕНСТВИЕ

Верните жетон торговли на галактический планшет. Получите 3 очка влияния за каждую вашу здоровую гильдию и/или уберите предвестника.

СНАБЖЕНИЕ

Нет стоимости. Произведите пищу, энергию и материалы или увеличьте здоровое население не более 2 раз (в одном секторе или разных).

ОПТИМИЗАЦИЯ

Отзовите 1 фишку мощности флотилии. Уберите 1 заражение и/или продвиньтесь по шкале общества.



ГЕРОИЧЕСКИЙ ПРОГРЕСС



ЭКСПЕРИМЕНТ

Нет стоимости.

Постройте гильдию учёных и/или произведите науку.

ИЗОБРЕТЕНИЕ

Потратьте 1 пищу и деактивируйте 1 фишку мощности флотилии.

Получите базовую или улучшенную технологию и/или уберите 1 заражение.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Сбросьте жетон славы.

Внедрите 1 фишку мощности флотилии и/или перегруппируйтесь, и/или сбросьте экономический или общий кризис.



ГЕРОИЧЕСКОЕ ПРОЦВЕТАНИЕ



ДОСТАТОК

Потратьте 2 ресурса (в любом сочетании).

Продвиньтесь по шкале экономики и/или получите 4 ресурса (в любом сочетании).

МЯТЕЖ

Уничтожьте гильдию в неродном секторе.

Получите жетон торговли и/или уберите предвестника.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Нет стоимости.

Получите стратегию или постройте сооружение.



ГЕРОИЧЕСКОЕ УКРЕПЛЕНИЕ



УСКОРЕНИЕ

Потратьте 4 ресурса (в любом сочетании).

Перегруппируйтесь и/или получите 4 ресурса (в любом сочетании), и/или продвиньтесь по шкале цивилизации, на которой продвинулись меньше всего (если их несколько, выбор за вами).

МОБИЛИЗАЦИЯ

Потратьте 4 материала.

Активируйте 1 фишку мощности флотилии и/или за каждую вашу верфь внедрите 1 фишку мощности флотилии в сектор с этой верфью.

ВЫДЕРЖКА

Получите 1 заражение.

Постройте не более 2 сооружений (в одном секторе или разных) или сбросьте военный или общий кризис.



ГЕРОИЧЕСКОЕ ИСКУШЕНИЕ



ВОЗДЕЙСТВИЕ

Потратьте 4 ресурса (в любом сочетании).

Выполните 1 действие предпочтительного курса из руки или вашей стопки сброса (заплатите стоимость и примените эффекты) и/или получите 4 ресурса (в любом сочетании).

ОБЯЗАТЕЛЬСТВО

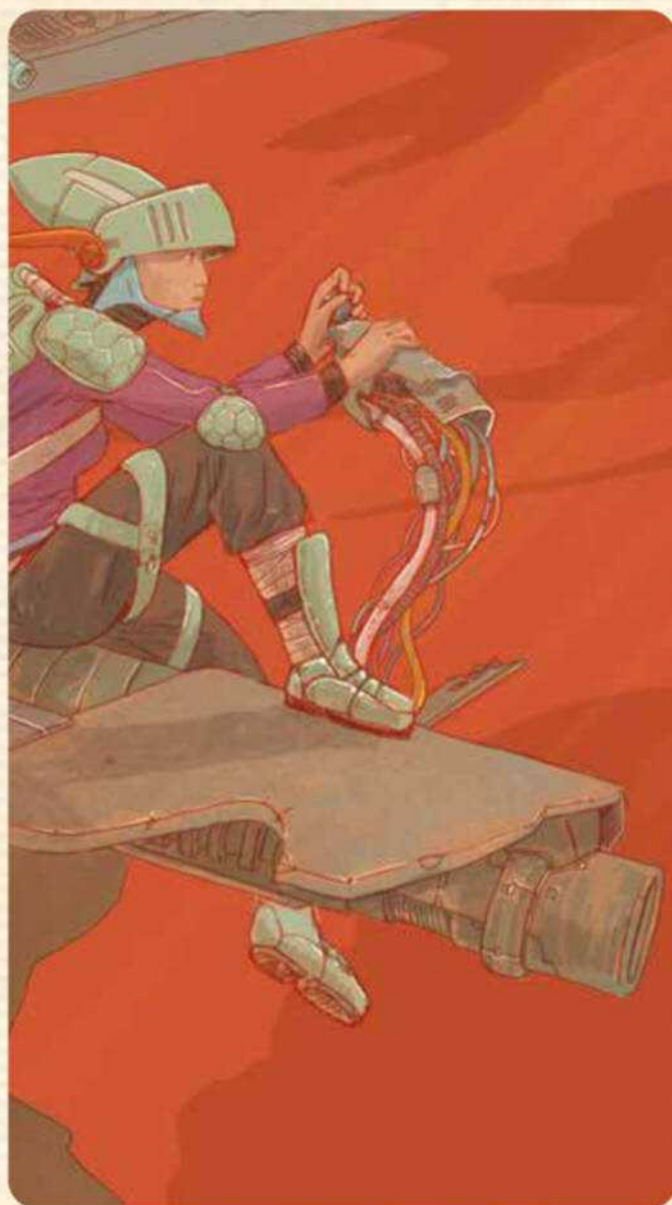
Получите 1 заражение, поместив его на шкалу цивилизации.

Продвиньтесь по шкале цивилизации, на которую только что поместили заражение (не получайте бонус нового деления), и/или продвиньтесь по любой шкале цивилизации.

ПРОЯВЛЕНИЕ

Сбросьте неначальную стратегию из игры.

Активируйте 1 фишку мощности флотилии и/или внедрите 1 фишку мощности флотилии в ваш родной сектор, и/или произведите ресурсы 2 разных типов.



Шкалы цивилизации

Дома Белитанов, Кортозааров, Данлорков и Валнисов — это базовые дома с одинаковыми шкалами цивилизации. Остальные дома — это усложнённые фракции, их уникальные шкалы цивилизации описаны на следующих страницах.

ДОМА БЕЛИТАНОВ, КОРТОЗААРОВ, ДАНЛОРКОВ И ВАЛНИСОВ

ШКАЛА ОБЩЕСТВА



- 1 Получите 1 кредит и 1 науку.
- 2 Увеличьте здоровое население.
- 3 Получите стратегию.
- 4 Увеличьте здоровое население.
- 5 Увеличьте здоровое население.
- 6 Увеличьте здоровое население и/или уберите 1 заражение.
- 7 Получите 20 очков влияния.

ШКАЛА ГОСУПРАВЛЕНИЯ



- 1 Активируйте 1 фишку мощности флотилии.
- 2 Получите базовую или улучшенную технологию.
- 3 Получите стратегию.
- 4 Уберите 1 заражение.
- 5 Получите базовую или улучшенную технологию.
- 6 Усовершенствуйте жетон славы и/или получите количество очков влияния, равное вашей суммарной величине славы.
- 7 Проверьте задачи здоровой ненастоящей стратегии в игре.

ШКАЛА ЭКОНОМИКИ



- 1 Пропустите это деление.
- 2 Получите жетон торговли.
- 3 Постройте гильдию.
- 4 Получите жетон торговли.
- 5 Получите стратегию.
- 6 Постройте гильдию и/или получите жетон торговли.
- 7 Получите 2 очка влияния за каждую вашу здоровую гильдию.



ДОМ АСТОРАНОВ

ШКАЛА ОБЩЕСТВА



- 1 Постройте гильдию. 2 Увеличьте здоровое население. 3 Увеличьте здоровое население и/или постройте сооружение. 4 Увеличьте здоровое население и/или постройте сооружение. 5 Получите стратегию могущества. 6 Увеличьте здоровое население и/или убереите 1 заражение. 7 Получите 25 очков влияния.

ШКАЛА ГОСУПРАВЛЕНИЯ



- 1 Пропустите это деление. 2 Получите стратегию поддержки. 3 Постройте сооружение и/или активируйте 1 фишку мощности флотилии. 4 Убереите 1 заражение. 5 Получите базовую или улучшенную технологию. 6 Получите стратегию доминирования и/или убереите 1 заражение. 7 Получите 2 очка влияния за каждое ваше здоровое сооружение.

ШКАЛА ЭКОНОМИКИ



- 1 Получите 1 ресурс каждого типа. 2 Постройте гильдию. 3 Пропустите это деление. 4 Получите стратегию. 5 Произведите ресурсы 2 разных типов. 6 Получите 1 очко влияния за каждую фишку мощности флотилии в ваших здоровых секторах. 7 Получите 15 очков влияния.

ДОМ ФЕНРАКОВ

ШКАЛА ОБЩЕСТВА



- 1 Увеличьте здоровое население. 2 Постройте гильдию. 3 Получите стратегию могущества. 4 Увеличьте здоровое население и/или постройте гильдию. 5 Увеличьте здоровое население и/или убереите 1 заражение. 6 Получите 1 очко влияния за каждую фишку мощности флотилии в ваших здоровых секторах. 7 Получите 2 очка влияния за каждую фишку мощности флотилии в ваших здоровых секторах и/или в активной области вашего планшета дома.

ШКАЛА ГОСУПРАВЛЕНИЯ



- 1 Пропустите это деление. 2 Активируйте 1 фишку мощности флотилии. 3 Пропустите это деление. 4 За каждую вашу верфь внедрите 1 фишку мощности флотилии в сектор с этой верфью. 5 За каждую вашу верфь внедрите 1 фишку мощности флотилии в сектор с этой верфью. 6 Получите базовую или улучшенную технологию. 7 Получите 18 очков влияния.

ШКАЛА ЭКОНОМИКИ



- 1 Получите 1 кредит и 1 науку. 2 Получите базовую технологию. 3 Пропустите это деление. 4 Постройте гильдию. 5 Получите жетон торговли. 6 Получите жетон торговли и/или убереите 1 заражение. 7 Получите 18 очков влияния.

ДОМ КРАДМОРОВ

ШКАЛА ОБЩЕСТВА



- 1 Увеличьте здоровое население.
- 2 Увеличьте здоровое население.
- 3 Пропустите это деление.
- 4 Увеличьте здоровое население.
- 5 Увеличьте здоровое население и/или уберите 1 заражение.
- 6 Получите стратегию могущества.
- 7 Получите 20 очков влияния.

ШКАЛА ГОСУПРАВЛЕНИЯ



- 1 Постройте сооружение.
- 2 Постройте сооружение и/или активируйте 1 фишку мощности флотилии.
- 3 Пропустите это деление.
- 4 Постройте сооружение и/или активируйте 1 фишку мощности флотилии.
- 5 Получите базовую или улучшенную технологию.
- 6 Постройте сооружение и/или получите количество очков влияния, равное вашей суммарной величине славы.
- 7 Получите 20 очков влияния.

ШКАЛА ЭКОНОМИКИ



- 1 Получите жетон торговли.
- 2 Получите стратегию богатства.
- 3 Пропустите это деление.
- 4 Получите жетон торговли.
- 5 Произведите ресурсы 2 разных типов.
- 6 Получите стратегию и/или жетон торговли.
- 7 Получите 20 очков влияния.

ДОМ МАРКАЛОСОВ

ШКАЛА ОБЩЕСТВА



- 1 Пропустите это деление.
- 2 Увеличьте здоровое население.
- 3 Увеличьте здоровое население.
- 4 Уберите 1 заражение.
- 5 Получите 2 пищи, 2 кредита и 2 науки.
- 6 Увеличьте здоровое население и/или уберите 1 заражение.
- 7 Проверьте задачи здоровой ненастоящей стратегии в игре.

ШКАЛА ГОСУПРАВЛЕНИЯ



- 1 Уберите 1 заражение.
- 2 Получите базовую технологию.
- 3 Получите стратегию поддержки.
- 4 Активируйте 1 фишку мощности флотилии и/или получите жетон торговли.
- 5 Получите базовую или улучшенную технологию.
- 6 Получите 8 очков влияния и/или перегруппируйтесь.
- 7 Усовершенствуйте жетон славы и/или получите количество очков влияния, равное вашей суммарной величине славы.

ШКАЛА ЭКОНОМИКИ



- 1 Получите жетон торговли.
- 2 Постройте гильдию.
- 3 Пропустите это деление.
- 4 Постройте гильдию.
- 5 Получите жетон торговли.
- 6 Получите стратегию и/или жетон торговли.
- 7 Проверьте задачи здоровой ненастоящей стратегии в игре.

ДОМ НЕРВО

ШКАЛА ОБЩЕСТВА



- 1 Увеличьте здоровое население. 2 Уберите 1 заражение. 3 Пропустите это деление. 4 Увеличьте здоровое население и/или уберите 1 заражение. 5 Получите базовую или улучшенную технологию. 6 Увеличьте здоровое население не более 2 раз (в одном секторе или разных). 7 Получите 8 очков влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения 6.

ШКАЛА ГОСУПРАВЛЕНИЯ



- 1 Постройте сооружение и/или активируйте 1 фишку мощности флотилии. 2 Постройте гильдию. 3 Активируйте 1 фишку мощности флотилии и/или внедрите 1 фишку мощности флотилии. 4 Получите стратегию поддержки. 5 Уберите 1 заражение. 6 Получите базовую или улучшенную технологию. 7 Получите 6 очков влияния за каждую вашу улучшенную технологию.

ШКАЛА ЭКОНОМИКИ



- 1 Получите 2 кредита. 2 Постройте гильдию. 3 Получите жетон торговли. 4 Уберите 1 заражение. 5 Получите стратегию богатства и/или жетон торговли. 6 Получите жетон торговли и/или произведите ресурсы 1 типа. 7 Получите 15 очков влияния.

ДОМ НОВАРИСОВ

ШКАЛА ОБЩЕСТВА



- 1 Пропустите это деление. 2 Постройте гильдию инженеров. 3 Уберите 1 заражение. 4 Получите стратегию могущества. 5 Увеличьте здоровое население и/или уберите 1 заражение. 6 Увеличьте здоровое население и/или уберите 1 заражение. 7 Получите 22 очка влияния.

ШКАЛА ГОСУПРАВЛЕНИЯ



- 1 Пропустите это деление. 2 Получите стратегию поддержки. 3 Активируйте 1 фишку мощности флотилии. 4 Получите базовую технологию. 5 Активируйте 1 фишку мощности флотилии и/или уберите 1 заражение. 6 Получите базовую или улучшенную технологию. 7 Получите 24 очка влияния.

ШКАЛА ЭКОНОМИКИ



- 1 Пропустите это деление. 2 Получите 1 энергию и 1 материал. 3 Получите жетон торговли. 4 Получите стратегию. 5 Постройте гильдию и/или перегруппируйтесь. 6 Постройте гильдию и/или получите жетон торговли. 7 Получите 22 очка влияния.

ДОМ ШИВЕУСОВ

ШКАЛА ОБЩЕСТВА



- 1 Увеличьте здоровое население. 2 Увеличьте здоровое население и/или постройте сооружение. 3 Пропустите это деление. 4 Получите жетон торговли и/или уберите 1 заражение. 5 Увеличьте здоровое население и/или получите 3 пищи. 6 Пропустите это деление. 7 Получите 20 очков влияния.

ШКАЛА ГОСУПРАВЛЕНИЯ



- 1 Активируйте не более 2 фишек мощности флотилии. 2 Внедрите не более 2 фишек мощности флотилии. 3 Получите базовую технологию. 4 Уберите 1 заражение. 5 Получите базовую или улучшенную технологию. 6 Получите стратегию доминирования и/или количество очков влияния, равное вашей суммарной величине славы. 7 Получите 2 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор.

ШКАЛА ЭКОНОМИКИ



- 1 Получите 2 кредита. 2 Получите жетон торговли и/или активируйте 1 фишку мощности флотилии. 3 Произведите ресурсы 1 типа. 4 Получите стратегию богатства. 5 Получите стратегию доминирования. 6 Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию. 7 Получите 18 очков влияния.

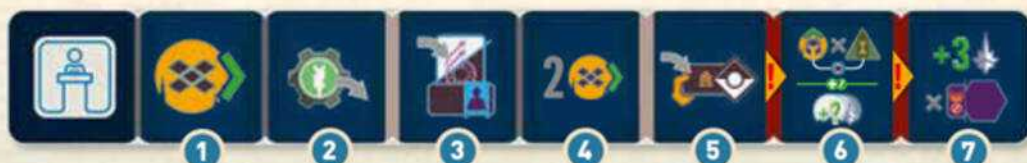
ДОМ ТЕГВИНОВ

ШКАЛА ОБЩЕСТВА



- 1 Пропустите это деление. 2 Уберите 1 заражение. 3 Получите базовую технологию. 4 Увеличьте здоровое население. 5 Увеличьте здоровое население и/или уберите 1 заражение. 6 Получите базовую или улучшенную технологию. 7 Получите 20 очков влияния.

ШКАЛА ГОСУПРАВЛЕНИЯ



- 1 Активируйте 1 фишку мощности флотилии. 2 Постройте гильдию фермеров. 3 Получите базовую или улучшенную технологию. 4 Активируйте не более 2 фишек мощности флотилии. 5 Получите стратегию поддержки. 6 За каждую вашу верфь внедрите 1 фишку мощности флотилии в сектор с этой верфью и/или получите количество очков влияния, равное вашей суммарной величине славы. 7 Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор.

ШКАЛА ЭКОНОМИКИ



- 1 Получите жетон торговли. 2 Получите жетон торговли. 3 Постройте гильдию. 4 Произведите ресурсы 1 типа. 5 Получите стратегию богатства. 6 Проверьте задачи здоровой ненастоящей стратегии в игре. 7 Получите 2 очка влияния за каждую вашу здоровую гильдию.

ДОМ ЯРВЕКОВ

ШКАЛА ОБЩЕСТВА



- 1 Увеличьте здоровое население. 2 Поместите жетон завоевания из общего запаса в ваш родной сектор и немедленно примените эффекты этого жетона. 3 Получите стратегию могущества. 4 Поместите жетон завоевания из общего запаса в ваш родной сектор и немедленно примените эффекты этого жетона. 5 Получите жетон добычи и/или уберите 1 заражение. 6 Получите жетон добычи и/или продвиньтесь по шкале госуправления. 7 Нет эффекта (но вы можете сюда продвинуться).

ШКАЛА ГОСУПРАВЛЕНИЯ



- 1 Активируйте 1 фишку мощности флотилии. 2 Постройте сооружение. 3 Получите базовую технологию и/или активируйте 1 фишку мощности флотилии. 4 Активируйте 1 фишку мощности флотилии и/или внедрите не более 2 фишек мощности флотилии. 5 Активируйте не более 2 фишек мощности флотилии. 6 Внедрите не более 2 фишек мощности флотилии и/или получите количество очков влияния, равное вашей суммарной величине славы. 7 Нет эффекта (но вы можете сюда продвинуться).

ШКАЛА ЭКОНОМИКИ



- 1 Получите жетон добычи. 2 Получите 2 жетона добычи. 3 Получите жетон добычи и/или жетон торговли. 4 Получите стратегию богатства. 5 Получите жетон добычи и/или 4 ресурса (в любом сочетании). 6 Проверьте задачи здоровой ненастоящей стратегии в игре. 7 Нет эффекта (но вы можете сюда продвинуться).

ДОМ ЗЕНОРОВ

ШКАЛА ОБЩЕСТВА



- 1 Увеличьте здоровое население. 2 Уберите 1 заражение. 3 Получите стратегию могущества. 4 Уберите 1 заражение. 5 Увеличьте здоровое население и/или уберите 1 заражение. 6 Проверьте задачи здоровой ненастоящей стратегии в игре. 7 Получите 15 очков влияния.

ШКАЛА ГОСУПРАВЛЕНИЯ



- 1 Активируйте 1 фишку мощности флотилии. 2 Постройте сооружение и/или активируйте 1 фишку мощности флотилии. 3 Пропустите это деление. 4 Получите базовую или улучшенную технологию. 5 Перегруппируйтесь и/или активируйте 1 фишку мощности флотилии. 6 Получите стратегию доминирования. 7 Получите 4 очка влияния за каждую вашу здоровую гильдию учёных.

ШКАЛА ЭКОНОМИКИ



- 1 Получите 1 пищу, 1 энергию, 1 материал и 1 науку. 2 Постройте гильдию. 3 Пропустите это деление. 4 Постройте гильдию и/или получите жетон торговли. 5 Постройте гильдию и/или получите жетон торговли. 6 Получите количество очков влияния, равное вашей суммарной величине славы. 7 Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 гильдией.

Начальные стратегии

ДОМ ВАЛНИСОВ

H1-A Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор.

Получите 1 очко влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 системой защиты.

Получите 2 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 верфью.

⊕ Ваш уровень производства энергии увеличен на 1.

H1-B Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения 5.

Получите 6 очков влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения 6.

Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию банкиров.

Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию.

⊕ Ваш уровень производства пищи увеличен на 1.



ДОМ ДАНЛОРКОВ

H3-A Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор.

Получите 1 очко влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 системой защиты.

Получите 2 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 верфью.

⊕ Ваш уровень производства материалов увеличен на 1.

H3-B Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения 5.

Получите 6 очков влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения 6.

Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию банкиров.

Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию.

⊕ Ваш уровень производства пищи увеличен на 1.



ДОМ КРАДМОРОВ

H12-A Получите 2 очка влияния за каждую вашу единицу обслуживания.

Получите 1 очко влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 сооружением.

H12-B Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения 5.

Получите 6 очков влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения 6.

Проверьте, на какой ступени находится ваш маркер здоровой шкалы экономики: получите 3 очка влияния, если это ступень 1; 6 очков влияния, если ступень 2; 9 очков влияния, если ступень 3; 12 очков влияния, если ступень 4.



ДОМ АСТОРАНОВ

H10-A Получите 4 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 верфью.

Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию инженеров.

Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию шахтёров.

Вы должны потерять 1 очко влияния за каждый маркер заражения на вашей планшете дома. Не учитывайте заражение на карте технологии «Камеры дезинфекции».

⊕ Ваш уровень производства материалов увеличен на 1.

H10-B Получите количество очков влияния, равное вашей суммарной численности здорового населения.

Получите 2 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 фишкой мощности флотилии сторожевых кораблей.

Получите 1 очко влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 системой защиты.

Вы должны потерять 2 очка влияния за каждый маркер заражения на вашей планшете дома. Не учитывайте заражение на карте технологии «Камеры дезинфекции».

⊕ Ваш уровень производства пищи увеличен на 1.



ДОМ ШИВЕУСОВ

H7-A Получите 1 очко влияния за каждые 2 единицы численности здорового населения в ваших секторах (то есть разделите на 2 суммарную численность здорового населения с округлением в меньшую сторону).

Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 верфью.

H7-B Получите 2 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор.

Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию.





ДОМ КОРТОЗААРОВ

H4-A Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор.

Получите 1 очко влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 системой защиты.

Получите 2 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 верфью.

⊕ Ваш уровень производства энергии увеличен на 1.



H4-B Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения 5.

Получите 6 очков влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения 6.

Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию банкиров.

Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию.



ДОМ ЗЕНОРОВ

H5-A Получите 1 очко влияния за каждую вашу базовую технологию.

Получите 3 очка влияния за каждую вашу улучшенную технологию.

Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор.

H5-B Получите 2 очка влияния за каждую вашу базовую технологию.

Получите 4 очка влияния за каждую вашу улучшенную технологию.

Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию.

⊕ Ваш уровень производства пищи увеличен на 1.



ДОМ НЕРВО

H9-A Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор без пустых клеток гильдий.

Получите 2 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 3 сооружениями.

По отдельности проверьте для каждой вашей здоровой шкалы цивилизации, на какой ступени находится её маркер: получите 2 очка влияния, если это ступень 1; 4 очка влияния, если ступень 2; 6 очков влияния, если ступень 3; 8 очков влияния, если ступень 4.

H9-B Получите 3 очка влияния за каждый ваш резерв с хотя бы 8 ресурсами.

Получите 5 очков влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 3 гильдиями хотя бы 3 разных типов.



ДОМ МАРКАЛОСОВ

H13-A Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор.

Получите 1 очко влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 системой защиты.

Получите 2 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 верфью.

⊕ Ваш уровень производства материалов увеличен на 1.



H13-XA *Дополнительная стратегия, соответствующая происхождению А.*

Получите 1 очко влияния за каждый ваш жетон добычи.

Получите 1 очко влияния за каждую фишку мощности флотилии в ваших здоровых секторах.

H13-B Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения 5.

Получите 6 очков влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения 6.

Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию банкиров.

Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию.

⊕ Ваш уровень производства пищи увеличен на 1.

H13-XB *Дополнительная стратегия, соответствующая происхождению В.*

Получите 1 очко влияния за каждый ресурс в вашем резерве с наименьшим количеством ресурсов. Если таких резервов несколько, получите влияние только за один из них.

Получите 2 очка влияния за каждый ваш жетон торговли.



ДОМ ЯРВЕКОВ

H8-A Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор.

Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию инженеров.

Получите 1 очко влияния за каждый ваш жетон завоевания.

Получите 1 очко влияния за каждые 2 ваши жетона добычи.

H8-B Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 2 фишками мощности флотилии.

Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения хотя бы 4.

Получите 1 очко влияния за каждый ваш жетон завоевания.

Получите 1 очко влияния за каждые 2 ваши жетона добычи.



ДОМ БЕЛИТАНОВ

H2-A Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор.

Получите 1 очко влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 системой защиты.

Получите 2 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 верфью.

⊕ Ваш уровень производства энергии увеличен на 1.



H2-B Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения 5.

Получите 6 очков влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения 6.

Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию банкиров.

Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию.

⊕ Ваши уровни производства пищи и кредитов увеличены на 1.



ДОМ НОВАРИСОВ

H14-A Получите 4 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 2 фишками мощности флотилии.

Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 верфью.

Вы должны потерять 2 очка влияния за каждый маркер заражения на вашей планшете дома. Не учитывайте заражение на карте технологии «Камеры дезинфекции».



H14-B Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения хотя бы 4.

Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию фермеров, инженеров и шахтёров.

Вы должны потерять 1 очко влияния за каждый маркер заражения на вашей планшете дома. Не учитывайте заражение на карте технологии «Камеры дезинфекции».



ДОМ ФЕНРАКОВ

H11-A Получите 2 очка влияния за каждый ресурс в вашем резерве с наименьшим количеством ресурсов. Если таких резервов несколько, получите влияние только за один из них.

Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 фишкой мощности флотилии транспортировщиков.

Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию.

⊕ Ваш уровень производства кредитов увеличен на 1.



H11-B Получите количество очков влияния, равное вашей суммарной величине славы.

Получите 2 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 верфью и/или космической базой.

Получите 1 очко влияния за каждые 3 фишки мощности флотилии в ваших здоровых секторах (в одном или разных).



ДОМ ТЕГВИНОВ

H6-A Получите 2 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор.

Получите 2 очка влияния за каждую вашу здоровую гильдию фермеров.

H6-B Получите 3 очка влияния за каждый ваш резерв с хотя бы 8 ресурсами.

Проверьте, на какой ступени находится ваш маркер здоровой шкалы госуправления: получите 3 очка влияния, если это ступень 1; 6 очков влияния, если ступень 2; 9 очков влияния, если ступень 3; 12 очков влияния, если ступень 4.

Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию банкиров.

Получите 1 очко влияния за каждую вашу здоровую гильдию учёных.

⊕ Ваши уровни производства энергии и материалов увеличены на 1.



Свойства домов



ДОМ АСТОРАНОВ

В начале каждой фазы итогов (перед этапом 1) вы можете активировать не более 2 фишек **мощности флотилии**.

С начала игры ваше обслуживание навсегда увеличено на 2. Учитывайте это в каждой фазе итогов. Это **негативное и обязательное** свойство.



ДОМ ШИВЕУСОВ

Порождение Пустоты начинает каждый бой с вами с 1 дополнительной фишкой **мощности флотилии**. Это **негативное и обязательное** свойство.

Успешно защитившись в бою, получите 2 очка влияния.



ДОМ ФЕНРАКСОВ

В начале каждой фазы итогов (перед этапом 1) вы можете проверить выполнение следующих задач:

- Получите 2 **кредита** за каждый ваш здоровый сектор с численностью **населения** 1 или 2.
- Получите 1 **кредит** за каждый ваш здоровый сектор с численностью **населения** 3.
- Получите 1 **науку** за каждый ваш здоровый сектор с численностью **населения** 4.
- Получите 2 **науки** за каждый ваш здоровый сектор с численностью **населения** 5 или 6.



ДОМ ТЕГВИНОВ

Внедряя по фишке **мощности флотилии** за каждую вашу верфь, вы можете внедрить ещё 1 фишку **мощности флотилии** за каждую вашу **гильдию фермеров**. Если у вас есть технология «Орбитальные доки», а в каких-либо секторах — **гильдии фермеров** (и нет верфей), вы можете внедрить в них по 1 дополнительной фишке **мощности флотилии** (как если бы в них были верфи). Ваши **гильдии фермеров** не считаются верфями ни в каких других случаях (например, при проверке стратегий или для «Ракет для открытого космоса»).



ДОМ КРАДМОРОВ

Убрав маркер заражения с вашего планшета дома (лежащий над ячейкой стратегии или на маркере шкалы цивилизации, но не на технологии «Камеры дезинфекции»), получите 2 **энергии**.

Убрав маркер заражения из сектора, получите 2 **науки**.



ДОМ ЯРВЕКОВ

В любой момент, кроме оплаты обслуживания, вы можете сбросить жетон **добычи**, чтобы получить 1 **кредит** или 1 **науку**. Вы можете сделать это несколько раз за свой ход.

Во время этапов выбора и действий своего хода вы можете сбросить жетон **завоевания**, чтобы получить возможность выполнить все 3 действия выбранной карты курса. В отличие от жетонов **торговли**, вы можете получить и сбросить жетон **завоевания** во время вашего первого или второго действия, чтобы позже выполнить третье действие. Вы не можете перевернуть жетон **торговли** и сбросить жетон **завоевания** в течение одного хода.



ДОМ МАРКАЛОСОВ

Выбрав происхождение (А или В), найдите дополнительную карту стратегии Маркалосов. Поместите её в свою крайнюю левую ячейку начальной стратегии той стороной вверх, которая соответствует выбранному происхождению (А или В). Для всех эффектов эта карта считается обычной стратегией в игре. Она не относится ни к одному из четырёх типов стратегий.



ДОМ ЗЕНОРОВ

Перепроизведя **науку**, получите 1 **кредит** за каждую не вместившуюся в резерв **науку** (вдобавок к обычным 3 очкам влияния).

Перепроизведя **кредиты**, не получайте 3 очка влияния. Если вы перепроизводите **кредиты** и у вас есть улучшенная технология «Торговый узел», вы также не получаете ни 3 дополнительных **очка влияния**, ни жетон **торговли**, которые обычно приносит эта технология.



ДОМ НЕРВО

В любой момент, кроме оплаты обслуживания, вы можете тратить **материалы** вместо **пищи** или **энергии** (по аналогии с обычной заменой ресурсов **кредитами**).



ДОМ НОВАРИСОВ

Получив маркер заражения, произведите ресурсы 1 типа.

Примечание: успешное вторжение в заражённый сектор не считается получением заражения. Вы можете пользоваться этим свойством, даже если помещаете полученное заражение на карту технологии «Камеры дезинфекции».

Карты павших домов



ДОМ АСТОРАНОВ

Системы защиты: 2.

Население: 2.

Если вы успешно вторглись в этот сектор, постройте в нём сооружение.

ПОЛУЧИТЕ 1 ИЗ ЭТИХ БАЗОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

«Сторожевые корабли».

«Ракеты для открытого космоса».

На карте этого павшего дома есть треснутое стекло.



ДОМ ФЕНРАКСОВ

Системы защиты: 2.

Население: 2.

Если вы успешно вторглись в этот сектор, поместите в него жетон завоевания из общего запаса и немедленно примените эффекты этого жетона.

ПОЛУЧИТЕ 1 ИЗ ЭТИХ БАЗОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

«Транспортировщики».

«Централизованное наблюдение».



ДОМ БЕЛИТАНОВ

Системы защиты: 2.

Население: 2.

Если вы успешно вторглись в этот сектор, постройте в нём гильдию банкиров.

ПОЛУЧИТЕ 1 ИЗ ЭТИХ БАЗОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

«Обработка данных».

«Прицеливание».



ДОМ КРАДМОРОВ

Системы защиты: 2.

Население: 1.

Если вы успешно вторглись в этот сектор, убейте 1 заражение и/или усовершенствуйте жетон славы.

ПОЛУЧИТЕ 1 ИЗ ЭТИХ БАЗОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

«Очиститель».

«Спасательный сканер».



ДОМ КОРТОЗААРОВ

Системы защиты: 2.

Население: 3.

Если вы успешно вторглись в этот сектор, внедрите в него 1 фишку мощности флотилии.

ПОЛУЧИТЕ 1 ИЗ ЭТИХ БАЗОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

«Космические базы».

«Торпеды».



ДОМ МАРКАЛОСОВ

Системы защиты: 2.

Население: 1.

Если вы успешно вторглись в этот сектор, получите 2 пищи и 2 кредита.

ПОЛУЧИТЕ 1 ИЗ ЭТИХ БАЗОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

«Торговый узел».

«Автономные дроны».



ДОМ ДАНЛОРКОВ

Системы защиты: 2.

Население: 3.

Если вы успешно вторглись в этот сектор, постройте в нём гильдию инженеров.

ПОЛУЧИТЕ 1 ИЗ ЭТИХ БАЗОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

«Энергетические элементы».

«Орбитальные доки».

На карте этого павшего дома есть треснутое стекло.



ДОМ НЕРВО

Системы защиты: 2.

Население: 3.

Если вы успешно вторглись в этот сектор, постройте в нём гильдию шахтёров.

ПОЛУЧИТЕ 1 ИЗ ЭТИХ БАЗОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

«Ковчеги».

«Робототехника».





ДОМ НОВАРИСОВ

Системы защиты: 2.

Население: 3.

Если вы успешно вторглись в этот сектор, внедрите в него 1 фишку мощности флотилии.

ПОЛУЧИТЕ 1 ИЗ ЭТИХ БАЗОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

«Кибернетика».

«Боевые репликаторы».



ДОМ ВАЛНИСОВ

Системы защиты: 2.

Население: 2.

Если вы успешно вторглись в этот сектор, поместите в него жетон завоевания из общего запаса и немедленно примените эффекты этого жетона.

ПОЛУЧИТЕ 1 ИЗ ЭТИХ БАЗОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

«Спасательные модули».

«Отражатели».



ДОМ ШИВЕУСОВ

Системы защиты: 2.

Население: 1.

Если вы успешно вторглись в этот сектор, убейте 1 заражение и/или постройте в нём гильдию учёных.

ПОЛУЧИТЕ 1 ИЗ ЭТИХ БАЗОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

«Дредноуты».

«Камеры дезинфекции».

На карте этого павшего дома есть треснутое стекло.



ДОМ ЯРВЕКОВ

Системы защиты: 2.

Население: 2.

Если вы успешно вторглись в этот сектор, постройте в нём верфь и/или получите жетон добычи.

ПОЛУЧИТЕ 1 ИЗ ЭТИХ БАЗОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

«Гипердвигатель».

«Военный транспорт».

На карте этого павшего дома есть треснутое стекло.



ДОМ ТЕГВИНОВ

Системы защиты: 2.

Население: 3.

Если вы успешно вторглись в этот сектор, потратьте 1 материал, чтобы построить в нём гильдию фермеров.

ПОЛУЧИТЕ 1 ИЗ ЭТИХ БАЗОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

«Нейронная матрица».

«Терраформирование».



ДОМ ЗЕНОРОВ

Системы защиты: 2.

Население: 2.

Если вы успешно вторглись в этот сектор, потратьте 1 науку, чтобы продвинуться по шкале цивилизации, на которой продвинулись меньше всего (если их несколько, выбор за вами).

ПОЛУЧИТЕ 1 ИЗ ЭТИХ БАЗОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

«Клонирование».

«Эсминцы».

На карте этого павшего дома есть треснутое стекло.



Карты технологий

В центральной части карт технологий указано постоянное свойство, а внизу — немедленный эффект. У каждой технологии есть базовая и улучшенная версии. Часть постоянного свойства улучшенной технологии обычно совпадает с постоянным эффектом её базовой версии. Мы будем подробно разъяснять такие эффекты для базовых карт и не повторять это для улучшенных.

КОВЧЕГИ

Дом Нерво

БАЗОВАЯ (№ 18)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Вы можете построить не более 2 гильдий любых типов в вашем родном секторе не на клетках гильдий. Для всех игровых эффектов, кроме обслуживания, считается, что эти гильдии находятся в вашем родном секторе. Вам не нужно целиком заполнить клетки гильдий, чтобы использовать это свойство. Если у вас построена гильдия на клетке с обслуживанием и вы получаете «Ковчег», вы можете немедленно переместить эту гильдию, чтобы освободить её клетку.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Увеличьте здоровое население и/или постройте гильдию.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 18+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Вы можете построить не более 4 гильдий в вашем родном секторе не на клетках гильдий.

Разыграв курс «Укрепление», вы можете увеличить население вашего (здорового) родного сектора.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Увеличьте здоровое население и/или постройте гильдию.

АВТОНОМНЫЕ ДРОНЫ

Дом Маркалосов

БАЗОВАЯ (№ 25)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Вторгшись в сектор, вы можете вернуть жетон торговли на галактический планшет, чтобы получить 1 подлётное поглощение и 1 залповое поглощение.

В бою в фазе итогов каждого цикла вы можете вернуть жетон торговли на галактический планшет, чтобы успешно защититься против Порождения Пустоты. Примените эффекты, действующие после успешной защиты в бою.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Получите жетон торговли и/или внедрите 1 фишку мощности флотилии.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 25+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Вторгшись в сектор, вы можете вернуть жетон торговли на галактический планшет, чтобы получить 1 подлётное поглощение и 2 залповых поглощения.

Вы автоматически успешно защищаетесь во всех боях против вас в фазе итогов каждого цикла.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Получите жетон торговли.

ТРАНСПОРТИРОВЩИКИ

Дом Фенраксов

БАЗОВАЯ (№ 21)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО*

Вы можете внедрять фишки мощности флотилии в виде флотилий транспортировщиков, тратя 1 пищу за каждую внедряемую фишку.

Во время внедрения каждая ваша фишка мощности флотилии транспортировщиков считается верфью, за исключением новых внедряемых фишек. Вы можете применить эффект технологии «Орбитальные доки», если у вас есть транспортировщики, но нет верфей в секторе.

На ваших жетонах флотилий транспортировщиков может быть только по 1 фишке мощности флотилии.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Активируйте 1 фишку мощности флотилии и/или внедрите 1 фишку мощности флотилии транспортировщиков в ваш родной сектор (потратив 1 пищу).

УЛУЧШЕННАЯ (№ 21+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Теперь на каждом вашем жетоне флотилии транспортировщиков может быть не более 3 фишек мощности флотилии.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Активируйте 1 фишку мощности флотилии и/или внедрите 1 фишку мощности флотилии транспортировщиков (потратив 1 пищу).

ЦЕНТРАЛИЗОВАННОЕ НАБЛЮДЕНИЕ

Дом Фенраксов

БАЗОВАЯ (№ 22)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Разыграв курс «Политика», вы можете уменьшить здоровое население в неродном секторе, чтобы получить стратегию и/или усовершенствовать жетон славы.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Усовершенствуйте жетон славы.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 22+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

У вас может быть дополнительная (пятая) стратегия в игре. Можете положить её рядом с планшетом дома, потому что на нём нет пятой ячейки. Для всех игровых эффектов считается, что эта стратегия лежит внизу вашего планшета дома, однако вы не можете поместить над ней заражение. Примечание: если у вас 5 стратегий в игре, все они должны быть разных типов (ваша начальная стратегия не относится ни к одному из четырёх обычных типов).

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Потратьте 2 энергии, чтобы получить стратегию.

* То, как этот тип флотилий используется в сражении, описано на с. 35–37 «Книги правил».

КЛОНИРОВАНИЕ

Дом Зеноров



БАЗОВАЯ (№ 10)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Увеличив здоровое население, вы можете либо получить 1 кредит, либо активировать 1 фишку мощности флотилии.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Получите 1 кредит или активируйте 1 фишку мощности флотилии.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 10+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Переходя на ступень 3 и 4 какой-либо шкалы цивилизации, не деактивируйте указанное количество фишек мощности флотилии.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Продвиньтесь по шкале цивилизации, на которой продвинулись меньше всего (если их несколько, выбор за вами). Затем, учитывая обновившееся положение маркеров на шкалах, можете вновь продвинуться по шкале цивилизации, на которой продвинулись меньше всего.

БОЕВЫЕ РЕПЛИКАТОРЫ

Дом Новарисов



БАЗОВАЯ (№ 27)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Успешно вторгшись в сектор, вы можете получить жетон добычи. Также можете решить не убирать некоторые или все сооружения из сектора сражения. Однако, убрав карту павшего дома с изображёнными на ней системами защиты, не помещайте эти системы защиты в сектор. Вы можете оставить в секторе космические базы, даже если у вас нет технологии «Космические базы».

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Активируйте 1 фишку мощности флотилии.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 27+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Победив в сражении или окончив его вничью, будучи агрессором, вы можете внедрить 1 фишку мощности флотилии в сектор сражения. Если вы помещаете фишку в случае ничьей, вы побеждаете в сражении.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Нет эффекта.

КИБЕРНЕТИКА

Дом Новарисов



БАЗОВАЯ (№ 28)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Построив гильдию, вы можете получить 2 ресурса, соответствующих типу этой гильдии (гильдия фермеров — пища, гильдия инженеров — энергия, гильдия шахтёров — материалы, гильдия банкиров — кредиты, гильдия учёных — наука).

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Постройте гильдию.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 28+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Увеличив здоровое население, вы можете получить 2 ресурса, соответствующих типу каждой гильдии в том же секторе. Если у вас несколько гильдий одного типа в секторе, получите 2 соответствующих ресурса несколько раз.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Постройте гильдию или увеличьте здоровое население.

ОБРАБОТКА ДАННЫХ

Дом Белитанов



БАЗОВАЯ (№ 4)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Каждая ваша гильдия банкиров увеличивает уровень производства науки на 2 (независимо от численности населения в секторах с гильдиями банкиров).

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Получите 2 кредита и 2 науки.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 4+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

В фазе итогов вы можете тратить кредиты на оплату обслуживания: 2 единицы обслуживания за каждый кредит.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Постройте гильдию и/или постройте сооружение, и/или произведите ресурсы 1 типа.

КАМЕРЫ ДЕЗИНФЕКЦИИ

Дом Шивеусов



БАЗОВАЯ (№ 14)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Получая или перемещая 1 заражение, вы можете поместить его на карту технологии «Камеры дезинфекции», если только на ней уже не хранятся 2 маркера заражения. Когда вам предписывается (по галактическому событию, условию кризиса или штрафу кризиса) получить 1 заражение и поместить его в сектор, на шкалу цивилизации или над ячейкой стратегии, вы не можете поместить его на эту карту. Маркеры на этой карте не считаются заражением на вашем планшете дома при определении количества участвующих в бою фишек мощности флотилии Порождения Пустоты, проверке задач стратегий и подсчёте влияния в конце кооперативной или одиночной игры.

В начале фазы итогов вы можете убрать отсюда 1 маркер заражения.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Переместите 1 заражение.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 14+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Вы можете хранить здесь не более 3 маркеров заражения вместо 2.

Каждый раз, когда вы убираете 1 заражение из другого места, также убирайте 1 заражение отсюда.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Уберите 1 заражение.

РАКЕТЫ ДЛЯ ОТКРЫТОГО КОСМОСА

Дом Асторанов



БАЗОВАЯ (№ 19)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Вторгшись в сектор, по соседству с которым у вас есть хотя бы 1 верфь и/или космическая база, вы можете потратить 1 энергию, чтобы нанести 1 дополнительный подлётный урон.

Разыграв курс «Процветание», вы можете потратить 1 материал, чтобы построить верфь.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Получите 2 энергии и/или постройте верфь.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 19+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

В сражении, будучи агрессором или защитником, вы наносите 1 подлётный урон (но не более 2) за каждый ваш соседний сектор с хотя бы 1 верфью и/или космической базой.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Постройте верфь или перегруппируйтесь.

ЭСМИНЦЫ

Дом Зеноров



БАЗОВАЯ (№ 9)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО*

Вы можете внедрять фишки мощности флотилии в виде флотилий эсминцев. Вы можете пользоваться свойствами лишь из верхней части жетона сражения эсминцев.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Внедрите 1 фишку мощности флотилии эсминцев в ваш родной сектор.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 9+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Вы можете пользоваться всеми свойствами с жетона сражения эсминцев.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Активируйте 1 фишку мощности флотилии.

ДРЕДНОУТЫ

Дом Шивеусов



БАЗОВАЯ (№ 13)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО*

Вы можете внедрять фишки мощности флотилии в виде флотилий дредноутов, тратя 1 материал за каждую внедряемую фишку.

На ваших жетонах флотилий дредноутов может быть только по 1 фишке мощности флотилии.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Внедрите 1 фишку мощности флотилии дредноутов в ваш родной сектор (потратив 1 материал).

УЛУЧШЕННАЯ (№ 13+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Теперь на каждом вашем жетоне флотилии дредноутов может быть не более 3 фишек мощности флотилии.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Активируйте 1 фишку мощности флотилии и/или внедрите 1 фишку мощности флотилии дредноутов (потратив 1 материал).

* То, как этот тип флотилий используется в сражении, описано на с. 35–37 «Книги правил».

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Дом Данлорков



БАЗОВАЯ (№ 6)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Если вы наносите хотя бы 1 подлётный урон, будучи защитником, нанесите 1 дополнительный подлётный урон.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Потратьте 2 энергии, чтобы активировать не более 2 фишек мощности флотилии, или потратьте 5 энергии, чтобы активировать 3 фишки мощности флотилии.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 6+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

В фазе итогов вы оплачиваете обслуживание ваших секторов, не тратя ресурсы. Вы по-прежнему должны оплатить обслуживание ваших стратегий.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Постройте не более 2 систем защиты (в одном секторе или разных) или перегруппируйтесь.

СПАСАТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ

Дом Валнисов



БАЗОВАЯ (№ 2)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Один раз за каждое сражение вы можете выбрать 1 вашу отзываемую фишку мощности флотилии и переместить её в свой родной сектор (вместо планшета дома). Её тип флотилий должен остаться тем же.

У вас может быть 1 дополнительный жетон торговли (можете хранить его на этой карте).

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Получите жетон торговли и/или активируйте 1 фишку мощности флотилии.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 2+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Во время сражения, отзывая фишку мощности флотилии, вы можете перемещать её в свой родной сектор (вместо планшета дома). Её тип флотилий должен остаться тем же. Вы можете делать это каждый раз, отзывая фишки.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Получите жетон торговли и/или активируйте 1 фишку мощности флотилии.

ГИПЕРДВИГАТЕЛЬ

Дом Ярвесков



БАЗОВАЯ (№ 15)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Перед тем как вторгнуться в сектор, вы сначала можете перегруппироваться.

Разыграв курс «Покорение», вы можете произвести энергию.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Получите 3 жетона добычи.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 15+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Вторгаясь в сектор, вы можете проигнорировать пустотные бури или вторгнуться в сектор с расстояния 2 (из сектора, соседнего с соседним). Используя эту способность, вы можете перемещаться через любые секторы (неважно, кто ими управляет).

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Постройте гильдию инженеров.

НЕЙРОННАЯ МАТРИЦА

Дом Тегвинов



БАЗОВАЯ (№ 12)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Перед тем как произвести кредиты, вы можете получить 2 дополнительных кредита.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Постройте гильдию банкиров.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 12+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Разыграв курс «Производство», вы можете произвести кредиты.

Разыграв курс «Инновации», получите 1 очко влияния за каждую гильдию банкиров в ваших здоровых секторах.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Произведите кредиты.

ОРБИТАЛЬНЫЕ ДОКИ

Дом Данлорков

БАЗОВАЯ (№ 5)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Внедряя фишки мощности флотилии, считайте, что в каждом вашем секторе с хотя бы 1 верфью есть 1 дополнительная верфь. Фишки мощности флотилии транспортировщиков, космические базы (если у вас есть технология «Космические базы») и гильдии фермеров удома Тегвинов в этом случае тоже считаются верфями. Примечание: этот эффект важен лишь при внедрении фишек мощности флотилии за каждую верфь.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Постройте верфь и/или активируйте 1 фишку мощности флотилии.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 5+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Каждая ваша верфь увеличивает уровень производства кредитов на 2 (независимо от численности населения в секторах с верфями).

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

За каждую вашу верфь внедрите 1 фишку мощности флотилии в сектор с этой верфью и/или активируйте не более 2 фишек мощности флотилии.

ОЧИСТИТЕЛЬ

Дом Крадморов

БАЗОВАЯ (№ 24)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Разыграв курс «Искушение», вы можете потратить 1 науку, чтобы убрать 1 заражение.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Потратьте 1 науку, чтобы убрать 1 заражение.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 24+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Разыграв курс «Искушение», вы можете не более 2 раз потратить 1 науку, чтобы убрать 1 заражение.

Внедряя 1 фишку мощности флотилии, вы можете вместо этого убрать 1 заражение из сектора, в который внедрились бы фишку. Вы вправе делать это за каждую внедряемую фишку мощности флотилии. Вы можете убрать заражение, которое только что получили, разыграв курс «Искушение».

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Уберите 1 заражение и/или внедрите 1 фишку мощности флотилии.

РОБОТОТЕХНИКА

Дом Нерво

БАЗОВАЯ (№ 17)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Разыграв курс «Развитие», вы можете удвоить стоимость и эффекты одного из действий этой карты курса. Сначала заплатите стоимость 2 раза, а затем считайте, что все немедленные эффекты в области действия указаны дважды, но разделяющие их линии (красные и зелёные) остаются теми же.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Получите 2 материала.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 17+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Разыграв предпочтительный курс, вы можете удвоить стоимость и эффекты одного из действий этой карты курса. Если ваш предпочтительный курс — «Развитие», вы не можете утроить или учетверить стоимость, чтобы применить эффекты 3 или 4 раза соответственно.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Нет эффекта.

СПАСАТЕЛЬНЫЙ СКАНЕР

Дом Крадморов

БАЗОВАЯ (№ 23)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Вторгшись в сектор Порождения Пустоты, вы можете поместить в этот сектор жетон завоевания перед началом сражения.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Активируйте 1 фишку мощности флотилии или внедрите 1 фишку мощности флотилии.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 23+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Вторгшись в сектор Порождения Пустоты и/или заражённый сектор, вы можете поместить в него жетон завоевания перед началом сражения.

Успешно вторгшись в заражённый сектор, вы можете убрать из него 1 заражение.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Нет эффекта.

СТОРОЖЕВЫЕ КОРАБЛИ

Дом Асторанов

6 БАЗОВАЯ (№ 20)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО*

Вы можете внедрять фишки мощности флотилии в виде флотилий сторожевых кораблей.

Строя сооружение, вы можете вместо этого внедрить 1 фишку мощности флотилии в виде флотилии сторожевых кораблей в сектор, в котором построили бы сооружение. Вы должны выбрать сектор, где способны построить сооружение.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Постройте систему защиты и/или внедрите 1 фишку мощности флотилии сторожевых кораблей в ваш родной сектор.

6 УЛУЧШЕННАЯ (№ 20+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Построив сооружение, вы также можете внедрить 1 фишку мощности флотилии в виде флотилии сторожевых кораблей в тот же сектор. Если вы решили отказаться от строительства сооружения, вы по-прежнему можете внедрить фишку мощности флотилии. Вы должны выбрать сектор, где способны построить сооружение.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Постройте систему защиты и/или активируйте 1 фишку мощности флотилии.

ОТРАЖАТЕЛИ

Дом Валнисов

6 БАЗОВАЯ (№ 1)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Если в сражении участвует хоть сколько-нибудь ваших фишек мощности флотилии корветов, получите 1 залповое поглощение.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Внедрите 1 фишку мощности флотилии корветов в ваш родной сектор.

6 УЛУЧШЕННАЯ (№ 1+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Если в сражении участвует хоть сколько-нибудь ваших фишек мощности флотилии корветов, получите 1 подлётное поглощение и 1 залповое поглощение. Если вы теряете все ваши фишки мощности флотилии корветов на этапе подлёта, то не получаете это залповое поглощение.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Нет эффекта.

КОСМИЧЕСКИЕ БАЗЫ

Дом Кортзоаров

6 БАЗОВАЯ (№ 8)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО*

Если вы защитник в сражении, каждая ваша участвующая в нём космическая база наносит 1 подлётный урон, как указано на жетоне сражения космических баз. В игре возможно управлять сектором с космическими базами без технологии «Космические базы». В этом случае вы не вправе использовать свойства этой технологии, но вправе использовать в сражении свойство с жетона сражения космических баз.

Вы можете построить не более 1 космической базы в каждом своём секторе. Если в секторе уже есть космическая база, вы не можете построить ещё одну.

Внедряя фишки мощности флотилии, считайте верфью каждую космическую базу.

Построив космическую базу в здоровом секторе, увеличьте его население.

Если у вас в секторе есть космические базы и нет верфей, вы можете применить эффект вашей технологии «Орбитальные доки».

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Постройте космическую базу.

6 УЛУЧШЕННАЯ (№ 8+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Вы можете построить не более 2 космических баз в каждом своём секторе. Если в секторе уже есть 2 космические базы, вы не можете построить ещё одну.

Построив космическую базу в заражённом секторе, уберите из него 1 заражение вместо того, чтобы увеличивать население.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Постройте космическую базу.

ВОЕННЫЙ ТРАНСПОРТ

Дом Ярвеков

6 БАЗОВАЯ (№ 16)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Разыграв курс «Процветание», вы можете отозвать 1 фишку мощности флотилии, чтобы увеличить здоровое население в том же секторе.

Разыграв курс «Покорение», вы можете уменьшить здоровое население в неродном секторе, чтобы активировать 1 фишку мощности флотилии и/или внедрить 1 фишку мощности флотилии в тот же сектор.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Увеличьте здоровое население или внедрите 1 фишку мощности флотилии.

6 УЛУЧШЕННАЯ (№ 16+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Разыграв предпочтительный курс, вы можете применить любое одно из двух свойств, указанных выше на карте «Военный транспорт». Однако если ваш предпочтительный курс — «Процветание» или «Покорение», вы не можете применить оба свойства или применить одно свойство дважды.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Увеличьте здоровое население или внедрите не более 2 фишек мощности флотилии.

* То, как сторожевые корабли и космические базы используются в сражении, описано на с. 35—37 «Книги правил».

ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Дом Белитанов



БАЗОВАЯ (№ 3)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Если в сражении участвует хоть сколько-нибудь ваших фишек мощности флотилии корветов, получите 5 дополнительных очков инициативы.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Получите 2 энергии и/или внедрите 1 фишку мощности флотилии корветов в ваш родной сектор.

УЛУЧШЕННЫЙ (№ 3+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

В сражении вы всегда наносите урон раньше. При этом у вас может не быть участвующих в сражении фишек мощности флотилии корветов. Однако если вы защитник и у вас одни лишь сторожевые корабли, то у вас нет инициативы и вы не можете нанести урон.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Получите стратегию доминирования и/или перегруппируйтесь.

ТОРПЕДЫ

Дом Кортосааров



БАЗОВАЯ (№ 7)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Если в сражении участвует хоть сколько-нибудь ваших фишек мощности флотилии корветов, нанесите 1 дополнительный урон на первом этапе залпа. Если вы теряете все ваши фишки мощности флотилии корветов на этапе подлёта, то не наносите этот дополнительный урон.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Получите 2 материала и/или внедрите 1 фишку мощности флотилии корветов в ваш родной сектор.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 7+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Если в сражении участвует хоть сколько-нибудь ваших фишек мощности флотилии корветов, наносите 1 дополнительный урон на каждом этапе залпа. Если в начале какого-либо этапа залпа у вас не оказывается участвующих фишек мощности флотилии корветов, вы не наносите этот дополнительный урон.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Получите жетон славы со значением 3 и/или за каждую вашу верфь внедрите 1 фишку мощности флотилии корветов в сектор с этой верфью.

ТЕРРАФОРМИРОВАНИЕ

Дом Тегвинов



БАЗОВАЯ (№ 11)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Разыграв курс «Развитие» или «Процветание», вы можете потратить 1 материал, чтобы увеличить здоровое население.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Увеличьте здоровое население или получите 2 материала.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 11+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Разыграв курс «Развитие», «Процветание» или «Инновации», вы можете увеличить здоровое население.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Продвиньтесь по шкале экономики.

ТОРГОВЫЙ УЗЕЛ

Дом Маркалосов



БАЗОВАЯ (№ 26)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Вернув жетон торговли на галактический планшет, вы можете получить бонус торговли, изображённый рядом с клеткой, на которую вернули жетон, или рядом с любой клеткой под ней.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Получите 2 пищи и/или жетон торговли.

УЛУЧШЕННАЯ (№ 26+)

ПОСТОЯННОЕ СВОЙСТВО

Перепроизведя ресурсы в первый раз за свой ход, вы можете получить либо 3 (дополнительных) очка влияния, либо жетон торговли, не получая за него бонус торговли. Если вы перепроизводите ресурсы в фазе приготовлений или итогов, можете использовать это свойство, как если бы это были отдельные ходы.

НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Получите жетон торговли или стратегию.

Карты стратегий

ДЕЙСТВИЯ СТРАТЕГИЙ

На лицевой стороне каждой карты стратегии из колоды доминирования, богатства, могущества или поддержки изображено одно и то же действие. Вы можете выполнить его, если во время своего хода разыграли эту карту стратегии вместе с картой курса с таким же символом. В отличие от действий курса, у действий стратегий нет стоимости.



ДОМИНИРОВАНИЕ

Можно разыграть вместе с курсом «Искушение» или «Инновации». Вторгнитесь в сектор.



ПОДДЕРЖКА

Можно разыграть вместе с курсом «Покорение» или «Укрепление». Активируйте 1 фишку мощности флотилии и/или постройте сооружение.



МОГУЩЕСТВО

Можно разыграть вместе с курсом «Процветание» или «Прогресс». Продвиньтесь по шкале цивилизации, на которой продвинулись меньше всего (если их несколько, выбор за вами), или получите жетон торговли.



БОГАТСТВО

Можно разыграть вместе с курсом «Развитие» или «Производство». Постройте гильдию и/или произведите ресурсы 1 типа. Если выбираете и то и другое, ресурсы и гильдия должны соответствовать друг другу.

ЗАДАЧИ СТРАТЕГИЙ



ДОМИНИРОВАНИЕ

D1	ВЫСШЕЕ ОБЩЕСТВО	Получите 5 очков влияния, если у вас есть хотя бы 1 здоровый сектор с численностью населения 6. Проверьте, на какой ступени находится ваш маркер здоровой шкалы общества: получите 4 очка влияния, если это ступень 1; 8 очков влияния, если ступень 2; 12 очков влияния, если ступень 3; 16 очков влияния, если ступень 4
D2	КОММЕРЧЕСКИЙ СИНДИКАТ	Получите 5 очков влияния, если у вас есть хотя бы 4 здоровых сектора с численностью населения хотя бы 3. Проверьте, на какой ступени находится ваш маркер здоровой шкалы экономики: получите 4 очка влияния, если это ступень 1; 8 очков влияния, если ступень 2; 12 очков влияния, если ступень 3; 16 очков влияния, если ступень 4
D3	ФЕДЕРАЛЬНАЯ ВЛАСТЬ	Получите 4 очка влияния, если у вас есть хотя бы 2 здоровых сектора с численностью населения хотя бы 5. Проверьте, на какой ступени находится ваш маркер здоровой шкалы госуправления: получите 4 очка влияния, если это ступень 1; 8 очков влияния, если ступень 2; 12 очков влияния, если ступень 3; 16 очков влияния, если ступень 4
D4	МЕРКАНТИЛЬНОЕ ПРАВЛЕНИЕ	Получите 5 очков влияния, если ваш маркер здоровой шкалы госуправления находится на ступени 2 или правее. Получите 1 очко влияния за каждые 2 пищи, энергии или материала в ваших резервах. Вы можете объединять эти ресурсы в пары в любом сочетании
D5	БЕСКОНЕЧНАЯ РОСКОШЬ	Получите 5 очков влияния, если ваш маркер здоровой шкалы общества находится на ступени 2 или правее. Получите 5 очков влияния за каждый ваш здоровый сектор, который добавляет хотя бы 2 к обслуживанию
D6	УЛУЧШЕНИЕ БЛАГОПОЛУЧИЯ	Получите 5 очков влияния, если ваш маркер здоровой шкалы экономики находится на ступени 2 или правее. Получите 4 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения хотя бы 4
D7	ПРОСВЕЩЁННАЯ НАЦИЯ	Получите 4 очка влияния, если хотя бы на 1 здоровой шкале цивилизации ваш маркер занимает ступень 3 или 4. Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения хотя бы 3
D8	МЕЖПЛАНЕТНАЯ КОЛОНИЗАЦИЯ	Получите 4 очка влияния, если ваша суммарная численность здорового населения равна хотя бы 10. По отдельности проверьте для каждой вашей здоровой шкалы цивилизации, на какой ступени находится её маркер: получите 2 очка влияния, если это ступень 1; 4 очка влияния, если ступень 2; 6 очков влияния, если ступень 3 или 4



МОГУЩЕСТВО

M1	ГОРНОДОБЫВАЮЩИЙ КОНСОРЦИУМ	Получите 5 очков влияния, если ваша выработка производства материалов равна хотя бы 8. Получите 5 очков влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 2 фишками мощности флотилии
M2	ОБЪЕДИНЁННЫЕ ИСТОЧНИКИ ЭНЕРГИИ	Получите 5 очков влияния, если ваша выработка производства энергии равна хотя бы 8. Получите 2 очка влияния за каждую фишку мощности флотилии в ваших здоровых секторах
M3	МЕТОДЫ ИНТЕНСИВНОЙ ВОЙНЫ	Получите 6 очков влияния, если у вас есть суммарно хотя бы 3 здоровые верфи и/или космические базы. Получите 7 очков влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 3 фишками мощности флотилии
M4	ЦЕНТРАЛЬНАЯ ФИНАНСОВАЯ СИСТЕМА	Получите 7 очков влияния, если ваша выработка производства кредитов равна хотя бы 4. Получите 2 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 верфью и/или космической базой
M5	ПОЛИТИКА СДЕРЖИВАНИЯ	Получите 5 очков влияния, если у вас есть суммарно хотя бы 3 здоровые системы защиты и/или космические базы. Получите 2 очка влияния за каждую фишку мощности флотилии в ваших здоровых секторах
M6	ПРОМЫШЛЕННАЯ ЕДА	Получите 7 очков влияния, если ваша выработка производства пищи равна хотя бы 8. Получите 2 очка влияния за каждую вашу здоровую верфь и/или космическую базу
M7	НАУЧНЫЕ АРХИВЫ	Получите 7 очков влияния, если у вас в резерве есть хотя бы 8 науки. Получите 6 очков влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 3 сооружениями
M8	ВСЕСТОРОННЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ	Получите 5 очков влияния, если ваша выработка производства науки равна хотя бы 8. Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 системой защиты и/или космической базой



ПОДДЕРЖКА

S1	СПАСАТЕЛЬНЫЙ ПРОЕКТ	Получите 7 очков влияния, если все ваши секторы здоровы. Получите 4 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор без пустых клеток гильдий. Технология «Ковчеги» не создаёт пустые клетки гильдий в вашем родном секторе
S2	ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ КОНГЛОМЕРАТ	Получите 6 очков влияния, если ваше суммарное обслуживание равно хотя бы 10. Получите 5 очков влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 3 гильдиями хотя бы 3 разных типов
S3	АГРАРНЫЙ СОЮЗ	Получите 7 очков влияния, если у вас есть суммарно хотя бы 3 здоровые гильдии фермеров. Получите 4 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 гильдией учёных
S4	ИНСТИТУТ УПРАВЛЕНИЯ РИСКАМИ	Получите 7 очков влияния, если хотя бы 1 ваша ячейка стратегии заражена. Получите 4 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 3 гильдиями
S5	ТЯЖЁЛАЯ ПРОМЫШЛЕННОСТЬ	Получите 6 очков влияния, если у вас есть суммарно хотя бы 2 здоровые гильдии инженеров и хотя бы 2 здоровые гильдии шахтёров. Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 гильдией банкиров



ПОДДЕРЖКА

S6	ЭКСПЛУАТАЦИЯ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ	Получите 7 очков влияния, если хотя бы 1 ваша шкала цивилизации заражена. Получите 5 очков влияния за каждые 2 гильдии шахтёров в ваших здоровых секторах (в одном или разных)
S7	ПОСТОЯННАЯ ИНИЦИАТИВА	Получите 6 очков влияния, если на вашем планшете дома и в секторах суммарно не более 1 заражения. Не учитывайте заражение на карте технологии «Камеры дезинфекции». Получите 5 очков влияния за каждые 2 гильдии фермеров в ваших здоровых секторах (в одном или разных)
S8	ОПТИМИЗАЦИЯ ЭЛЕКТРОЭНЕРГИИ	Получите 5 очков влияния, если ваше суммарное обслуживание равно не более 6. Получите 5 очков влияния за каждые 2 гильдии инженеров в ваших здоровых секторах (в одном или разных)



БОГАТСТВО

W1	УВЕЛИЧЕННАЯ АРМАДА	Получите 4 очка влияния, если в ваших здоровых секторах (в одном или разных) находятся хотя бы 2 разных типа флотилий. Получите 2 очка влияния за каждый ваш жетон завоевания
W2	КВАНТОВЫЙ СКАЧОК	Получите 4 очка влияния, если у вас есть хотя бы 2 улучшенные технологии. Получите 3 очка влияния за каждые 2 ваши жетона добычи
W3	ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ СИНГУЛЯРНОСТЬ	Получите 4 очка влияния, если у вас есть суммарно хотя бы 4 базовые и/или улучшенные технологии. Получите 5 очков влияния за каждые 2 ваши здоровых сектора
W4	ТОРГОВАЯ МОНОПОЛИЯ	Получите 3 очка влияния, если у вас есть хотя бы 2 жетона торговли. Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор, ничего не добавляющий к обслуживанию
W5	ПОГАШАЮЩАЯ ДИРЕКТИВА	Получите 4 очка влияния, если у вас есть хотя бы 2 жетона завоеваний. Получите количество очков влияния, равное вашей суммарной величине славы
W6	САМООКУПАЕМАЯ КАМПАНИЯ	Получите 4 очка влияния, если у вас есть хотя бы 3 жетона славы (с любыми значениями). Получите 4 очка влияния за каждые 3 кредита в вашем резерве
W7	НОВЕЙШИЕ ДОСТИЖЕНИЯ	Получите 6 очков влияния, если у вас есть хотя бы 1 жетон славы со значением 5. Получите 4 очка влияния за каждую вашу улучшенную технологию
W8	ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ПРЕВОСХОДСТВО	Получите 4 очка влияния, если у вас есть хотя бы 4 здоровых сектора. Получите 2 очка влияния за каждую вашу базовую технологию и 3 очка влияния за каждую вашу улучшенную технологию

Карты галактических событий

СОБЫТИЯ 1-ГО ЦИКЛА

А ЗАРЯ ТЕХНОЛОГИЙ

4 РАУНДА

Каждый игрок должен поместить систему защиты и гильдию учёных в 1 сектор Порождения Пустоты по соседству со своим сектором.

И

Каждый игрок может выбрать одно:

- Получить 3 кредита.
- Потратить 1 науку, чтобы получить базовую технологию.

ЗАДАЧИ

Если у вас суммарно хотя бы 2 здоровые гильдии учёных, активируйте 1 фишку мощности флотилии и/или получите 2 жетона добычи.

ИЛИ

Если у вас суммарно хотя бы 3 базовые и/или улучшенные технологии, произведите ресурсы 1 типа и/или получите 1 кредит.

В НЕИЗБЕЖНАЯ УЧАСТЬ

5 РАУНДОВ

Каждый игрок должен поместить жетон завоевания и систему защиты в 1 сектор Порождения Пустоты по соседству со своим сектором.

И

Поместите 1 заражение на рынок стратегий доминирования.

И

Каждый игрок может либо активировать 1 фишку мощности флотилии, либо внедрить 1 фишку мощности флотилии в свой родной сектор.

ЗАДАЧИ

Если у вас есть хотя бы 1 здоровая нена начальная стратегия в игре, постройте сооружение.

ИЛИ

Если у вас суммарно хотя бы 5 здоровых гильдий, получите стратегию.

С ОСТАНКИ ДОМИНЕИ

5 РАУНДОВ

Каждый игрок должен поместить жетон добычи в сектор Порождения Пустоты с наименьшей численностью населения по соседству со своим сектором, а затем должен поместить жетон завоевания и систему защиты в сектор Порождения Пустоты с наибольшей численностью населения по соседству со своим сектором. Если по соседству с игроком находится лишь 1 сектор Порождения Пустоты, он помещает все жетоны (добычи, завоевания и системы защиты) в этот сектор.

И

Каждый игрок может построить гильдию или сооружение.

ЗАДАЧИ

Если у вас суммарно хотя бы 6 фишек мощности флотилии в секторах (здоровых и заражённых), уберите 1 заражение и/или переместите 1 заражение.

ИЛИ

Если хотя бы 1 ваш маркер здоровой шкалы цивилизации находится на ступени 1 или правее, получите 2 кредита или жетон торговли.

Д СОПРОТИВЛЕНИЕ — ЭТО МЫ

4 РАУНДА

Каждый игрок должен поместить 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты и жетон славы со значением 1 в 1 сектор Порождения Пустоты по соседству со своим сектором.

И

Каждый игрок может выбрать: либо активировать 1 фишку мощности флотилии, либо увеличить здоровое население, либо построить гильдию банкиров.

ЗАДАЧИ

Если ваша суммарная численность здорового населения равна хотя бы 10, постройте гильдию и/или сооружение.

ИЛИ

Если у вас суммарно хотя бы 3 здоровые гильдии банкиров, продвиньтесь по любой шкале цивилизации.

Е ВОЗРОЖДЕНИЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ

4 РАУНДА

Каждый игрок должен поместить гильдию банкиров и 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты в 1 сектор Порождения Пустоты по соседству со своим сектором.

И

Каждый игрок может продвинуться по любой шкале цивилизации.

ЗАДАЧИ

Если у вас хотя бы 3 здоровых сектора с хотя бы 1 гильдией банкиров в каждом, получите базовую или улучшенную технологию.

ИЛИ

Если у вас суммарно не более 2 пустых клеток гильдий, произведите ресурсы 2 разных типов. Технология «Ковчег» не создаёт пустые клетки гильдий в вашем родном секторе.

Ф ЧАС РАСПЛАТЫ

5 РАУНДОВ

Каждый игрок должен либо поместить гильдию и 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты в сектор Порождения Пустоты с наименьшей численностью населения по соседству со своим сектором, либо поместить жетон славы со значением 2 и систему защиты в сектор Порождения Пустоты с наибольшей численностью населения по соседству со своим сектором.

И

Каждый игрок может либо внедрить 1 фишку мощности флотилии в свой родной сектор, либо усовершенствовать жетон славы.

ЗАДАЧИ

Если ваше суммарное обслуживание в секторах равно хотя бы 3, увеличьте здоровое население.

ИЛИ

Если у вас есть хотя бы 3 жетона славы (с любыми значениями), получите 2 жетона добычи.

G ПРЕД ЛИКОМ ЗЛА

5 РАУНДОВ

Каждый игрок должен либо получить 1 заражение, поместив его над ячейкой стратегии, либо получить 1 заражение, поместив его на шкалу цивилизации. Если он помещает заражение на шкалу цивилизации, маркер которой ещё не достиг крайнего правого деления, игрок должен продвинуться по этой шкале (игнорируя бонус нового деления, так как шкала заражена).

И

Длжащееся событие в 1-м цикле. Когда вы убираете маркер заражения, не возвращайте его в общий запас, а помещайте в личную игровую область. Вы вернёте его в запас в фазе итогов.

ЗАДАЧИ

Получите 2 пищи и/или 1 очко влияния за каждый ваш сохранный маркер заражения (по эффекту длжащегося события этой карты). Затем поместите всё это заражение обратно в общий запас.

ИЛИ

Увеличьте население не более 3 разных здоровых секторов, в каждом из которых у вас есть хотя бы 1 гильдия учёных.

H ПРЯМИКОМ В АД

5 РАУНДОВ

Каждый игрок должен выбрать одно:

- Получить 1 заражение, чтобы получить жетон славы со значением 1.
- Отозвать 1 фишку мощности флотилии.

И

Длжащееся событие в 1-м цикле. Каждый раз, когда вы внедряете хотя бы 1 фишку мощности флотилии, либо получите 1 заражение (раз за курс), либо тратите 1 материал за каждую внедряемую фишку. Эти материалы добавляются к обычной стоимости внедрения фишек мощности флотилии дредноутов.

ЗАДАЧИ

Если на вашем планшете дома нет заражения, либо получите жетон славы со значением 2, либо усовершенствуйте жетон славы.

ИЛИ

Если у вас хотя бы 2 здоровых сектора с хотя бы 2 фишками мощности флотилии в каждом, получите базовую или улучшенную технологию.

I СЛАВНОЕ ВОСХОЖДЕНИЕ

5 РАУНДОВ

Каждый игрок должен поместить жетон завоевания и систему защиты в 1 сектор Порождения Пустоты по соседству со своим сектором.

И

Каждый игрок может выбрать одно:

- Усовершенствовать жетон славы и/или активировать 1 фишку мощности флотилии.
- Продвинуться по любой шкале цивилизации.

ЗАДАЧИ

Если хотя бы 1 ваш маркер здоровой шкалы цивилизации находится на ступени 1 или правее, активируйте 1 фишку мощности флотилии за каждую вашу здоровую шкалу цивилизации.

ИЛИ

Если у вас есть хотя бы 1 жетон славы со значением 4 или 5, уберите 1 заражение из вашего сектора.

J ЗНАЙ ВРАГА СВОЕГО

(КР/ОР)

5 РАУНДОВ

Каждый игрок должен поместить 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты в сектор Порождения Пустоты по соседству со своим сектором.

И

Игроки могут суммарно получить 2 заражения (поделив их между собой как угодно), чтобы убрать 1 предвестника из сектора и вернуть его в общий запас. Полученное заражение можно поместить на карту(-ы) технологии «Камеры дезинфекции».

ЗАДАЧИ

Если у вас хотя бы 4 сектора (здоровых и заражённых), получите жетон славы со значением 3.

ИЛИ

Если хотя бы в 1 вашем резерве есть хотя бы 10 ресурсов, продвиньтесь по любой шкале цивилизации.

T ИЗ ПЕПЛА

(ОБУЧЕНИЕ)

3 РАУНДА

Каждый игрок должен сбросить свои карты курса «Покорение», «Политика», «Прогресс», «Процветание» и «Искушение». Курс «Инновации» вы уже сбросили во время подготовки к игре. Эти карты нельзя разыгрывать в текущем цикле.

И

Каждый игрок должен переместить 1 заражение со своего планшета дома в свой постовой сектор (соседний с родным).

ЗАДАЧИ

Если у вас суммарно хотя бы 5 фишек мощности флотилии в секторах (здоровых и заражённых), увеличьте здоровое население и/или получите 1 кредит и 1 науку.

ИЛИ

Если у вас суммарно хотя бы 5 здоровых гильдий, внедрите 1 фишку мощности флотилии и/или получите 2 пищи.

СОБЫТИЯ 2-ГО ЦИКЛА

А ТЁМНЫЕ ВЕКА

5 РАУНДОВ

Каждый игрок должен поместить жетон завоевания и 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты в 1 сектор Порождения Пустоты по соседству со своим сектором.

И

Поместите 1 заражение на рынок стратегий могущества.

И

Каждый игрок может потратить не более 6 науки из своего резерва, чтобы получить такое же количество кредитов.

ЗАДАЧИ

Если ваше суммарное обслуживание равно хотя бы 8 и вы только что полностью его оплатили, получите стратегию. Учитывайте обслуживание, оплаченное свойствами технологий.

ИЛИ

Если у вас суммарно хотя бы 8 здоровых сооружений, получите 8 очков влияния.

В СИЛА В КОЛИЧЕСТВЕ

4 РАУНДА

Каждый игрок должен поместить 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты и гильдию банкиров в 1 сектор Порождения Пустоты по соседству со своим сектором.

И

Поместите 1 заражение на рынок стратегий поддержки.

И

Каждый игрок может либо активировать не более 2 фишек мощности флотилии, либо внедрить не более 2 фишек мощности флотилии.

ЗАДАЧИ

Если у вас суммарно хотя бы 5 здоровых систем защиты и/или космических баз, получите жетон торговли.

ИЛИ

Если ваше суммарное обслуживание равно не более 4, получите 4 очка влияния и/или уберите 1 заражение.

С ВСЕОБЩЕЕ ВООРУЖЕНИЕ

5 РАУНДОВ

Поместите жетон добычи и жетон славы со значением 1 в каждый сектор Порождения Пустоты с хотя бы 1 системой защиты.

И

Поместите 1 заражение на рынок стратегий богатства.

И

Каждый игрок может уменьшить здоровое население в своём неродном секторе, чтобы построить сооружение в том же секторе и внедрить в него не более 2 фишек мощности флотилии.

ЗАДАЧИ

Если у вас хотя бы 3 сектора (здоровых и заражённых) с хотя бы 2 гильдиями фермеров, инженеров и/или шахтёров (в любом сочетании) в каждом, выберите 2 раза: либо активировать 1 фишку мощности флотилии, либо убрать 1 заражение. (Каждый раз можно выбирать разное.)

ИЛИ

Получите 2 очка влияния за каждое ваше здоровое сооружение.

Д БОРЬБА ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

5 РАУНДОВ

Поместите жетон завоевания, жетон добычи и 2 фишки мощности флотилии Порождения Пустоты в каждый сектор Порождения Пустоты с численностью населения хотя бы 4.

И

Каждый игрок должен получить 1 заражение, поместив его на шкалу цивилизации, если возможно. Если все его шкалы цивилизации уже заражены, он должен поместить маркер заражения над ячейкой стратегии, в свой сектор или на карту технологии «Камеры дезинфекции».

И

Каждый игрок может либо получить 3 науки, либо продвигаться по любой шкале цивилизации.

ЗАДАЧИ

Если ваша выработка производства кредитов равна хотя бы 3, произведите пищу, энергию и материалы.

ИЛИ

Если у вас суммарно хотя бы 5 базовых и/или улучшенных технологий, получите 10 очков влияния.

Е СБОР ГИЛЬДИЙ

5 РАУНДОВ

Каждый игрок должен получить 1 заражение, поместив его в свой сектор, если возможно. Если все его секторы уже заражены (или не могут стать заражёнными), он должен поместить маркер заражения на планшет дома или на карту технологии «Камеры дезинфекции».

И

Каждый игрок должен поместить жетон завоевания и систему защиты в 1 сектор Порождения Пустоты по соседству со своим сектором.

И

Каждый игрок с хотя бы 6 гильдиями в своих здоровых секторах может получить жетон торговли. Все другие игроки могут получить по жетону добычи.

ЗАДАЧИ

Если в стопке сброса у вас нет карт предпочтительного курса вашего дома, продвигайтесь по любой шкале цивилизации.

ИЛИ

Если на вашем планшете дома и в секторах суммарно не более 1 заражения, получите 8 очков влияния. Не учитывайте заражение на карте технологии «Камеры дезинфекции».

Ф ВЫЖЖЕННАЯ ЗЕМЛЯ

5 РАУНДОВ

Каждый игрок должен поместить 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты в сектор Порождения Пустоты по соседству со своим сектором.

И

Каждый игрок должен выбрать 2 раза: либо уничтожить гильдию в неродном секторе, либо уничтожить сооружение в неродном секторе. (Каждый раз можно выбирать разное.)

И

Длящееся событие во 2-м цикле. Пропустите бой (в соревновательной партии) или применение эффектов планшета кризисов (в кооперативной или одиночной партии) в фазе итогов 2-го цикла.

ЗАДАЧИ

Если у вас хотя бы 2 здоровых сектора с численностью населения хотя бы 5, продвиньтесь по любой шкале цивилизации.

ИЛИ

Получите 5 очков влияния за каждый ваш резерв с хотя бы 8 ресурсами.

Г ВНУТРЕННИЙ РАЗЛАД

4 РАУНДА

Каждый игрок должен увеличить здоровое население в своём неродном секторе, если возможно. Затем он должен поместить 1 заражение в тот же сектор. Это заражение нельзя поместить на карту технологии «Камеры дезинфекции». Если игрок не может увеличить население, он не получает заражение.

И

Длящееся событие во 2-м цикле. Если у вас не более 40 очков влияния, в ваши секторы нельзя вторгаться (даже во время боя). В кооперативной/одиночной партии: если на вашем ходу в штрафе текущего кризиса указан бой, вы должны сбросить этот кризис на этапе расширения пустоты, не применяя его эффекты, включая дополнительные эффекты сражения.

ЗАДАЧИ

Если у вас ровно 4 жетона славы, получите жетон добычи и/или базовую технологию.

ИЛИ

Если ваша суммарная численность здорового населения равна хотя бы 16, получите 12 очков влияния.

Н АДАПТИРУЮЩАЯСЯ ТЬМА

5 РАУНДОВ

Каждый игрок может произвести ресурсы 2 разных типов.

И

Длящееся событие во 2-м цикле. За каждую улучшенную технологию игрока Порождение Пустоты получает 1 залповое поглощение во всех боях против этого игрока.

ЗАДАЧИ

Если ваша суммарная величина славы равна хотя бы 8, либо уберите 1 заражение, либо получите стратегию.

ИЛИ

Получите 3 очка влияния за каждую фишку мощности флотилии в активной области вашего планшета дома.

Т ТРИУМФ ВОПРЕКИ ВСЕМУ

4 РАУНДА

Каждый игрок может выбрать одно:

- Получить базовую технологию.
- Активировать 1 фишку мощности флотилии и/или получить жетон торговли.

И

Длящееся событие. Когда игрок получает новый жетон славы, он может немедленно усовершенствовать его. Примечание: усовершенствование жетона не считается получением нового жетона.

ЗАДАЧИ

Произведите ресурсы 1 типа за каждый ваш жетон славы со значением 5. Если вы производите ресурсы несколько раз, это должны быть разные типы ресурсов.

ИЛИ

Если ваше суммарное обслуживание равно хотя бы 10 и вы только что полностью его оплатили, либо получите 10 очков влияния, либо продвиньтесь по шкале госуправления. Учитывайте обслуживание, оплаченное свойствами технологий.

Ж РАСТУЩАЯ УГРОЗА

КР/ОР

6 РАУНДОВ

Поместите предвестника в каждый сектор «Разлом».

И

Поместите жетон завоевания в каждый сектор Порождения Пустоты по соседству с хотя бы 1 сектором «Разлом».

И

Один игрок может обменяться 4 ресурсами с другим игроком.

И

Длящееся событие во 2-м цикле. Перед первым этапом фазы итогов поместите 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты в каждый сектор Порождения Пустоты с хотя бы 1 предвестником.

ЗАДАЧИ

Получите жетон добычи за каждый ваш жетон завоевания.

И

Если на планшете кризисов нет жетонов катастроф, уберите 1 заражение. Примечание: каждый игрок проверяет эту задачу по отдельности.

Т ПУТЬ ПРОСВЕЩЕНИЯ

(ОБУЧЕНИЕ)

4 РАУНДА

Каждый игрок должен сбросить свои карты курса «Производство», «Прогресс», «Укрепление» и «Искушение».

И

Каждый игрок может активировать 1 фишку мощности флотилии и/или получить базовую технологию.

ЗАДАЧИ

Если ваша суммарная численность здорового населения равна хотя бы 9, активируйте 1 фишку мощности флотилии и/или получите базовую технологию.

ИЛИ

Если у вас суммарно хотя бы 3 базовые и/или улучшенные технологии, активируйте 1 фишку мощности флотилии и/или увеличьте здоровое население.

СОБЫТИЯ 3-ГО ЦИКЛА

А МЕСТЬ НОВАРХОВ

6 РАУНДОВ

Поместите систему защиты в каждый сектор Порождения Пустоты с не более 2 фишками мощности флотилии Порождения Пустоты.

И

Каждый игрок должен уничтожить гильдию в своём неродном секторе, если возможно.

И

Каждый игрок может переместить любое количество заражения.

ЗАДАЧИ

По отдельности проверьте для каждой вашей здоровой шкалы цивилизации, на какой ступени находится её маркер: получите 3 очка влияния, если это ступень 1; 6 очков влияния, если ступень 2; 9 очков влияния, если ступень 3; 12 очков влияния, если ступень 4.

ИЛИ

Получите 1 очко влияния за каждую фишку мощности флотилии в активной области вашего планшета дома. Получите 2 очка влияния за каждую фишку мощности флотилии в ваших здоровых секторах.

В ТОТАЛЬНАЯ ВОЙНА

5 РАУНДОВ

Каждый игрок должен поместить 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты, жетон славы со значением 3 и систему защиты в 1 сектор Порождения Пустоты по соседству со своим сектором.

И

Каждый игрок может проверить задачи своей здоровой неначальной стратегии в игре и/или внедрить 1 фишку мощности флотилии в свой сектор с хотя бы 1 верфью.

ЗАДАЧИ

Получите количество очков влияния, равное вашей суммарной величине славы.

ИЛИ

Получите 5 очков влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 3 фишками мощности флотилии. Получите 3 очка влияния за каждый ваш сектор (здоровый и заражённый), добавляющий хотя бы 2 к обслуживанию.

С ЗНАНИЕ — СИЛА

5 РАУНДОВ

Каждый игрок должен поместить жетон добычи и систему защиты в сектор Порождения Пустоты с наибольшей численностью населения по соседству со своим сектором.

И

Каждый игрок с хотя бы 1 улучшенной технологией должен получить 1 заражение, поместив его на шкалу цивилизации, если возможно. Если все его шкалы цивилизации уже заражены, он должен поместить маркер заражения над ячейкой стратегии, в свой сектор или на карту технологии «Камеры дезинфекции», если возможно.

И

Если у игрока есть хотя бы 1 жетон торговли, он может получить 3 науки. Если у него нет жетонов торговли, он может потратить 1 науку, чтобы получить жетон торговли.

ЗАДАЧИ

Получите 1 очко влияния за каждые 2 ресурса в ваших резервах. Вы можете объединять ресурсы в пары в любом сочетании.

ИЛИ

Получите 2 очка влияния за каждое ваше здоровое сооружение.

D ПОСЛЕДНИЙ ОПЛОТ

6 РАУНДОВ

Каждый игрок должен получить 2 заражения, поместив маркеры над ячейками стратегий, если возможно. Если все его ячейки стратегий уже заражены, он должен поместить маркер(ы) заражения на шкалу(-ы) цивилизации, в свой(-и) сектор(ы) и/или на карту технологии «Камеры дезинфекции», если возможно.

И

Каждый игрок должен поместить жетон славы со значением 3 в сектор Порождения Пустоты или сектор с павшим домом.

И

Каждый игрок может внедрить 1 фишку мощности флотилии и/или построить гильдию.

ЗАДАЧИ

Проверьте задачи здоровой неначальной стратегии в игре.

ИЛИ

Получите 3 очка влияния за каждый маркер заражения на вашем планшете дома. Не учитывайте заражение на карте технологии «Камеры дезинфекции».

E ЛУЧ НАДЕЖДЫ

6 РАУНДОВ

Каждый игрок должен поместить гильдию банкиров, 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты и систему защиты в 1 сектор Порождения Пустоты по соседству со своим сектором.

И

Каждый игрок должен получить 1 заражение, поместив его на планшет дома, если возможно. Если все доступные места на планшете уже заражены, он должен поместить маркер заражения в свой сектор или на карту технологии «Камеры дезинфекции».

И

Каждый игрок может отозвать 1 фишку мощности флотилии, чтобы убрать 1 заражение из того же или соседнего сектора. Если игрок убрал 1 заражение, он получает 6 очков влияния.

ЗАДАЧИ

Получите 5 очков влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 гильдией банкиров.

ИЛИ

Получите количество очков влияния, равное вашей суммарной численности здорового населения.

Г ТЕНЬ ПУСТОТЫ

6 РАУНДОВ

Поместите 1 заражение на каждый ещё не заражённый рынок стратегий.

И

Поместите 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты в каждый сектор Порождения Пустоты с численностью населения хотя бы 4.

И

Каждый игрок может либо получить 1 заражение, поместив его над ячейкой стратегии, чтобы продвинуться по любой шкале цивилизации, либо убрать 1 заражение. Решив получить заражение, игрок не может поместить его на карту технологии «Камеры дезинфекции».

ЗАДАЧИ

Получите количество очков влияния, равное вашей наибольшей выработке производства среди всех 5 типов ресурсов, и получите количество очков влияния, равное вашей наименьшей выработке производства среди пищи, энергии и материалов.

ИЛИ

Получите 20 очков влияния, если на вашем планшете дома нет заражения и у вас суммарно хотя бы 5 базовых и/или улучшенных технологий. Не учитывайте заражение на карте технологии «Камеры дезинфекции».

Г ВЕТРЫ УНИЧТОЖЕНИЯ

5 РАУНДОВ

Каждый игрок должен получить 1 заражение, поместив его на планшет дома, если возможно. Если все доступные места на планшете уже заражены, он должен поместить маркер заражения в свой сектор или на карту технологии «Камеры дезинфекции».

И

Отложенное событие. В конце своего первого хода каждый игрок должен провести бой, в котором Порождение Пустоты получает на 1 фишку мощности флотилии больше. В кооперативной или одиночной партии этот эффект применяется после этапа расширения пустоты хода каждого игрока.

И

Каждый игрок может выбрать одно:

- Продвинуться по любой шкале цивилизации и/или увеличить здоровое население.
- Внедрить не более 3 фишек мощности флотилии.

ЗАДАЧИ

Получите 1 очко влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения 4. Получите 3 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения 5. Получите 6 очков влияния за каждый ваш здоровый сектор с численностью населения 6.

ИЛИ

Получите 5 очков влияния за каждый ваш здоровый сектор, не учитывая первые четыре.

Н ПРИСПОСОБИТЬСЯ И ПРЕОДОЛЕТЬ

6 РАУНДОВ

Каждый игрок должен получить 1 заражение, поместив его на планшет дома, если возможно. Если все доступные места на планшете уже заражены, он должен поместить маркер заражения в свой сектор или на карту технологии «Камеры дезинфекции».

И

Каждый игрок должен поместить жетон завоевания в сектор Порождения Пустоты по соседству со своим сектором.

И

Длжащееся событие в 3-м цикле. Каждое действие ваших карт предпочтительного курса стоит 1 дополнительную энергию.

ЗАДАЧИ

Получите 2 очка влияния за каждый ваш здоровый сектор с хотя бы 1 гильдией фермеров, инженеров или шахтёров.

И

Получите 6 очков влияния за каждый ваш маркер здоровой шкалы цивилизации, находящийся на ступени 1 или правее.

И

БЛЕСТЯЩЕЕ БУДУЩЕЕ

5 РАУНДОВ

Каждый игрок должен либо потратить 1 кредит, чтобы усовершенствовать жетон славы, либо сбросить жетон славы, чтобы получить 3 кредита.

И

Длжащееся событие в 3-м цикле. Каждое действие ваших карт предпочтительного курса стоит 1 кредит вместо напечатанной стоимости, даже если изначально у действия нет стоимости.

ЗАДАЧИ

Получите количество очков влияния, равное удвоенной сумме значений на 3 ваших жетонах славы (с наибольшими значениями). Если у вас менее 3 жетонов славы, вы не можете учесть значение одного жетона 2 или 3 раза.

ИЛИ

Получите 1 очко влияния за каждый кредит в вашем резерве. Получите 2 очка влияния за каждую вашу здоровую гильдию банкиров.

И

ПОСЛЕДНИЙ ВЗДОХ

КР/ОР

6 РАУНДОВ

Каждый игрок должен выбрать одно:

- Сбросить кризис с планшета кризисов и поместить жетон катастрофы в правую часть планшета кризисов. Напоминание: при добавлении жетона катастрофы каждый игрок может немедленно убрать 1 заражение или получить 5 ресурсов (в любом сочетании).
- Поместить предвестника в соседний сектор Порождения Пустоты.
- Получить 1 заражение, поместив его на планшет дома.

ЗАДАЧИ

Проверьте задачи здоровой неначальной стратегии в игре.

ИЛИ

Получите количество очков влияния, равное вашей суммарной численности здорового населения.

И

СКОРОЕ ИСКУПЛЕНИЕ

(ОБУЧЕНИЕ)

5 РАУНДОВ

Каждый игрок сбрасывает свой курс «Искушение».

И

Каждый игрок может получить стратегию или продвинуться по любой шкале цивилизации.

ЗАДАЧИ

Если у вас суммарно хотя бы 8 здоровых гильдий (любого типа), получите 15 очков влияния.

ИЛИ

Если хотя бы 1 ваш маркер здоровой шкалы цивилизации находится на ступени 2 или правее, получите 15 очков влияния.

Карты кризисов

Карты кризисов используются только в кооперативной/одиночной игре.

НАЧАЛЬНЫЕ КРИЗИСЫ (1-5)

1 ОСТРИЕ КОПЬЯ ОБЩИЙ КРИЗИС



Получите улучшенную версию вашей начальной базовой технологии.



Нет штрафа.

2 ВЕЛИКАЯ СУДЬБА ОБЩИЙ КРИЗИС



Ваша суммарная величина славы должна быть равна хотя бы 8.



Нет штрафа.

3 СТОЙКОЕ НАСЕЛЕНИЕ ОБЩИЙ КРИЗИС



У вас должны быть хотя бы 2 здоровых сектора с численностью населения хотя бы 4 в каждом.



Нет штрафа.

4 ЗОЛОТОЙ ВЕК ОБЩИЙ КРИЗИС



Ваша суммарная выработка производства всех 5 типов ресурсов должна быть равна хотя бы 20.



Нет штрафа.

5 БАЗА ДЛЯ ОПЕРАЦИЙ ОБЩИЙ КРИЗИС



У вас должны быть хотя бы 3 здоровых сектора и хотя бы 8 фишек мощности флотилии в здоровых секторах.



Нет штрафа.

КРИЗИСЫ УРОВНЯ 1 (6-24)

6 ЦЕНА ВЕЛИЧИЯ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



Разыграв стратегию, решите потратить 1 ресурс.



Отзовите 1 фишку мощности флотилии или поместите 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты в каждый сектор «Разлом». Если на каком-либо разломе есть 9 фишек мощности флотилии Порождения Пустоты или на поле нет разломов, вы не можете выбрать этот штраф.



Условие



Штраф

7 ИЗУЧЕНИЕ ПОРОЖДЕНИЯ ПУСТОТЫ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



Построив гильдию учёных, решите отозвать 1 фишку мощности флотилии из того же сектора.



Поместите 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты в каждый сектор «Разлом». Если на каком-либо разломе есть 9 фишек мощности флотилии Порождения Пустоты или на поле нет разломов, вы не можете выбрать этот штраф.

8 СТАГНИРУЮЩИЕ РЫНКИ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



Перед тем как продвигаться по шкале цивилизации, решите потратить 2 кредита.



Сбросьте 2 жетона добычи с поля (из одного или нескольких секторов).

9 ВРАТА СВАТИЛИЩА ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



Увеличьте численность населения в вашем родном секторе хотя бы до 4.



Сбросьте жетон завоевания с поля.

10 ВСЁ, ЧТО БЛЕСТИТ ОБЩИЙ КРИЗИС



Постройте гильдию банкиров, при этом у вас уже должна быть хотя бы 1 гильдия банкиров.



Бой. Если вы успешно защитились, получите 2 очка влияния.

11 ВО ИМЯ ЗАВТРА ОБЩИЙ КРИЗИС



Примените эффекты курса «Процветание», при этом у вас уже должна быть хотя бы 1 гильдия учёных.



Потребите базовую технологию с панели (см. с. 35 «Книги правил»).

12 НЕТОЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ ОБЩИЙ КРИЗИС



Получая базовую технологию, не получайте её бонус влияния или вы берите карту технологии без бонуса влияния.



Потратьте 2 науки.

13 ЭВОЛЮЦИОНИРУЮЩИЙ ВРАГ ОБЩИЙ КРИЗИС



Получив базовую или улучшенную технологию, решите поместить 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты в сектор Порождения Пустоты по соседству с вашим сектором.



Отзовите 1 фишку мощности флотилии или поместите 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты в каждый сектор «Разлом». Если на каком-либо разломе есть 9 фишек мощности флотилии Порождения Пустоты или на поле нет разломов, вы не можете выбрать этот штраф.

14 ИСТОЩЁННЫЕ РЕЗЕРВЫ ОБЩИЙ КРИЗИС



Применяя эффекты курса «Производство», решите убрать 2 жетона добычи с поля (из одного или нескольких секторов).



Потратьте 1 пищу, 1 энергию и 1 материал.

15 ОЧИЩАЮЩЕЕ ПЛАМЯ ОБЩИЙ КРИЗИС



Уберите или переместите 1 заражение со шкалы цивилизации.



Получите 1 заражение.

16 РЕАКТИВНЫЕ СИЛЫ ОБЩИЙ КРИЗИС



Внедрив фишку мощности флотилии, решите поместить систему защиты в сектор Порождения Пустоты по соседству с вашим сектором.



Потребите базовую технологию с панели (см. с. 35 «Книги правил»).

17 ВОЕННЫЕ ПОТЕРИ ОБЩИЙ КРИЗИС



Получив жетон торговли, решите потратить 1 кредит.



Уничтожьте гильдию в неродном секторе.

18 ИЗО ВСЕХ СИЛ ОБЩИЙ КРИЗИС



Построив сооружение в здоровом секторе, решите уменьшить население в том же секторе.



Деактивируйте 1 фишку мощности флотилии.

19 УТЕЧКА ЭНЕРГИИ ВОЕННЫЙ КРИЗИС



Построив систему защиты, решите потратить 1 энергию. Нельзя использовать кредиты для замены энергии.



Поместите 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты в сектор Порождения Пустоты по соседству с вашим сектором.

20 НЕНАДЁЖНЫЕ ТОРГОВЫЕ ПУТИ ВОЕННЫЙ КРИЗИС



Вернув жетон торговли на галактический планшет, решите поместить 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты в каждый сектор «Разлом». Если на каком-либо разломе есть 9 фишек мощности флотилии Порождения Пустоты или на поле нет разломов, вы не можете выполнить это условие.



Бой. Если вы успешно защитились, получите жетон добычи.

21 ЗАРАЖЕНЫ, НО НЕ СЛОМЛЕНЫ ВОЕННЫЙ КРИЗИС



За один ход внедрите 2 фишки мощности флотилии в заражённый сектор (один и тот же или разные).



Поместите 1 заражение на рынок стратегий могущества.

22 БЕЗ СТРАХА ВОЕННЫЙ КРИЗИС



Вторгнитесь в сектор, в котором находится хотя бы 1 система защиты.



Верните жетон торговли на галактический планшет.

23 СОЖЖЁННЫЕ МОСТЫ ВОЕННЫЙ КРИЗИС



Построив гильдию, решите убрать жетон добычи и жетон завоевания с поля (из одного или нескольких секторов).



Уничтожьте верфь или космическую базу в неродном секторе.

24 ИМПЕРСКИЙ МАРШ ВОЕННЫЙ КРИЗИС



Получите жетон славы, при этом у вас уже должна быть суммарная величина славы, равная хотя бы 5.



Потребите базовую технологию с панели (см. с. 35 «Книги правил»).

КРИЗИСЫ УРОВНЯ 2 (25–47)

25 В ПОГОНЕ ЗА ТЕНЬЮ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



Продвиньтесь по заражённой шкале цивилизации.



Потратьте 4 ресурса (в любом сочетании).

26 РАЗНОГЛАСИЕ В КОМАНДОВАНИИ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



Разыграв стратегию, решите отказаться от выполнения её действия.



Бой.

27 ЦИТАДЕЛЬ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



Увеличьте население, при этом у вас уже должен быть хотя бы 1 здоровый сектор с численностью населения хотя бы 5.



Получите 1 заражение, поместив его в сектор.

28 ПЛАТА ПО СЧЕТАМ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



Перед тем как вернуть жетон торговли на галактический планшет, решите потратить 2 кредита.



Деактивируйте 1 фишку мощности флотилии и поместите 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты в каждый сектор «Разлом». Если на каком-либо разломе есть 9 фишек мощности флотилии Порождения Пустоты или на поле нет разломов, вы не можете выбрать этот штраф.

29 ИНВЕСТИРОВАНИЕ В НАСЕЛЕНИЕ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



Перед тем как продвигаться по шкале общества, решите потратить 2 науки или 2 кредита.



Потратьте 4 энергии.

30 СЕРДЦЕ НОВОЙ ДОМИНЕИ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



Увеличьте численность населения здорового сектора до 6.



Отзовите 1 фишку мощности флотилии.

31 НАУЧНЫЙ ПРОРЫВ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



Применяя эффекты курса «Прогресс», перепроизведите науку.



Бой, в котором Порождение Пустоты получает на 1 фишку мощности флотилии больше. Если вы успешно защитились, поместите систему защиты в сектор Порождения Пустоты по соседству с сектором сражения, если возможно. Если нет, поместите её в любой сектор Порождения Пустоты.

32 ОРГАНИЗОВАННАЯ РАБОЧАЯ СИЛА ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



Постройте гильдию в секторе с численностью населения хотя бы 5.



Поместите 1 заражение на рынок стратегий богатства и потратьте 2 материала.

33 ТАЙНЫ НОВАРХОВ ОБЩИЙ КРИЗИС



Получив базовую или улучшенную технологию с бонусом влияния, решите получить 1 заражение, поместив его над ячейкой стратегии.



Поместите 1 заражение на рынок стратегий доминирования и потратьте 1 науку.

34 ДОЛГОВРЕМЕННОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ОБЩИЙ КРИЗИС



Получите стратегию, при этом у вас уже должна быть хотя бы 1 стратегия в руке.



Уничтожьте 2 системы защиты в неродном секторе (одном и том же или разных).

35 ЕЩЁ ОДИН ШАГ ВПЕРЁД ОБЩИЙ КРИЗИС



Получите базовую технологию, при этом у вас уже должна быть хотя бы 1 улучшенная технология.



Бой.

36 ФАТАЛЬНЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ ОБЩИЙ КРИЗИС



Применив эффекты курса «Инновации», решите убрать гильдию учёных из неродного сектора.



Потребите крайнюю левую улучшенную технологию с галактического планшета (см. с. 35 «Книги правил»).

37 ПАНИКА НА ФЛОТЕ ОБЩИЙ КРИЗИС



Применив эффекты курса «Покорение», решите отозвать 2 фишки мощности флотилии.



Уничтожьте 2 сооружения в неродном секторе (одном и том же или разных).

38 ВЕРНЫЙ ПУТЬ ОБЩИЙ КРИЗИС



Выполните все 3 действия предпочтительного курса.



Уменьшите здоровое население в неродном секторе.

39 ПОТЕРЯННЫЙ ГРУЗ ОБЩИЙ КРИЗИС



Внедрив фишку мощности флотилии, решите потратить суммарно 5 пищи, энергии и/или материалов (в любом сочетании). Нельзя использовать кредиты для замены других ресурсов.



Верните жетон торговли на галактический планшет.

40 ОПАСНАЯ СДЕЛКА ОБЩИЙ КРИЗИС



Получив жетон торговли, решите поместить 1 заражение на рынок стратегий.



Уничтожьте сооружение и гильдию в неродном секторе (одном и том же или разных).

41 ТОЧНЫЙ УДАР ОБЩИЙ КРИЗИС



Уберите предвестника с поля.



Потребите базовую технологию с панели (см. с. 35 «Книги правил»).

42 ИСЦЕЛЯЮЩИЙ ШТОРМ ВОЕННЫЙ КРИЗИС



Вторгнитесь в сектор из хотя бы 2 разных здоровых секторов.



Деактивируйте 2 фишки мощности флотилии.

43 ПРОДЛЁННЫЙ ВОИНСКИЙ ПРИЗЫВ ВОЕННЫЙ КРИЗИС



Выполните действие стратегии поддержки, при этом у вас уже должны быть хотя бы 2 фишки мощности флотилии в активной области вашего планшета дома.



Получите 1 заражение, поместив его над ячейкой стратегии.

44 ОТРЯД ХРАБРЕЦОВ ВОЕННЫЙ КРИЗИС



После вашей перегруппировки у вас должны быть хотя бы 5 фишек мощности флотилии по соседству с одним и тем же предвестником.



Уничтожьте 2 системы защиты в неродном секторе (одном и том же или разных).

45 ВНУТРЕННИЕ ВОЛНЕНИЯ ВОЕННЫЙ КРИЗИС



Решите отозвать 2 фишки мощности флотилии из вашего родного сектора.



Потратьте 3 пищи.

46 БЕЗ ПОЩАДЫ ВОЕННЫЙ КРИЗИС



Вторгнитесь в сектор, переместив хотя бы 5 фишек мощности флотилии.



Получите 1 заражение, поместив его на шкалу цивилизации.

47 ЭТО НАШ МИР ВОЕННЫЙ КРИЗИС



После вашего вторжения в сектор у вас должен быть хотя бы 1 здоровый сектор с хотя бы 3 фишками мощности флотилии.



Поместите 1 заражение на рынок стратегий поддержки и потратьте 2 энергии.



КРИЗИСЫ УРОВНЯ 3 (48–68)

48 РАЗНООБРАЗИЕ ПРОФЕССИЙ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



После вашего применения эффектов курса «Развитие» у вас должен быть хотя бы 1 здоровый сектор с хотя бы 1 гильдией фермеров, 1 гильдией инженеров и 1 гильдией шахтёров.



Уничтожьте верфь или космическую базу в неродном секторе и уничтожьте систему защиты в неродном секторе (одном и том же или разных).

49 ПОЛНАЯ МОЩНОСТЬ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



Применяя эффекты курса «Производство», перепроизведите ресурсы 2 разных типов.



Отзовите 1 фишку мощности флотилии и деактивируйте 1 фишку мощности флотилии.

50 ЧТО ПОСЕЕШЬ, ТО И ПОЖНЁШЬ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



За один ход получите хотя бы 12 пищи. Если вы производите больше пищи, чем вмещает резерв, то можете учесть всю невместившуюся пищу для проверки этого условия.



Получите 1 заражение, поместив его над ячейкой стратегии, в которой уже есть стратегия.

51 СТАЛЬНАЯ НАЦИЯ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



После вашего применения эффектов курса «Развитие» у вас должно быть хотя бы 10 материалов в резерве или суммарно хотя бы 4 здоровые гильдии шахтёров.



Уничтожьте сооружение в неродном секторе и отзовите 1 фишку мощности флотилии.

52 ПРОРОКИ ТЬМЫ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



Перед тем как применить эффекты курса «Прогнозирование», решите получить 1 заражение, поместив его в здоровый сектор с численностью населения хотя бы 5.



Сбросьте неначную стратегию из руки или с вашего планшета дома.

53 КЛАД НОВАРХОНОВ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



Перед тем как произвести кредиты, решите уничтожить гильдию банкиров в неродном секторе.



Бой, в котором Порождение Пустоты получает на 1 фишку мощности флотилии больше. Если вы успешно защитились, поместите систему защиты в сектор Порождения Пустоты по соседству с сектором сражения, если возможно. Если нет, поместите её в любой сектор Порождения Пустоты.

54 РАЗРУХА И УПАДОК ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



Получив заражение, решите потратить суммарно 12 пищи, энергии и/или материалов (в любом сочетании). Нельзя использовать кредиты для замены других ресурсов.



Потребите крайнюю левую улучшенную технологию с галактического планшета и потребите базовую технологию с панели (см. с. 35 в «Книге правил»).

55 РЕГУЛИРОВАНИЕ ТОРГОВЛИ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС



Получите жетон торговли, при этом у вас уже должны быть хотя бы 2 жетона торговли. Если один из них перевернут, он всё равно считается вашим (пока вы не вернёте его на галактический планшет).



Верните жетон торговли на галактический планшет и потратьте 3 ресурса (в любом сочетании).

56 ВЫНУЖДЕННЫЕ МЕРЫ ОБЩИЙ КРИЗИС



Получив улучшенную технологию, решите уменьшить здоровое население в 2 разных неродных секторах.



Потребите базовую технологию с панели (см. с. 35 «Книги правил») и потратьте 2 науки.

57 ДЕМОНСТРАЦИЯ СИЛЫ ОБЩИЙ КРИЗИС



Продвиньтесь по шкале госуправления, при этом у вас уже должны быть хотя бы 5 фишек мощности флотилии в активной области вашего планшета дома.



Уничтожьте 2 гильдии в неродном секторе (одном и том же или разных).

58 ОСКВЕРНЁННОЕ ЗНАНИЕ ОБЩИЙ КРИЗИС



Получив улучшенную технологию, решите сбросить жетон славы со значением хотя бы 3.



Бой, в котором Порождение Пустоты получает 2 подлётных поглощения.

59 ШЁПОТ В ТЕМНОТЕ ОБЩИЙ КРИЗИС



Получая стратегию, выберите её с заражённого рынка.



Поместите по 1 заражению на 2 (здоровых) рынка стратегий.

60 МЕДЛЕННО, НО ВЕРНО ВОЕННЫЙ КРИЗИС



После вашего применения эффектов курса «Укрепление» все ваши маркеры шкал цивилизации (здоровых и заражённых) должны находиться на ступени 1 или правее.



Потребите 2 базовые технологии с панели (см. с. 35 «Книги правил»).

61 ВОССТАНИЕ ПРОТИВ ЗЛА ОБЩИЙ КРИЗИС



Получите улучшенную технологию, при этом ваша численность населения в секторах (здоровых и заражённых) по соседству с одним и тем же предвестником уже должна быть хотя бы 9.



Уничтожьте гильдию в неродном секторе и отзовите 2 фишки мощности флотилии.

62 НИ ШАГУ НАЗАД ВОЕННЫЙ КРИЗИС



Примените эффекты курса «Политика», при этом у вас уже должны быть хотя бы 6 сооружений по соседству с хотя бы 1 предвестником.



Поместите предвестника в соседний сектор Порождения Пустоты и проведите бой.

63 ПЛОДЫ ВОЙНЫ ВОЕННЫЙ КРИЗИС



После вашего применения эффектов курса «Покорение» у вас должно быть хотя бы 10 энергии в резерве.



Бой, в котором Порождение Пустоты получает на 1 фишку мощности флотилии больше.

64 СОЗЫВ ЗНАМЁН ВОЕННЫЙ КРИЗИС



Применяя эффекты курса «Укрепление», внедрите хотя бы по 1 фишке мощности флотилии в хотя бы 3 разных здоровых сектора.



Вы должны выбрать одно:

- Уничтожить 2 гильдии в неродном секторе (одном и том же или разных) и уменьшить здоровое население в неродном секторе.
- Потратить 6 материалов.

65 ЕДИНСТВЕННОЕ СПАСЕНИЕ ВОЕННЫЙ КРИЗИС



Поместите стратегию доминирования в ячейку стратегии, выполнив её действие, во время которого вы успешно вторглись в сектор с численностью населения хотя бы 5.



Поместите предвестника в соседний сектор Порождения Пустоты и проведите бой.

66 СТОЛПЫ ВЛАСТИ ВОЕННЫЙ КРИЗИС



Получите стратегию, при этом ваши здоровые секторы уже должны суммарно добавлять хотя бы 4 к обслуживанию.



Получите 2 заражения.

67 ВОЙНА НИКОГДА НЕ МЕНЯЕТСЯ ВОЕННЫЙ КРИЗИС



Получите доступную улучшенную версию любой из следующих ваших базовых технологий: «Отражатели», «Прицеливание», «Торпеды», «Дредноуты», «Эсминцы», «Транспортировщики» или «Сторожевые корабли».



Бой, в котором Порождение Пустоты получает 2 залповых поглощения.

68 РАДИ ВЫСШЕГО БЛАГА ВОЕННЫЙ КРИЗИС



Вторгнитесь в сектор с павшим домом, переместив флотилии хотя бы 2 разных типов.



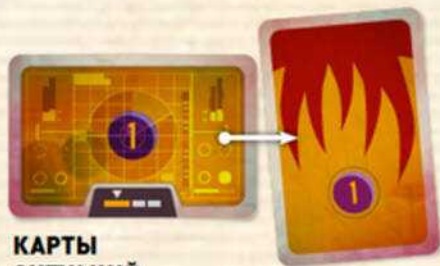
Сбросьте неначальную стратегию из руки или с вашего планшета дома.

Карты тревоги

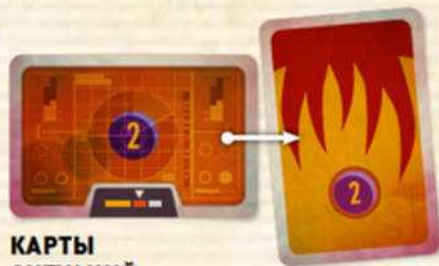
Карты тревоги делятся на 2 типа: ситуации и война.

КАРТЫ СИТУАЦИЙ

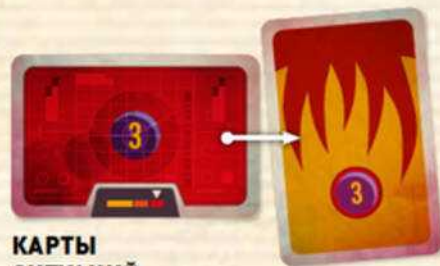
У карт ситуаций 3 уровня. Все карты одного уровня одинаковые. Если в начале раунда игроки открывают карту ситуации, то в свой ход каждый из них должен взять карту кризиса из указанной колоды.



**КАРТЫ СИТУАЦИЙ
УРОВНЯ 1** 6 карт



**КАРТЫ СИТУАЦИЙ
УРОВНЯ 2** 7 карт



**КАРТЫ СИТУАЦИЙ
УРОВНЯ 3** 4 карты

КАРТЫ ВОЙНЫ

Конкретные эффекты карт войны зависят от текущего цикла, однако все они обязывают каждого игрока применить эффекты планшета кризисов в конце своего хода. Это всегда включает в себя проведение боя, в котором игрок должен учесть модификаторы из военного ряда, а также трату ресурсов, изображённых в экономическом ряду. В бою необходимо учитывать **дополнительные** модификаторы, указанные на самих картах войны.



Низкая сложность

1-й цикл

Бой, в котором Порождение Пустоты получает на 1 фишку мощности флотилии меньше.

2-й цикл

Бой. Если вы успешно защитились, получите жетон добычи.

3-й цикл

Бой, в котором Порождение Пустоты получает 1 залповое поглощение.



Низкая сложность

1-й цикл

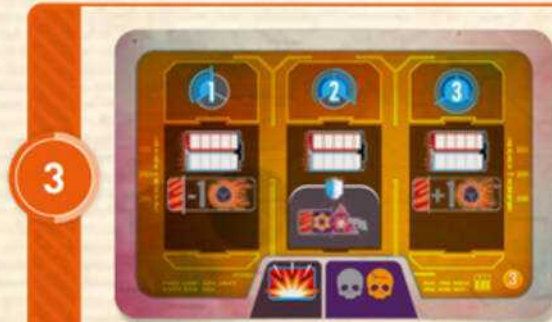
Бой. Если вы успешно защитились, усовершенствуйте жетон славы.

2-й цикл

Бой. Если вы успешно защитились, поместите 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты в сектор Порождения Пустоты по соседству с сектором сражения, если возможно. Если нет, поместите её в любой сектор Порождения Пустоты.

3-й цикл

Бой. Если вы успешно защитились, поместите систему защиты в сектор Порождения Пустоты по соседству с сектором сражения, если возможно. Если нет, поместите её в любой сектор Порождения Пустоты.



Низкая и средняя сложность

1-й цикл

Бой, в котором Порождение Пустоты получает на 1 фишку мощности флотилии меньше.

2-й цикл

Бой. Если вы успешно защитились, поместите систему защиты в сектор Порождения Пустоты по соседству с сектором сражения, если возможно. Если нет, поместите её в любой сектор Порождения Пустоты.

3-й цикл

Бой, в котором Порождение Пустоты получает на 1 фишку мощности флотилии больше.

4



Низкая и средняя сложность

1-й цикл

Бой. Если вы успешно защитились, получите 2 очка влияния.

2-й цикл

Бой. Если вы успешно защитились, поместите 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты в сектор Порождения Пустоты по соседству с сектором сражения, если возможно. Если нет, поместите её в любой сектор Порождения Пустоты.

3-й цикл

Бой. Если вы успешно защитились, получите 1 заражение.

5



Средняя и высокая сложность

1-й цикл

Бой. Если вы успешно защитились, получите жетон добычи.

2-й циклы

Бой, в котором Порождение Пустоты получает на 1 фишку мощности флотилии больше. Если вы успешно защитились, усовершенствуйте жетон славы.

3-й цикл

Бой, в котором Порождение Пустоты получает 1 подлётное поглощение. Если вы успешно защитились, поместите систему защиты в сектор Порождения Пустоты по соседству с сектором сражения, если возможно. Если нет, поместите её в любой сектор Порождения Пустоты.

6



Средняя и высокая сложность

1-й цикл

Бой. Если вы успешно защитились, поместите 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты в сектор Порождения Пустоты по соседству с сектором сражения, если возможно. Если нет, поместите её в любой сектор Порождения Пустоты.

2-й цикл

Бой, в котором Порождение Пустоты получает на 1 фишку мощности флотилии больше. Если вы успешно защитились, поместите 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты в сектор Порождения Пустоты по соседству с сектором сражения, если возможно. Если нет, поместите её в любой сектор Порождения Пустоты.

3-й цикл

Бой, в котором Порождение Пустоты получает 2 залповых поглощения. Если вы успешно защитились, поместите 1 фишку мощности флотилии Порождения Пустоты в сектор Порождения Пустоты по соседству с сектором сражения, если возможно. Если нет, поместите её в любой сектор Порождения Пустоты.

7



Высокая сложность

1-й цикл

Бой, в котором Порождение Пустоты получает на 1 фишку мощности флотилии больше. Если вы успешно защитились, получите жетон добычи.

2-й цикл

Бой, в котором Порождение Пустоты получает на 1 фишку мощности флотилии больше. Если вы успешно защитились, поместите систему защиты в сектор Порождения Пустоты по соседству с сектором сражения, если возможно. Если нет, поместите её в любой сектор Порождения Пустоты.

3-й цикл

Бой, в котором Порождение Пустоты получает на 1 фишку мощности флотилии больше. Если вы успешно защитились, получите 1 заражение.

8



Высокая сложность

1-й цикл

Бой.

2-й цикл

Бой. Если вы успешно защитились, получите 1 заражение.

3-й цикл

Бой, в котором Порождение Пустоты получает 5 дополнительных очков инициативы. Если вы успешно защитились, поместите 2 фишки мощности флотилии Порождения Пустоты в сектор(ы) Порождения Пустоты по соседству с сектором сражения, если возможно. Если нет, поместите их в любой(-ые) сектор(ы) Порождения Пустоты.

Жетоны секторов

ОБЫЧНЫЙ СЕКТОР

- **Изменяемое население.** Используйте кубик обычного населения.
- Этот сектор используется для подготовки к игре **постового сектора**, сектора **Порождения Пустоты** или сектора **павшего дома**.

ПОСТОВЫЙ СЕКТОР

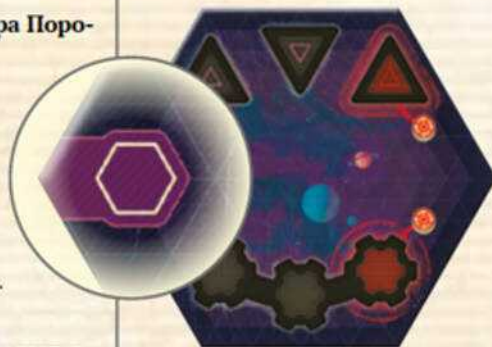
Жетон обычного сектора со своими правилами подготовки к игре. Во время подготовки игрок помещает на него флотилии, гильдии и сооружения в зависимости от выбранного дома и карты происхождения.

СЕКТОР ПОРОЖДЕНИЯ ПУСТОТЫ

Жетон обычного сектора со своими правилами подготовки к игре. Во время подготовки любого сценария на нём размещаются флотилии Порождения Пустоты.

СЕКТОР ПАВШЕГО ДОМА

Жетон обычного сектора со своими правилами подготовки к игре. Во время подготовки любого сценария, в котором используется этот сектор, на него выкладывается карта павшего дома.



СЕКТОР ЗАРОЖДЕНИЯ

- **Изменяемое население.** Используйте кубик обычного населения.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

- Если вы успешно вторглись в этот сектор, переместите отсюда заражение (если есть).
- Если этот сектор здоров, то каждый раз, строя в нём гильдию фермеров, шахтёров или инженеров, увеличивайте его население.



ПОЯС АСТЕРОИДОВ

- На этом секторе напечатаны **верфь** и **система защиты**.
- **Населения нет.** Не используйте кубик населения.
- Этот сектор не может стать заражённым.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

- Если вы управляете этим сектором, добавляйте 1 к уровням производства энергии и материалов.
- Разыграв курс «Развитие», внедрите не более 2 фишек мощности флотилии в этот сектор.
- Ограничение на количество жетонов флотилий Порождения Пустоты — 0. Если вы забросили этот сектор, Порождение Пустоты не может захватить его, теперь это сектор без фишек мощности флотилии.
- Этот сектор не может стать целью боя.



ЧЕРВОТОЧИНА (А И В)

- **Населения нет.** Не используйте кубик населения.
- В этот сектор нельзя вторгнуться и нельзя переместиться перегруппировкой. Ни игроки, ни Порождение Пустоты не могут помещать в него фишки мощности флотилии.
- Этот сектор не может стать заражённым.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

Секторы по соседству с червоточиной считаются соседними со всеми другими секторами по соседству с червоточиной того же цвета (включая саму эту червоточину).



РОДНОЙ СЕКТОР (ОБЫЧНЫЙ)

- На этом секторе напечатана **верфь**.
- Этот сектор используется в качестве родного сектора игрока. Все дома используют этот жетон, кроме домов *Тегвинов*, *Асторанов*, *Маркалосов* и *Новарисов*.
- **Изменяемое население.** Используйте кубик населения цвета игрока.
- Этот сектор не может стать заражённым.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

- В этот сектор не может вторгнуться другой игрок.
- Этот сектор не может стать целью боя.
- Этот сектор остаётся под управлением игрока, даже если в нём нет фишек мощности флотилии.



РОДНОЙ СЕКТОР (ТЕГВИНЫ)

- На этом секторе напечатана **гильдия фермеров**.
- *Дом Тегвинов* использует этот сектор в качестве родного.
- **Изменяемое население.** Используйте кубик населения вашего цвета.
- Этот сектор не может стать заражённым.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

- В этот сектор не может вторгнуться другой игрок.
- Этот сектор не может стать целью боя.
- Этот сектор остаётся под вашим управлением, даже если в нём нет фишек мощности флотилии.



РОДНОЙ СЕКТОР (АСТОРАНЫ)

- На этом секторе напечатана **верфь**.
- *Дом Асторанов* использует этот сектор в качестве родного.
- **Изменяемое население.** Используйте кубик населения вашего цвета.
- Этот сектор не может стать заражённым.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

- В этот сектор не может вторгнуться другой игрок.
- Этот сектор не может стать целью боя.
- Этот сектор остаётся под вашим управлением, даже если в нём нет фишек мощности флотилии.



РОДНОЙ СЕКТОР (МАРКАЛОСЫ)

- На этом секторе напечатаны **верфь** и **гильдия банкиров**.
- *Дом Маркалосов* использует этот сектор в качестве родного.
- **Изменяемое население.** Используйте кубик населения вашего цвета.
- В отличие от большинства других родных секторов, этот сектор **может** стать заражённым.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

- В этот сектор не может вторгнуться другой игрок.
- Этот сектор не может стать целью боя.
- Этот сектор остаётся под вашим управлением, даже если в нём нет фишек мощности флотилии.



РОДНОЙ СЕКТОР (НОВАРИСЫ)

- На этом секторе напечатаны 2 **верфи**.
- *Дом Новарисов* использует этот сектор в качестве родного.
- Если вы управляете этим сектором, добавляйте 1 к **обслуживанию**.
- **Изменяемое население**. Используйте кубик населения вашего цвета.
- В отличие от большинства других родных секторов, этот сектор может стать заражённым.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

- В этот сектор не может вторгнуться другой игрок.
- Этот сектор не может стать целью боя.
- Этот сектор остаётся под вашим управлением, даже если в нём нет фишек мощности флотилии.



НАУЧНЫЙ КОМПЛЕКС

- На этом секторе напечатаны **космическая база** и **гильдия инженеров**. Напоминание: в сражении **космическая база** наносит 1 подлётный урон агрессору, даже если сектором управляет Порождение Пустоты или у защитника нет технологии «Космические базы».
- **Численность населения всегда равна 4**. Используйте кубик постоянного населения.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

В любой момент, кроме оплаты обслуживания, вы можете тратить энергию (не кредиты) в качестве науки и наоборот.



СТАНЦИЯ СВЯЗИ

- На этом секторе напечатаны 2 **системы защиты**.
- Если вы управляете этим сектором, добавляйте 1 к **обслуживанию**.
- **Численность населения всегда равна 3**. Используйте кубик постоянного населения.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

Разыграв курс «Покорение», «Развитие», «Укрепление» или «Политика», потратьте 1 энергию, чтобы выполнить третье действие вашего текущего курса. Примечание: делайте это на этапе действий, а не выбора. Если вы успешно вторглись в этот сектор, используя курс «Покорение» или «Политика», вы вправе выполнить его третье действие после взятия сектора под своё управление.



ДВОРЕЦ НОВАРХОНОВ

- На этом секторе напечатана **система защиты**.
- Если вы управляете этим сектором, добавляйте 1 к **обслуживанию**.
- **Изменяемое население**. Используйте кубик обычного населения.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

- Если вы успешно вторглись в этот сектор, получите 2 жетона добычи.
- Один раз за курс, продвинувшись по шкале цивилизации, потратьте 1 кредит, чтобы продвинуться по шкале цивилизации, на которой продвинулись меньше всего (если их несколько, выбор за вами).
- Ограничение на количество жетонов флотилий Порождения Пустоты — 2 (не более 6 фишек мощности флотилии).



РАЙСКИЙ МИР

- **Изменяемое население**. Используйте кубик обычного населения.
- Этот сектор не может стать заражённым.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

- Если вы управляете этим сектором, добавляйте 2 к уровням производства пищи, энергии, материалов, кредитов и науки.
- Ограничение на количество жетонов флотилий Порождения Пустоты — 2 (не более 6 фишек мощности флотилии).



МЕГАЛОПОЛИС

- На этом секторе напечатаны 2 **гильдии банкиров**.
- Если вы управляете этим сектором, добавляйте 1 к **обслуживанию**.
- **Численность населения всегда равна 6**. Используйте кубик постоянного населения.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

Ограничение на количество жетонов флотилий Порождения Пустоты — 2 (не более 6 фишек мощности флотилии).



КОЛОНИЯ ВЫЖИВШИХ

- На этом секторе напечатана **система защиты**.
- **Изменяемое население**. Используйте кубик обычного населения.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

- Если вы успешно вторглись в этот сектор, получите 2 пищи и/или активируйте 1 фишку мощности флотилии.
- Ограничение на количество жетонов флотилий Порождения Пустоты — 0. Если вы забросили этот сектор, Порождение Пустоты не может захватить его, теперь это сектор без фишек мощности флотилии.
- Этот сектор не может стать целью боя.



ДРЕВНИЕ РУИНЫ

- На этом секторе напечатана **система защиты**.
- Если вы управляете этим сектором, добавляйте 2 к **обслуживанию**.
- **Населения нет**. Не используйте кубик населения.
- Этот сектор не может стать заражённым.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

- Если вы успешно вторглись в этот сектор, получите базовую или улучшенную технологию.
- Разыграв курс «Прогресс» или «Инновации», потратьте 1 науку, чтобы выполнить третье действие вашего текущего курса. Примечание: делайте это на этапе действий, а не выбора. Если вы успешно вторглись в этот сектор, используя курс «Инновации», вы вправе выполнить его третье действие после взятия сектора под своё управление.
- Если вы управляете этим сектором, ваш лимит улучшенных технологий увеличен на 1. Примечание: если потеря сектора приводит к превышению лимита улучшенных технологий, не сбрасывайте лишнюю.
- Ограничение на количество жетонов флотилий Порождения Пустоты — 2 (не более 6 фишек мощности флотилии).



РАЗЛОМ

- На этом секторе напечатана **система защиты**.
- **Населения нет**. Не используйте кубик населения.
- Этот сектор не может стать заражённым.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА

- Ограничение на количество жетонов флотилий Порождения Пустоты — 3 (не более 9 фишек мощности флотилии).
- Если вы успешно вторглись в этот сектор, каждый игрок убирает 1 заражение или получает 5 ресурсов (в любом сочетании). Затем вы **должны** заменить этот сектор на обычный здоровый сектор с численностью населения 1 (переверните этот жетон и используйте кубик обычного населения). Напоминание: если ваше вторжение окончилось ничьей, поместите в этот сектор 2 фишки мощности флотилии Порождения Пустоты и жетон добычи.





MINDCLASH
GAMES