

WARHAMMER  
40,000

# FORBIDDEN STARS



Справочник

## ВНИМАНИЕ!

Уважаемый читатель, помни, этот справочник не научит тебя играть в эту игру, для этого есть основные правила. Игрокам рекомендуется для начала прочитать правила игры и использовать этот справочник только по мере надобности по ходу игры.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОГО СПРАВОЧНИКА

Этот документ даёт игрокам подробную справочную информацию по всем игровым правилам. Основная задача этого справочника предоставить игрокам словарь детальных правил и уточнений, перечисленных в алфавитном порядке.

В конце справочника вы найдёте оглавление, исчерпывающий список всех заголовков и соответствующих им номеров страниц. На обороте этого справочника также есть краткая справка с описанием игровых раундов и пояснениями по свойствам некоторых карт.

## ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Золотое правило - это правило, на котором базируются все правила игры.

- » Справочник наиболее полный источник информации по правилам. Если что-то в этом документе противоречит информации из правил игры, информация из этого справочника имеет более высокий приоритет.
- » Если текст на карте или листе фракции противоречит информации справочника, информация с карты или листа фракции имеет более высокий приоритет.
- » Если на карте написано «не может» этот эффект не может быть отменён (совсем).



## СЛОВАРЬ

Этот словарь содержит все игровые термины, правила и пояснения. Если вы не можете найти заголовок в словаре, загляните в содержание на стр. 19.

### АКТИВНЫЙ ИГРОК

Активный игрок - это игрок, который на данный момент выкладывает жетон приказа, вскрывает и разыгрывает приказ, разыгрывает свойство карты событий или двигает варп-шторм.

**Связанные заголовки:** «Активная система».

### АКТИВНАЯ СИСТЕМА

Активная система - это система где в последний раз был вскрыт жетон приказа.

**Связанные заголовки:** «Жетон приказа».

### АТАКУЮЩИЙ

См. «Битва» на стр. 3 и «Орбитальный удар» на стр. 9.

### БАСТИОНЫ

Бастион - это постройка, которую игрок может приобрести, чтобы получить бонус при защите мира, на котором он будет размещён.

- У бастиона есть показатель здоровья, показатель боевой мощи, и показатель морали, указанный на каждом листе фракции. Если бастион участвует в битве, его показатели работают аналогично показателям отряда.
- Для обозначения того, кому принадлежит бастион, игроки должны использовать маркеры контроля построек.
- Мир с бастионом не может быть целью орбитального удара.
- Если активный игрок двигает один или более отрядов мир с вражеским бастионом, область становится зоной конфликта и далее должен произойти бой, даже если нет защищающихся отрядов. Итого: бастион может защищать мир даже в одиночку.
- Бастион не является отрядом, поэтому не может быть целью эффектов, которые предназначаются отрядам.
- Бастион не может быть деморализован и не может отступить.
- Когда атакующий выигрывает битву, он получает контроль над всеми постройками, оставшимися в мире, включая бастион.

**Связанные заголовки:** «Битва», «Приказ развёртывания», «Орбитальный удар», «Постройки».

### БЕСПЛАТНЫЕ ОТРЯДЫ

Некоторые свойства дают возможность разместить бесплатные отряды в области.

- Бесплатные отряды берутся из резерва игрока, при этом ему не надо тратить материалы или жетоны кузниц для того чтобы приобрести эти отряды.

- При размещении бесплатных отрядов, можно игнорировать требования командного уровня этих отрядов.
- Если при размещении бесплатного отряда у игрока кончились пластиковые фигурки того типа, который он должен был получить, игрок не получает этот отряд.
- В описании свойства, которое позволяет получить бесплатные отряды, всегда сказано, где эти бесплатные отряды должны быть размещены.
- Если какое-либо свойство позволяет игроку заменить отряд бесплатным отрядом другого типа, бесплатный отряд вступает в игру не деморализованным, даже если изначально заменяемый отряд был деморализован.

**Связанные заголовки:** «Отряды».

## БИТВА

Когда область становится зоной конфликта, происходит битва (сражение). Большинство битв происходят после того, как игрок разыграл приказ продвижения. Тем не менее, некоторые игровые эффекты, например, эффект от карт или свойства фракции, также могут привести к тому, что область может стать зоной конфликта.

- В битве, игрок, который передвинул свои отряды в зону конфликта, считается атакующим, а игрок, чьи отряды (или постройки) изначально находились в зоне конфликта, считается защищающимся.
- Если отряды и бастионы, принадлежащие одному игроку полностью уничтожены в ходе сражения, игроки пропускают оставшиеся раунды боя и сразу переходят к финальному шагу. Игрок, отряды (или бастионы) которого остались живы, в этом случае, считается победителем этой битвы.
- Если у защищающегося нет не деморализованных отрядов или бастионов в области, на начало битвы, атакующий сразу выигрывает битву. Игроки пропускают все шаги битвы вплоть до финального шага и сразу приступают к п. б) «Захват построек».
- В зоне конфликта на начало битвы не может находиться больше чем пять отрядов атакующего игрока.
- В ходе битвы каждый игрок ограничен максимумом в восемь кубов. Игрок не может выйти за этот предел, поэтому чтобы получить хоть один новый куб (например, по эффектам боевых карт), игрок в начале должен потерять или потратить имеющийся.

Битва состоит из следующих шагов:

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

- Бросок кубиков:** оба игрока, защищающийся и атакующий, бросают кубики. Количество кубов каждого из игроков, равно суммарной боевой мощи всех его, не деморализованных отрядов, участвующих в битве. Каждый игрок распределяет кубики по группам, в зависимости от выпавших знаков, так, чтобы его противник мог легко видеть результат броска.
- Набор боевых карт:** каждый игрок тянет пять верхних боевых карт своей боевой колоды.
- Вызов подкрепления:** вначале, атакующий решает сколько жетонов подкрепления выставить в этой битве, затем защищающийся решает сколько жетонов подкрепления выставить (См. «Жетоны подкре-


пления» на стр. 6).


**2. Бой:** игроки разыгрывают три боевых раунда. В ходе каждого раунда боя, игроки совершают следующие действия:

**а. Выбор боевой карты:** атакующий и защищающийся игроки одновременно выбирают боевую карту со своей руки и выкладывают лицом вниз перед собой.

**б. Розыгрыш боевой карты:** атакующий игрок первым вскрывает и разыгрывает свою боевую карту. Затем защищающийся игрок вскрывает и разыгрывает свою боевую карту.

**с. Шаг нанесения повреждений:** оба игрока подсчитывают общее количество знаков защиты и знаков нападения по следующим правилам:


**Знаки нападения:** игрок подсчитывает общее количество знаков нападения  на своих кубах, жетонах сражения и сыгранных в этом и предыдущих раундах боевых картах, лежащих лицом вверх.

**Знаки защиты:** игрок подсчитывает общее количество знаков защиты  на своих кубах, жетонах сражения и сыгранных в этом и предыдущих раундах боевых картах, лежащих лицом вверх.

Начиная с атакующего, оба игрока участвующие в сражении получают урон, равный разнице в количестве знаков нападения соперника и в количестве знаков защиты самого игрока.

Если после того как оба игрока получили урон и в зоне конфликта остались только отряды и/или бастионы одного игрока, этот игрок автоматически выигрывает битву и далее игроки переходят к финальному шагу к п. «Захват построек».

**3. Финал:** в финале боя игроки совершают следующие действия:

**а. Определение победителя:** игрок подсчитывает общее количество знаков морали  на кубах, на боевых картах, сыгранных в ходе сражения, а также добавляют показатель морали от не деморализованных отрядов (участвовавших в битве).

Игрок с наибольшим показателем морали выигрывает битву, проигравший игрок должен отступить.

Если показатель морали у обоих игроков одинаковый, битву выигрывает защищающийся игрок.

**б. Захват построек:** если атакующий игрок выиграл битву, он берёт контроль над всеми постройками мира. Маркер контроля построек соперника убирается и заменяется на маркер победителя.

**с. Зачистка:** каждый игрок сбрасывает все свои использованные в этом бою жетоны подкрепления в общий резерв и замешивают все свои боевые карты обратно в свою боевую колоду.

Битва считается законченной только по завершению всех перечисленных действий.

**Связанные заголовки:** «Розыгрыш боевых карт», «Боевые карты и улучшения боевых карт», «Боевые значки», «Зона конфликта», «Урон и здоровье», «Отступление», «Деморализованные отряды», «Постройки», «Получение урона».

## БОЕВЫЕ ЗНАЧКИ

Существует три типа боевых знаков: нападения (☠), защиты (🛡), и морали (☘). Эти знаки могут присутствовать на кубках и боевых картах. На жетонах сражений можно встретить только знаки нападения и защиты. Игрокам эти значки нужны для подсчета нанесённого или поглощенного урона, а также для подсчета морали в ходе битвы.

**Связанные заголовки:** «Битва», «Боевые карты и улучшения боевых карт», «Приобретения и потери».

## БОЕВЫЕ КАРТЫ И УЛУЧШЕНИЯ БОЕВЫХ КАРТ

У каждого игрока есть боевая колода, состоящая из десяти боевых карт. В ходе битвы, каждый игрок тянет пять карт из боевой колоды, а затем использует их для розыгрыша специальных способностей и получения боевых значков.

- У каждой фракции боевая колода состоит из десяти боевых карт. В начале игры, боевая колода каждого игрока состоит из десяти боевых карт с символом своей фракции в верхнем левом углу.
- Когда игрок приобретает улучшение боевых карт, он выбирает в своей боевой колоде две копии любых карт, удаляет их, и заменяет их на две копии только что приобретенной карты.
- Игрок обязан перетасовывать свою боевую колоду в конце битвы и после того как были приобретены очередные улучшения боевых карт.
- Игрок может приобретать улучшения боевых карт, командный уровень которых не превышает его текущий командный уровень.
- Когда игрок удаляет карты из своей боевой колоды, он возвращает их обратно в колоду боевых улучшений.
  - » Если игрок захочет приобрести боевые карты, которые он ранее удалил из боевой колоды, он может это сделать, стоимость этих карт - ноль материалов.
- Как разыгрываются значки и свойства на боевых картах, подробно описано в разделе «Розыгрыш боевых карт» на стр. 14.
- Свойства отрядов (коричневая область) на боевых картах имеют требования, написанные курсивом в начале свойства. Эти требования требуют присутствия определенного типа отрядов. Для розыгрыша свойства отрядов, игрок должен иметь хотя бы один из указанных курсивом отрядов в зоне конфликта, при этом отряд должен быть не деморализованным. Деморализованные отряды не могут быть использованы для срабатывания свойства отрядов.

**Связанные заголовки:** «Битва», «Розыгрыш боевых карт», «Боевые значки», «Приказ планирования».

## ВАРП-ШТОРМЫ

Маркеры варп-штормов выкладываются на игровое поле во время подготовки к игре и передвигаются в каждую фазу обновления. Отряды не могут двигаться сквозь варп-штормы.

- Системы разделённые варп-штормом всё равно считаются смежными.

**Связанные заголовки:** «Карты событий», «Фаза обновления», «Подготовка».

## ВАРП-ШТОРМЫ, ДВИЖЕНИЕ

В фазу обновления, когда наступает время для карт событий, каждый игрок выбирает одну из своих карт событий, для того чтобы разыграть её. В начале игрок передвигает один из варп-штормов на свой выбор в одном из возможных направлений, указанных на иконке движения варп-штормов на карте событий, затем он разыгрывает свойство карты события.

Если у игрока нет ни одного приказа, лежащего на его колоде карт событий в фазе обновления, он вскрывает верхнюю карту своей колоды событий и двигает один варп-шторм по своему выбору в одном из возможных направлений, указанных на иконке движения варп-штормов на карте событий. Затем он сбрасывает эту карту, замешивая её обратно в свою колоду, не разыгрывая эффекты на карте событий.

- Каждая иконка движения варп-штормов показывает два возможных направления, в которых игрок может совершить движение варп-шторма.
  - » Игрок обязан двигать варп-шторм, если это возможно.
  - » Если у игрока возможность передвинуть варп-шторм ограничена только одним из двух возможных направлений, он обязан выбрать это направление движения.
  - » Игрок должен выбрать только варп-шторм, который он имеет право двигать, не нарушая правила.
  - » Если у игрока нет выбора и он не может передвинуть ни один варп-шторм (не нарушив правила) ни в одном указанном направлении на иконке движения выбранной карты, этот игрок варп-шторм не двигает.
- Каждый варп-шторм в фазу обновления может быть передвинут только единожды.
- После движения маркер варп-шторма переворачивается обратной стороной, для того что бы отследить какой из варп-штормов ещё не двигался в этой фазе. В конце каждого раунда, варп-шторма переворачиваются обратно розовой стороной вверх.
- Варп шторм не может быть передвинут на границу где уже лежит другой варп-шторм.
- Варп-шторм может быть передвинут на самый край игрового поля, но не может быть передвинут за его пределы.

Варп-штормы всегда кладутся на край системы или на границу между тайлами систем. Маркер варп-шторма всегда кладется так, чтобы он располагался параллельно вдоль всей границы тайла системы.

**Связанные заголовки:** «Карты событий», «Фаза обновления», «Варп-штормы».

## ВМЕСТИМОСТЬ ОТРЯДОВ

У каждой области есть показатель вместимости отрядов, которая ограничивает максимальное количество отрядов, которые игрок может разместить в области.

- Вместимость отряда каждого мира равна количеству иконок черепов, изображенных на флаге мира.
- Вместимость отрядов любой пустой области равна трём.
- Если в области у игрока есть отряды в количестве, пре-

**вышающем** вместимость отрядов этой области, он должен уничтожить отряды по своему выбору в этой области, чтобы их количество было равным или меньше чем показатель вместимости отрядов этой области. Такая проверка на вместимость производится только после того как полностью разыгран один из приказов и в конце каждой фазы событий.

- Игроки могут добровольно превысить показатель вместимости отрядов в области при движении отрядов, отступлении, выставлении и развёртывании отрядов. После того как приказ или действие разыграно, каждый игрок должен выбрать и уничтожить свои отряды в области, которые привели к превышению показателя вместимости отрядов в области.

**Связанные заголовки:** «Приказ продвижения», «Приказ развёртывания», «Передвижение наземных отрядов», «Передвижение кораблей», «Отступление», «Постройки».

## ГОРОДА

Город - это постройка, которую игрок может приобрести, чтобы увеличить свой командный уровень.

- Каждый город игрока на игровом поле, увеличивает его командный уровень на один, что даёт ему возможность приобретать отряды и улучшения более высокого уровня.
- Для обозначения того, кому принадлежит город, игроки должны использовать маркеры контроля построек.

**Связанные заголовки:** «Командный уровень», «Приказ развёртывания», «Постройки»

## ГРАНИЦЫ

См. «Смежность» на стр. 15.

## ДЕМОРАЛИЗАЦИЯ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Многие игровые эффекты могут деморализовать или восстановить отряды. Когда отряд деморализован, его пластиковая фигурка кладётся на бок. Когда отряд восстановлен, его пластиковая фигурка ставится в обычное положение.

- Деморализованные отряды имеют следующие ограничения:
  - » Деморализованные отряды не могут быть использованы для срабатывания свойства отрядов на боевых картах.
  - » Деморализованные отряды не добавляют морали, когда игрок подсчитывает показатель морали в битве.
  - » Деморализованные отряды не добавляют кубов при броске в начале битвы или при орбитальном ударе.
  - » Игрок не может распределять урон на деморализованный отряд, за исключением того случая, когда у него больше не осталось не деморализованных отрядов и бастионов в бою.
  - » Деморализованные отряды могут отступать, но они не могут передвигаться или быть перемещены в другую область приказом или эффектами карт.
  - » Отряд не может стать деморализованным, если он уже деморализован.

- В фазе обновления, все деморализованные отряды восстанавливаются.
- Если деморализован жетон подкрепления, он переворачивается обратной стороной.
- Все отступившие отряды становятся деморализованными после отступления.

**Связанные заголовки:** «Битва», «Фаза обновления», «Жетоны подкрепления».

## ДРУЖЕСТВЕННЫЙ

См. «Области» на стр. 8.

## ЖЕТОНЫ ЗАПАСОВ

Жетон запасов - это ценные ресурсы, которые может получить игрок.

- При покупке отряда или постройки, игрок может потратить один жетон запасов, чтобы временно уменьшить материальную стоимость этого отряда или постройки на два.
  - » Это уменьшение стоимости работает только на один отряд или постройку - если игрок хочет купить несколько отрядов или построек, для уменьшения стоимости, он должен будет потратить несколько жетонов запасов.
  - » Игрок не может потратить больше одного жетона запасов для уменьшения стоимости одного и того же отряда или постройки.
- Когда игрок разыгрывает приказ доминирования, он получает по одному жетону запасов, за каждую иконку с изображением жетона запасов на дружественных мирах активной системы. Он получает жетон из общего резерва и кладёт его в свою игровую зону.
- Жетон запасов не может быть потрачен, чтобы уменьшить стоимость карт улучшений.

**Связанные заголовки:** «Ценные ресурсы», «Стоимость», «Приказ развёртывания», «Приказ доминирования».

## ЖЕТОНЫ КУЗНИЦ

Жетоны кузниц - это один из типов ценных ресурсов, которые может получить игрок. Жетоны кузниц требуются для приобретения некоторых типов отрядов. Также эти жетоны могут быть потрачены для уменьшения требований командного уровня отрядов.

- Когда игрок разыгрывает приказ доминирования, он получает один жетон кузницы за каждое изображение жетона кузницы на каждом из дружественных миров активной системы. Жетоны берутся из общего резерва и кладутся в игровую зону.
- У некоторых отрядов есть дополнительная цена - требование жетона кузницы. Это требование обозначено как иконка жетона кузницы под материальной стоимостью отряда на листе фракции.
- Приобретая отряд, активный игрок может потратить один жетон кузницы для того, чтобы временно уменьшить командный уровень этого отряда на единицу.
  - » Это уменьшение действует только на один отряд. Если игрок хочет приобрести более одного отряда

с понижением требования командного уровня, для каждого такого отряда игрок должен будет потратить по одному жетону кузницы.

- » Для понижения требования командного уровня одного отряда игрок не может потратить больше чем один жетон кузницы.
- Игрок не может потратить жетоны кузниц для уменьшения требования командного уровня для карт улучшений.

**Связанные заголовки:** «Приказ развертывания», «Командный уровень», «Приказ доминирования».

## ЖЕТОНЫ ПОДКРЕПЛЕНИЙ

Жетоны подкреплений - это один из типов ценных ресурсов, которые может получить игрок. Игроки могут использовать эти жетоны как вспомогательные отряды в ходе битвы. Каждый такой жетон считается отрядом с нулевым командным уровнем, наземный это отряд или корабль, зависит от того где проходит битва (в мире или в космосе).

- Когда игрок разыгрывает приказ доминирования, он получает по одному жетону подкрепления за каждый значок жетона подкрепления, изображенный на дружественных мирах активной системы. Он берёт жетон из общего резерва и кладёт его себе в игровую зону.
- После того как в битве брошены кубы каждый игрок может выложить любое число своих жетонов подкрепления в область к своим отрядам.
  - » Первым решает атакующий игрок, сколько жетонов подкрепления выложить, затем, решает защищающийся игрок, сколько ему выложить жетонов подкрепления.
  - » Максимальное число жетонов подкрепления, которые может использовать игрок в ходе битвы, равно количеству его пластиковых фигурок отрядов участвующих в битве. Бастионы в данном случае не прибавляют к данному максимуму ничего.
- В ходе наземной битвы, жетоны подкрепления игрока считаются наземными отрядами с требованием командного уровня 0 (самые дешевые наземные отряды).
- В ходе битвы в пустой области (в космосе), жетоны подкреплений считаются кораблями с требованием командного уровня 0 (самые дешевые корабли).
- Жетоны подкрепления в битве считаются полными аналогами соответствующих пластиковых фигурок и подчиняются всем правилам и игровым эффектам (включая требования отрядов, отраженных в коричневой области).
- Жетоны подкрепления не добавляют кубов в битву; однако они считаются полноценными отрядами с командным уровнем 0 во всех остальных случаях.
- Когда жетон подкрепления необходимо деморализовать, игрок переворачивает этот жетон на обратную сторону (деморализованная сторона).
- После того как битва окончена, все жетоны подкрепления которые были в ней использованы, возвращаются в общий резерв.



Деморализованная сторона



Не деморализованная сторона

- Если какое-либо свойство позволяет игроку выложить бесплатный жетон подкрепления, он берёт жетон из общего резерва и выкладывает его к своим отрядам в зону конфликта. Эти жетоны **могут превышать** лимит на количество жетонов подкрепления в битве.

**Связанные заголовки:** «Ценные ресурсы», «Битва», «Приказ доминирования».

## ЖЕТОНЫ ПРИКАЗОВ

Игроки используют жетоны приказов, для того чтобы выполнять основные игровые действия.

- В ходе фазы планирования, игроки по очереди выкладывают жетоны приказов лицом вниз на специальное место для приказов в системе. В фазу действий, игроки по очереди разыгрывают приказы, которые они ранее положили.
- Игроки в любой момент могут посмотреть лицевую сторону своего приказа на вершине стека приказов в любое время.

**Связанные заголовки:** «Приказ продвижения», «Приказ развертывания», «Приказ доминирования», «Приказ планирования», «Фаза планирования», «Фаза действий».

## ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

См. «Битва» на стр. 3 или «Орбитальный удар» на стр. 9.

## ЗДОРОВЬЕ

См. «Урон и здоровье» на стр. 6.

## ЗОНА КОНФЛИКТА

Зоной конфликта называется любая область содержащая отряды или постройки, принадлежащие двум разным игрокам.

- Обычно, область становится зоной конфликта, когда игрок разыгрывает приказ продвижения. Выполнение некоторых игровых эффектов карт или свойств фракций, также может привести к появлению зоны конфликта.
- Когда разыгрывается приказ продвижения, передвижения отрядов игрока не могут приводить к появлению более чем одной зоны конфликта.
- После того как разыгран приказ продвижения, или сыгран эффект, в результате которого появилась зона конфликта, игроки чьи отряды находятся в зоне конфликта сразу же должны начать битву.

**Связанные заголовки:** «Области», «Приказ продвижения», «Битва».

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ КОМПОНЕНТ

Некоторые игровые эффекты требуют от игрока использовать игровые компоненты - потратить материалы, жетоны или кубы.

- Потратив материалы, игрок скручивает трек материалов на размер материалов, которые он тратит. Его трек материалов должен показывать количество оставшихся материалов, после того как он совершил эту трату.

- Потратив жетоны, игрок берёт жетоны из своей игровой зоны и возвращает их в общий резерв к неиспользованным жетонам.
- Потратив куб, игрок берёт один из своих кубов, которые он выбрасывал или получил по каким-либо свойствам и возвращает их в общий резерв к неиспользованным кубам.
- Игрок имеет право использовать только свои игровые компоненты.

**Связанные заголовки:** «Стоимость», «Приказ развертывания», «Приобретения и потери».

## КАРТЫ СОБЫТИЙ

У каждой фракции есть своя уникальная колода карт событий. Карты событий производят эффекты, описанные на самих картах. Они так же контролируют движения варп-штормов.

- В ходе фазы обновления, каждый игрок тянет по одной карте за каждый жетон приказа, лежащий на колоде карт событий. Жетоны приказов при этом возвращаются в резерв игрока.
  - » Игрок может выбрать одну любую карту событий из числа вытянутых, для того чтобы разыграть её, даже если этой картой он не сможет передвинуть ни один из варп-штормов.
  - » Если у игрока нет ни одного жетона приказов на его колоде событий в фазу обновления, он не тянет и не разыгрывает карты событий. Но, тем не менее, он вскрывает одну верхнюю карту своей колоды событий и двигает по ней варп-шторм.
- Игрок кладёт свой жетон приказа на свою колоду событий после того как он разыграл приказ планирования в фазу действий.
- Игрок может положить свой жетон приказа на колоду событий после того как вскрыл свой приказ развертывания, доминирования или продвижения в фазу действий, вместо того чтобы разыграть этот приказ как обычно.
- Есть два типа карт событий: «Тактика» и «План».
  - » Карта событий типа «Тактика» разыгрывается немедленно и сразу же замешивается обратно в колоду событий игрока.
  - » Карта событий типа «План» остаётся в игре. Когда игрок решает играть карту событий типа «План», он выкладывает её лицом вверх перед своим листом фракции в своей игровой зоне. Он может использовать эффект карты событий типа «План», лежащей лицом вверх в его игровой зоне, следуя инструкции описанной на карте.
- Игрок может не разыгрывать свой жетон на выбранной карте событий, но он **обязан** произвести движение варп-шторма, согласно иконке движения варп-шторма.
- Если в свойстве карты используется фраза «вместо раскрытия приказа», этот эффект может быть применён вместо обычного хода игрока в фазу действий. Игрок в этом случае не вскрывает и не разыгрывает ни один из своих приказов. После того как разыгран эффект карты событий, ход переходит к следующему игроку, который далее вскрывает и разыгрывает свой приказ в обычном режиме.
- Если у карты события описано свойство, которое долж-

но быть разыграно в ходе битвы, оно действует только на отряды, участвующие в этой битве.

**Связанные заголовки:** «Фаза обновления», «Приказ планирования», «Фаза действий», «Варп-шторм».

## КАРТЫ СОБЫТИЙ ТИПА «ПЛАН»

См. «Карты событий» на стр. 7.

## КАРТА СОБЫТИЙ ТИПА «ТАКТИКА»

См. «Карты событий» на стр. 7.

## КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ

У каждого игрока есть карты улучшений, которые расширяют функциональность жетонов приказов и потенциал боевой колоды его фракции.

- Игрок может приобретать карты улучшений, когда разыгрывает приказ планирования.
- Каждый игрок держит свои колоды улучшений в двух стопках, лицом вверх, одна колода для карт улучшений приказов и одна колода для карт улучшений боевых карт.

**Связанные заголовки:** «Боевые карты и улучшения боевых карт», «Карты улучшений приказов», «Приказ планирования».

## КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ ПРИКАЗОВ

У каждой фракции есть набор уникальных карт улучшений приказов.

- Когда разыгрывается приказ планирования, игрок может приобрести одну из своих карт улучшений приказов, для покупки, которой у него хватает командного уровня.
- После того как игрок приобрёл карту улучшения приказов, он выкладывает эту карту лицом вверх в своей игровой зоне.
- Действие карты улучшения приказа постоянное. После того как игрок приобрёл карту улучшения приказа, она остаётся лицом вверх в его игровой зоне, до самого конца игры.
- Когда игрок разыгрывает приказ и у него есть карта улучшения этого приказа, он может выбрать применять или нет эффект этого улучшения.
- Каждая карта улучшения приказа может быть использована только один раз за раунд. Для того чтобы отслеживать использовалась ли карта улучшения приказа в этот раунд или нет, игроки переворачивают карты лицом вниз после использования и возвращают обратно лицом вверх в конце фазы обновления.
- Игрок может использовать карту улучшения приказа в тот же раунд, в который эта карта была приобретена.
- У каждой фракции есть две специальные карты улучшения приказов, которые применяются когда наносится орбитальный удар. На этих картах изображение приказа отличается от оригинального изображения приказа продвижения.
- Когда игрок решает не разыгрывать эффект приказа, а вместо этого кладёт жетон приказа на колоду карт со-

бытий, он не может применять какие-либо свойства карт улучшений приказов.

- Если эффект позволяет разыграть какой-либо приказ, как если бы это был другой приказ, новый тип приказа может быть использован со всеми бонусами карт улучшений.

**Связанные заголовки:** «Командный уровень», «Орбитальный удар», «Жетоны приказов», «Приказ планирования».

## КОМАНДНЫЙ УРОВЕНЬ

Командный уровень игрока равен количеству городов под его контролем на игровом поле. Увеличение командного уровня приводит к расширению диапазона отрядов и улучшений, которые может приобрести игрок.

- У каждого отряда есть требования командного уровня, это требование изображено слева от описания свойств отряда на листе фракции.
- У каждой карты улучшений есть требования командного уровня, изображенное в верхнем левом углу этой карты над её материальной стоимостью.
- Игрок не может приобретать отряды или улучшения, требование командного уровня которых, превышает командный уровень игрока.
- В начале игры командный уровень каждого игрока равен нулю.
- Если командный уровень игрока уменьшился, любые отряды и карты улучшений, которые уже были приобретены к этому моменту, остаются в игре.

**Связанные заголовки:** «Боевые карты и улучшения боевых карт», «Города», «Приказ развёртывания», «Жетоны кузниц», «Карты улучшений приказов»

## МАРКЕРЫ ЦЕЛЕЙ

Маркеры целей помещаются в миры во время подготовки к игре. Игрок выиграет игру, если соберёт маркеры целей своей фракции в количестве равном количеству игроков в игре.

- В ходе первого шага фазы обновления, каждый игрок собирает все маркеры целей, принадлежащие его фракции, находящиеся при этом на его дружественных мирах. Все собранные жетоны целей выкладываются на лист своей фракции, так чтобы все игроки могли свободно видеть их.
- Игрок может собирать маркеры целей, принадлежащие только его фракции.

**Связанные заголовки:** «Фаза обновления», «Победа или поражение в игре».

## МАТЕРИАЛЫ И ТРЕК МАТЕРИАЛОВ

Игроки получают материалы, которые они могут тратить для приобретения отрядов, построек и улучшений. Количество своих материалов игроки отслеживают при помощи трека материалов.

- В фазу обновления каждый игрок увеличивает показатель на своём треке материалов на сумму величин производственных значений всех дружественных миров. Не потраченные материалы переходят на следующий раунд, при этом не теряются и не сбрасываются.

- Когда игрок приобретает отряды, постройки или карты улучшений, он уменьшает значение на треке материалов на размер материальной стоимости приобретаемого отряда, постройки или карты улучшений.

» Когда игрок приобретает отряд или постройку, он может потратить один жетон запасов для улучшения материальной стоимости этого отряда или постройки на 2.

- Максимальное количество материалов, которые могут быть у игрока в любой момент игры равно 14.
- Каждый игрок начинает игру с определённым количеством материалов, количество материалов описано в разделе «Начальные войска» с обратной стороны листа фракции.

**Связанные заголовки:** «Жетоны запасов», «Боевые карты и улучшения боевых карт», «Приказ развёртывания», «Карты улучшения приказов».

## МИРЫ

Миры - это области с изображением планеты с сопутствующим флагом.

- У каждого мира есть уникальный показатель вместимости отрядов, у большинства миров есть показатель производственного значения.
- У многих миров есть иконка с изображением ценного ресурса. Когда игрок разыгрывает приказ доминирования, он получает соответствующие ценные ресурсы с каждого дружественного мира в системе.

**Связанные заголовки:** «Ценные ресурсы», «Области», «Приказ доминирования», «Материалы и трек материалов», «Системы», «Вместимость отрядов», «Пустые области».

## МОРАЛЬ

Отряды, кубы и боевые карты увеличивают игроку показатель морали (☛) в ходе битвы.

- Когда определяется победитель в битве (Финальный шаг), игрок с наибольшим показателем морали выигрывает битву.
  - » Если показатели морали у обоих игроков равны, битву выигрывает защищающийся игрок.
- Каждый отряд и бастион имеют показатель морали, изображенный на листе фракции, которой этот отряд принадлежит.
- Деморализованные отряды не участвуют в подсчете показателя морали.

**Связанные заголовки:** «Битва», «Боевые знаки».

## ОБЛАСТИ

Каждая система состоит из четырёх областей, которые разделены друг от друга золотой каймой, которая обозначает границу этих областей.

- Каждая из областей может быть либо пустой областью, либо содержать мир. Мир представляет из себя изображение планеты с флагом, пустая область представляет из себя изображение звёздного неба без флага.
- Область в различные игровые моменты может быть в одном из четырёх состояний:



- » *Дружественная*: область считается дружественной для игрока, если содержит как минимум один из его отрядов или построек и в этой области нет вражеских отрядов или построек.
- » *Вражеская*: область считается вражеской для игрока, если содержит как минимум один отряд или постройку соперника и нет, ни одного своего отряда или постройки.
- » *Никем не контролируемая*: никем не контролируемая область - это область не содержащая ни одного отряда или постройки какой либо из фракций. При этом в области может лежать маркер цели.
- » *Зона конфликта*: зона конфликта - это область содержащая отряды или постройки, принадлежащие двум разным фракциям. Область становится зоной конфликта сразу же, как только отряды были передвинуты или перемещены во вражескую область.

**Связанные заголовки:** «Ценные ресурсы», «Зона конфликта», «Показатель вместимости отрядов», «Материаль».

## ОГРАНИЧЕНИЕ НА КОЛИЧЕСТВО КОМПОНЕНТ

Компоненты в игре ограничены тем количеством, которое изначально прилагается к игре. Если игроку понадобились, какие либо компоненты, а их больше нет в общем резерве, он не может использовать эти компоненты. Исключением из этих правил являются жетоны сражений - жетоны сражений бесконечны.

- Если игроку понадобились маркеры контроля построек и они закончились, он не может строить новые постройки.
  - » Если игрок берёт под контроль новую постройку, выиграв битву, но у него нет маркеров контроля построек, эта постройка немедленно уничтожается.
- У каждого игрока не может быть больше чем восемь кубов в битве. Если в начале битвы у игрока для броска выходит больше чем восемь кубов, он бросает только восемь кубов.
  - » Если какое-либо свойство даёт возможность получить куб, в результате чего превышает ограничение в восемь кубов, игрок не может получить этот куб.
- Если игроку нужно получить жетоны сражений, но они закончились, разрешается использовать любые другие маркеры для отслеживания полученных боевых жетонов вплоть до конца шага нанесения повреждений.

**Связанные заголовки:** «Приобретения и потери».


## ОДНОВРЕМЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Если у нескольких игроков есть эффекты которые происходят одновременно, первый игрок разыгрывает свой эффект первым, далее эффекты разыгрываются в порядке очерёдности по часовой стрелке.

- В ходе битвы атакующий разыгрывает эффекты первым, затем это делает защищающийся игрок.
- Любой эффект должен быть полностью разыгран, прежде чем наступит очередь разыгрывать другой эффект.

## ОРБИТАЛЬНЫЙ УДАР

Если игрок в ходе приказа продвижения не разыграл ни одной битвы, он может нанести орбитальный удар.

- Орбитальный удар - это особый тип атаки с использованием кораблей находящихся в одной из пустых областей, целью которых является вражеский мир.
  - » Пустая область (откуда наносится удар) и область с миром, должны находиться в активной системе.
  - » Пустая область (откуда наносится удар) и область с миром, должны быть смежными.
  - » Орбитальный удар не может быть нанесён по миру с бастионом.
  - » Деморализованные корабли не могут участвовать в орбитальном ударе.
- Для того чтобы нанести орбитальный удар, активный игрок кидает кубы в количестве, равном сумме боевой мощи всех его кораблей, участвующих в орбитальном ударе.
  - » Отряды соперника выбранного мира получают урон, равный сумме всех выпавших значков .
  - » Каждый отряд, получивший урон в ходе орбитального удара, но при этом не уничтоженный, **не становится** деморализованным.
- Во время нанесения орбитального удара игрок ограничен восемью кубами. Он не может превысить этот лимит.
- У каждой фракции есть две карты улучшения приказов, связанных с орбитальным ударом. Игрок решает, какие из этих карт использовать, перед тем как кидать кубы.
  - » Игрок может использовать несколько улучшений приказов в ходе одного и того же орбитального удара.
  - » Каждая карта улучшений приказа может быть использована только один раз за раунд.
- У каждой фракции есть одна карта улучшения приказа, которая даёт возможность нанесения орбитального удара по миру с бастионом. При использовании этой карты, бастион получает урон так, как если бы это был отряд.
- Если свойство требует от игрока потратить куб в ходе орбитального удара, куб тратится до нанесения урона.

**Связанные заголовки:** «Приказ продвижения», «Битва», «Карты улучшения приказов».

## ОГРАНИЧЕНИЕ КУБОВ

См. «Ограничение на количество компонент» на стр. 9.

## ОТРЯДЫ

Все корабли и наземные отряды являются отрядами. Постройки отрядами не являются.

**Связанные заголовки:** «Приказ развертывания», «Постройки».

## ОТСТУПЛЕНИЯ

Когда игрок проигрывает битву, все его отряды в зоне конфликта должны отступить.

Правила отступления различны для атакующего и защищающегося игроков. Далее будут описаны общие правила для отступающих отрядов, а также конкретные правила для атакующего и защищающегося игрока:

- **Общие:** далее описаны основные правила отступления, общие для атаковавшего и защищавшегося игрока:
  - » Наземные отряды должны иметь для отступления доступный путь.
  - » После того как отряд отступил, он становится деморализованным.
  - » Все отступающие отряды должны отступить в одну и ту же область.
  - » Область в которую отступают отряды не обязательно должна быть смежной.
  - » Игрок может превысить показатель вместимости области в ходе отступления. Но после того как отступление разыграно, игрок должен уничтожить отряды по своему выбору, которые превышают показатель вместимости отрядов этой области. Игрок может быть вынужден отступить в область, где он должен будет уничтожить свои отряды.
  - » Наземные отряды должны отступить в другой мир, корабли должны отступить в пустую области.
  - » Если нет областей куда можно отступить, отряды уничтожаются.
  - » Некоторые игровые эффекты могут дать возможность отрядам отступить во время раунда боя битвы. Отступление такого типа подчиняется тем же правилам, что и обычное отступление атакующего или защищающегося игрока.

Любые отряды, отступающие таким образом не получают какого-либо урона. Если игрок отступил всеми своими отрядами во время раунда боя, игроки всё равно разыгрывают шаг нанесения повреждений, но при этом отступившие отряды не получают урона.

- » Каждое отступление, когда бы оно не происходило, на финальном шаге или в одном из раундов боя, считается отдельным отступлением. Таким образом возможна ситуация, когда отряды из одной и той же битвы, отступают в различные области – по одной области за каждое отступление, если произошло несколько отступлений.
- **Атакующий:** атакующий игрок должен подчиняться следующим специальным правилам во время отступления:
    - » Если отряды переместились в зону конфликта приказом продвижения, они должны вернуться в область, откуда пришел хотя бы один отряд, начавший битву.
    - » Если отряды были перемещены в зону конфликта любыми другими эффектами, отличными от приказа продвижения, отряды не могут отступить и будут уничтожены.

*Отряды не могут отступить во вражеский мир или другую зону конфликта (в оригинальных правилах об этом явно не сказано, поясняется на форумах).*

- **Защищающийся:** защищающийся игрок должен подчиняться следующим специальным правилам во время

отступления:

- » Отступающие отряды должны двигаться в дружественную область. Только в случае если доступных дружественных областей нет, отряды могут передвинуться в никем не контролируемую область.
- » Область, куда отступают отряды должна быть либо в активной системе, либо в системе, смежной с активной.
- » Если атакующие отряды пришли из смежной системы, отряды защищающегося игрока не могут отступить в эту систему.
- » Защищающиеся отряды не могут отступить в область, откуда пришли атакующие отряды.

**Связанные заголовки:** «Битва», «Передвижение наземных отрядов», «Передвижение кораблей», «Деморализация и восстановление».

## ПЕРВЫЙ ИГРОК

Первым игроком является игрок с жетоном первого игрока.

- Первый игрок начинает каждый этап как активный игрок, это означает, что он первый выкладывает жетон приказа, первый вскрывает и разыгрывает приказ, и первый разыгрывает карты событий в очередном раунде.
- В конце каждого игрового раунда, первый игрок передаёт жетон первого игрока другому игроку – соседу слева.

**Связанные заголовки:** «Фаза обновления», «Подготовка».

## ПЕРЕВОРОТ КУБОВ

Некоторые карты позволяют игрокам перевернуть куб с определённым выпавшим боевым знаком, на грань с другим боевым знаком. Для того чтобы сыграть подобный эффект, игрок должен взять один из кубов, лежащих указанным значком вверх и положить этот куб гранью с новым боевым знаком вверх.

**Связанные заголовки:** «Битва», «Орбитальный удар».

## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ КОРАБЛЕЙ

Игрок может передвигать корабли в пустые области активной системы, когда разыгрывает приказ продвижения. Также корабли могут быть передвинуты при использовании различных способностей.

- Когда один или более кораблей передвигаются приказом продвижения, они убираются из пустой области, в которой находились изначально и помещаются в другую пустую область (точку назначения).
  - » Кораблям для передвижения не нужен доступный путь от области, откуда начинается движение до точки назначения. Корабли могут двигаться в любую пустую область активной системы, даже если области откуда начато движение и точка назначения не смежные.
  - » Точка назначения должна быть в активной системе.
  - » Пустая область, откуда корабли начинают движение, должна находиться в активной системе или в одной (и только в одной) смежной с активной системой.

Корабли **не могут** двигаться в активную систему из более чем одной смежной системы.

- Игрок может передвинуть до пяти кораблей в пустую область, даже если это приведёт к превышению показателя вместимости пустой области, которая по умолчанию равна трём. После того как будут совершены все движения, включая любые битвы которые начнутся в ходе разыгрывания приказа, игрок должен будет уничтожить любые корабли на свой выбор, которые будут превышать ограничение в три корабля (показатель вместимости отрядов пустой области).
- Если свойство позволяет игроку поместить корабль в пустой области, иметь доступный путь к этой области не обязательно. Корабли не могут размещаться в областях содержащих миры.

**Связанные заголовки:** «Приказ продвижения», «Области», «Вместимость отрядов», «Варп-штормы».

## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ НАЗЕМНЫХ ОТРЯДОВ

Игрок может передвигать наземные отряды в миры активной системы, разыгрывая приказ продвижения. Также наземные отряды могут быть передвинуты при использовании различных способностей.

- Когда один или более наземных отрядов передвигаются приказом продвижения, они убираются из мира, в котором находились изначально и помещаются в другой мир (в точку назначения). Между начальным миром и точкой назначения должен быть доступный путь.
  - Доступный путь (для краткости просто путь) - это последовательность непрерывных, соседних (не по диагонали) дружественных областей ведущих в точку назначения. Этот путь может состоять как из миров, так и из пустых областей.
  - Путь назначения должен находиться в активной системе.
  - Миры, откуда начинают движение отряды, должны быть в активной системе или в одной (и только в одной) смежной с активной системой. Наземные отряды не могут двигаться в активную систему из более, чем одной смежной системы.
  - В ходе приказа продвижения, если из смежной системы уже двигались корабли в активную систему, то наземные отряды уже **не могут** передвигаться в активную систему из **другой** смежной системы. Наземные отряды, которые уже находились в активной системе, это ограничение никак не задевает.
  - Наземные отряды в мире смежном с точкой назначения, всегда имеют путь в точку назначения.
  - Наземные отряды не могут двигаться сквозь зону конфликта, никем не контролируемую область или вражескую пустую область.
  - Зона конфликта не может быть использована как часть пути.
  - В ходе приказа продвижения, все наземные отряды движутся одновременно, что означает, что все пути определяются до начала движения любых наземных отрядов.
- Наземные отряды должны заканчивать движение в мире.

- Если какое-либо свойство позволяет игроку поместить наземный отряд в области, иметь путь к этой области не обязательно. Наземные отряды не могут размещаться в пустой области.
- Игрок может передвинуть до пяти наземных отрядов в мир, даже если в ходе такого движения он превысит показатель вместимости отрядов этого мира. После того как будут совершены все движения, включая любые битвы которые начнутся в ходе разыгрывания приказа, игрок должен будет уничтожить любые отряды на свой выбор, которые будут превышать показатель вместимости отрядов мира.

**Связанные заголовки:** «Приказ продвижения», «Области», «Показатель вместимости отрядов», «Передвижение кораблей», «Системы», «Варп-штормы».

## ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ В ИГРЕ

Когда игрок собрал маркеры целей в количестве равном или превышающем количество игроков, игра завершается, этот игрок выиграл в этой игре.

- Если несколько игроков одновременно собрали необходимое количество маркеров, игрок, который собрал наибольшее число маркеров целей, считается победителем. Если в маркерах равенство, выигрывает игрок с наибольшим количеством дружественных миров. Если и в количестве миров равенство, победителем считается игрок с наибольшим количеством отрядов на игровом поле. Если и в отрядах равенство – это судьба. Победителями считаются оба игрока.
- На первом шаге фазы обновления, все игроки одновременно собирают все маркеры целей, принадлежащие их фракциям на дружественных мирах.
  - Игрок не может собирать маркеры целей, принадлежащие другим фракциям.
- Если игрок не контролирует ни одного мира, он должен выбыть из игры. Все его корабли в этом случае уничтожаются, он более не должен принимать никакого участия в игре и не может выиграть.
  - Если все игроки кроме одного уничтожены (выбыли из игры), оставшийся игрок сразу же выигрывает, вне зависимости от того, сколько маркеров целей он собрал.
- Если ни один игрок не выиграл игру до конца восьмого игрового раунда, игра заканчивается и игрок собравший наибольшее количество маркеров целей выигрывает игру. В случае одинакового количество маркеров следуйте правилам описанным чуть выше.

**Связанные заголовки:** «Области», «Жетоны целей», «Уничтожение игрока», «Фаза обновления».

## ПОДГОТОВКА

Перед началом игры в «Запретные звезды» игроки должны совершить следующие подготовительные шаги:

- Выбрать фракцию:** каждый игрок выбирает фракцию и получает соответствующий лист фракции, жетоны, маркеры, карты событий, карты улучшений, боевые карты и отряды.
- Получить начальные компоненты:** каждый игрок получает все компоненты, перечисленные на обратной

стороне листа фракции в п. «Начальные войска».

Затем лист фракции переворачивается лицом вверх, и полученные компоненты выкладываются на него. И в конце, каждый игрок выставляет на своём трэке материалов значение “6” — как вы уже обратили внимание, эта цифра продублирована в пункте “Начальные войска”, на обороте листа фракции.

**3. Определить первого игрока:** возьмите по одному маркеру контроля построек, перемешайте их, например в крышке коробки игры и случайным образом вытяните один из них. Игрок, маркер которого был вытянут, получает маркер первого игрока.

**4. Создать игровое поле:** для создания игрового поля игроки должны совершить следующие действия:

**a. Раздать тайлы систем:** каждый игрок получает тайл системы с изображением иконки своей фракции. Затем первый игрок берёт все тайлы систем, на которых нет изображений иконок фракций, перемешивает их случайным образом под столом и далее раздаёт по два тайла каждому игроку.

**b. Раздать маркеры целей:** каждый игрок отдаёт по два жетона своих маркеров целей каждому из игроков и возвращает в коробку с игрой оставшиеся жетоны.

**c. Создать игровое поле:** начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок кладёт один тайл системы в игровую зону, как описано далее:

**i. Расположить тайл системы:** игрок выбирает один из своих тайлов систем и выкладывает его, так чтобы он стал смежным хотя бы с одним из уже выложенных тайлов. Игрок не может выкладывать тайл в месте, где будет превышен допустимый размер игрового поля (см. стр. 16 правил игры).

**ii. Расположить отряды и постройки:** игрок может расположить любое количество своих стартовых компонент, (полученных на шаге 2), на только что положенный им тайл системы. При этом нельзя превышать вместимость отрядов области.

- Если вместе с начальными войсками игрок получил жетоны подкреплений, он не должен выкладывать их в систему. Игрок сохраняет эти жетоны на своём листе фракции, до тех пор, пока не захочет использовать их в игре.

- Когда игрок выкладывает свой третий тайл системы, игрок должен выложить все свои оставшиеся начальные отряды и постройки на этот тайл.

**iii. Расположить маркеры целей:** игрок обязан выложить один из маркеров целей соперников на каждое специально предназначенное для этого место на только что положенный им тайл системы, подчиняясь следующим правилам:

- Игрок не может положить два маркера целей одной и той же фракции на один тайл системы.

- Игрок не может положить маркер целей принадлежащий одной фракции, если у него есть больше маркеров целей принадлежащих другой фракции.

- После того как он положил все маркеры, (по-

лученные в подпункте b), он больше не должен выкладывать маркеры целей.

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

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

**5. Создать колоду событий, улучшений и боевую колоду:** каждый игрок перемешивает свою колоду карт событий и кладет в игровую зону лицом вниз.

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

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

**6. Подготовить счетчик раундов:** расположите счетчик раундов рядом с игровым полем, положите маркер раундов на “1”.

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

Завершив подготовку, игроки начинают первый раунд, начиная с фазы планирования.

**Связанные заголовки:** «Маркеры целей», «Системы», «Отряды», «Варп-штормы».

## ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА

См. «Урон и здоровье» на стр. 16.

## ПОСТРОЙКИ

Бастионы, города и фабрики - это постройки. Активный игрок может приобрести постройки, когда разыгрывает приказ развертывания.

- Постройки могут быть размещены только в мирах.
- Игрок не может построить постройку в мире, где уже стоит постройка, за исключением случая, когда у игрока есть спец. способность позволяющая подобное действие.

- После того как постройка размещена в мире, активный игрок должен положить под неё свой маркер контроля построек.

- Постройки не являются отрядами.

- Когда атакующий выигрывает битву, он получает контроль над всеми постройками соперника в захваченном мире.

**Связанные заголовки:** «Бастион», «Города», «Битва», «Приказ размещения», «Фабрики».

## ПРИКАЗ ДОМИНИРОВАНИЯ

Игроки используют приказ доминирования для того чтобы получить ценные ресурсы с миров и использовать способность, описанную на листе фракции. Разыгрывая этот приказ, игроки совершают следующие шаги в указанном порядке:

- 1. Получение ценных ресурсов:** активный игрок получает ценные ресурсы, указанные на каждом из дружественных миров активной системы.
  - » Получая ценные ресурсы, активный игрок берёт соответствующие жетоны из общего резерва и кладет их к себе в игровую зону. Если игрок должен получить ценные ресурсы по значку процветания (изображение белых крыльев), он может получить один любой ценный ресурс по своему выбору.
- 2. Разыгрывание особого свойства фракции:** активный игрок может разыграть спец. способность, описанную на лицевой стороне своего листа фракции.

**Связанные заголовки:** «Ценные ресурсы».

## ПРИКАЗ ПЛАНИРОВАНИЯ

Игроки используют приказ планирования для того чтобы приобрести новые карты улучшений и для того чтобы иметь возможность тянуть дополнительные карты событий в фазу обновления. Для того чтобы разыграть приказ, активный игрок совершает следующие шаги:

- 1. Приобретает улучшение:** активный игрок может приобрести одно улучшение боевых карт и одно улучшение жетонов приказов из колоды улучшений.
  - » Активный игрок может приобрести улучшение, только в том случае, если в активной системе у него есть хотя бы один отряд или постройка.
- 2. Кладёт жетон приказа на колоду событий:** активный игрок берёт только что сыгранный приказ планирования с игрового поля и кладёт его наверх колоды событий. Это позволит ему тянуть дополнительную карту событий в фазу обновления.

**Связанные заголовки:** «Карта событий», «Боевые карты и улучшения боевых карт», «Фаза обновления».

## ПРИКАЗ ПРОДВИЖЕНИЯ

Приказ продвижения, один из основных приказов в игре Запретные Звезды. Разыгрывая приказ продвижения, игрок может двигать отряды и начинать битвы.

Для того чтобы разыграть приказ, активный игрок совершает следующие шаги:

- 1. Движение кораблей:** активный игрок может передвинуть свои корабли, в любую пустую область активной системы. Эти отряды могут передвинуться из пустой области активной системы и/или одной смежной системы.  
Каждая область, откуда стартуют корабли, и область назначения не обязаны быть смежными.
- 2. Движение наземных отрядов:** активный игрок может передвинуть свои наземные отряды в любые миры в активной системе, до которых есть путь (см. «Передвижение наземных отрядов» на стр. 11). Эти отряды могут передвинуться из мира активной системы и/или из од-

ной смежной системы.

- 3. Реализация сражения:** активный игрок разыгрывает битву, если есть зона конфликта. Если зоны конфликта нет, игрок вместо битвы может произвести орбитальный удар.

Есть несколько дополнений, исключений и пояснений:

- Если игрок передвинул любой корабль из смежной системы в ходе этого приказа продвижения, теперь он не может передвигать наземные отряды из другой смежной системы.
- Если активный игрок двигает отряды в область, содержащую вражеские отряды или постройки, область становится зоной конфликта. Только одна область может стать зоной конфликта в ходе одного приказа продвижения.
- Активный игрок может превысить показатель вместимости отрядов в любых мирах в ходе выполнения приказа продвижения, но в одном мире одновременно не могут закончить движение больше чем пять отрядов.
  - » После того как приказ разыгран, включая все произошедшие сражения в ходе этого приказа, игроки должны уничтожить все свои отряды, которые приводят к превышению показателя вместимости мира.
- Есть дополнительные правила и ограничения для движения отрядов (см. «Передвижение наземных отрядов» на стр. 11, и «Передвижение кораблей» на стр. 10).

**Связанные заголовки:** «Смежность», «Область», «Битва», «Зона конфликта», «Передвижение наземных отрядов», «Передвижение кораблей», «Орбитальный удар», «Приказы», «Системы», «Отряды», «Вместимость отрядов», «Варп-штормы».

## ПРИКАЗ РАЗВЕРТЫВАНИЯ

Игроки используют приказ развертывания для того чтобы приобрести новые отряды и постройки. Разыгрывая этот приказ, игроки совершают следующие шаги в указанном порядке:

- 1. Покупка отрядов:** если у активного игрока есть фабрика в активной системе, он может приобрести отряды и разместить их в любой дружественной или никем не контролируемой области в этой системе.
  - » Максимальное количество отрядов, которые игрок может приобрести, когда разыгрывается каждый приказ развертывания, равен лимиту развертывания в активной системе. Лимит развертывания игрока, равен сумме вместимости отрядов миров, в активной системе, содержащих фабрики.
- 2. Покупка построек:** активный игрок может приобрести одну постройку и поместить её в дружественном мире активной системы.
  - » Игрок не может приобрести больше чем одну постройку в ходе одного приказа развертывания.
  - » Мир не может содержать больше одной постройки, кроме тех случаев, когда исключения или спец. способности фракции говорят об обратном варианте.

Есть определённое количество дополнительных исключений и уточнений:

- Для того чтобы приобрести отряд или постройку, игрок должен заплатить материальную стоимость этого отря-

да или постройки. Некоторые отряды также имеют дополнительную стоимость – требование жетона кузницы.







- У игрока есть ограничение на количество отрядов и построек, которые он может приобрести в игре. Игрок не может приобретать отряды или постройки, если все пластиковые фигурки соответствующего типа уже находятся на игровом поле.
- Игрок может разместить отряды в любой дружественной или никем не контролируемой области в системе, даже если в этой области нет фабрики. Корабли должны размещаться в пустых областях. Наземные отряды и постройки должны размещаться в мирах.
- Игрок может разместить отряды, превысив при этом лимит вместимости отрядов в области. После того как приказ развёртывания разыгран, игрок должен выбрать и уничтожить отряды, которые превышают вместимость отрядов в области.
- Когда размещается бесплатный отряд или постройка, полученная по эффекту свойств карты или по свойствам фракции, игрок не тратит материалы или жетоны кузницы и игнорирует требования командного уровня.
- Игрок не может приобрести отряд требования командного уровня, которого, больше текущего командного уровня игрока.








**Связанные заголовки:** «Ограничение на количество компонент», «Командный уровень», «Стоимость», «Фабрика», «Бесплатные отряды», «Жетоны кузницы», «Жетоны приказов», «Приобретение отрядов и построек», «Постройки», «Отряды».

## ПРИОБРЕТЕНИЕ ОТРЯДОВ И ПОСТРОЕК.

См. «Приказ развёртывания» на стр. 13.

## ПРИОБРЕТЕНИЯ И ПОТЕРИ

Некоторые свойства предписывают игроку получить или потратить куб ( , ,  или  ) или жетон сражения (  или  ). Разыгрывая подобные свойства, игроки следуют следующим правилам:

- Когда игрок должен получить куб с изображением боевого значка ( , ,  или  ), он получает один куб из резерва и размещает его в игровой зоне, перевернув полученный куб гранью с указанным боевым значком.
- Когда игрок должен получить куб и при этом на картинке нет изображения боевого значка (  ), игрок берёт один куб из резерва, кидает его и с выпавшим значением размещает в игровой зоне.
- В битве у игрока не может быть больше чем восемь кубов. Если у игрока уже восемь кубов, он не может получить больше ни одного куба.
- Когда игрок должен получить жетоны сражений (  или  ), он берёт один жетон с указанным значком из подкрепления и размещает в своей игровой зоне.
- Когда игрок должен потратить куб или жетон сражений, он убирает его из своей игровой зоны в резерв неиспользуемых компонент.
- Если игрок должен потерять больше кубов или жетонов сражений, чем у него есть, он теряет столько кубов или жетонов указанного типа, сколько возможно. Если у игрока требуемых жетонов или кубов нет, он ничего не

теряет.

**Связанные заголовки:** «Розыгрыш боевых карт», «Ограничение на количество компонент», «Использование».

## ПУСТЫЕ ОБЛАСТИ

Пустые области - это области с изображением звездного неба без мира.

- Предел вместимости отрядов в пустой области равен трём.
- Наземные отряды не могут находиться в пустой области, но могут двигаться сквозь неё.

**Связанные заголовки:** «Приказ продвижения», «Области», «Вместимость отрядов», «Передвижение наземных отрядов», «Передвижение кораблей».

## ПУТЬ

См. «Движение наземных отрядов» на стр. 11.

## РОЗЫГРЫШ БОЕВЫХ КАРТ

В ходе битвы, каждый игрок тянет пять карт из боевой колоды. Каждый игрок должен будет разыграть до трёх этих карт в ходе сражения.

- У каждой боевой карты может быть одна или две области с описанием спец. свойств. Основные свойства описаны в зелёной области, свойства отрядов описаны в коричневой области.
  - » Когда разыгрывается боевая карта, игрок вначале разыгрывает все основные свойства, затем свойства отрядов. Свойства разыгрываются в том порядке, в котором они перечислены на карте, сверху вниз.
  - » Игрок по желанию может не разыгрывать свойство, если только на карте не написано, что он **обязан** это сделать.
  - » В каждой области описан неделимый эффект. Если игрок решает играть какое-либо свойство, он должен сыграть его полностью.
  - » Когда в свойстве карты присутствует выбор вариантов, владелец боевой карты делает выбор варианта, если только явно не указано обратного.
- Каждое свойство отрядов содержит список, в котором перечислен один или несколько типов отрядов этого игрока, которые должны присутствовать в битве, для срабатывания этого свойства.
  - » Из всех перечисленных типов отрядов, игроку достаточно иметь хотя бы **один** из них в битве, для срабатывания свойства отрядов.
  - » Отряд для срабатывания свойства должен быть не деморализованным. Игрок **не может** использовать деморализованный отряд для срабатывания свойства.
  - » В свойствах отряда иногда встречаются сокращённые названия типов отрядов. Например: боевые титаны класса «Варлок» на карте обозначены как «Титан». Это сделано для того чтобы сократить количество текста на карте и улучшить читаемость.
  - » После того как свойство было разыграно, повторной проверки на соблюдение условий не требуется. Например, если свойство длится до конца боя, оно бу-

дет работать, даже если все требуемые для его срабатывания отряды уже уничтожены.

- » Если какой-либо эффект заставит игрока сбросить открытую боевую карту, игрок больше не будет получать с этой карты бонусов и эффектов. Эффект прекратится, даже если было сказано что он должен был действовать до конца боя или раунда.
- Сыгранные боевые карты не сбрасываются в конце боевого раунда и остаются в игре до конца всего боя.
- Большинство боевых карт имеют боевые знаки, которые расположены вертикально по левому краю карты. Эти боевые значки участвуют при подсчете общего количества знаков защиты, нападения и морали.
  - » Боевые значки действуют до конца битвы, за исключением случая, когда карта со значками сбрасывается. Например, карта, сыгранная в первом боевом раунде, добавляет к результату свои боевые значки в течение всех трёх боевых раундов, а также в финале.
  - » Если эффект вынуждает игрока сбросить открытую боевую карту, игрок не может более использовать боевые значки этой карты при подсчете количества боевых знаков.
  - » Боевые значки на карте не подвержены эффектам, которые действуют на кубы или требуют потратить куб.
- Некоторые свойства боевых карт дают игрокам жетоны сражений, которые изображены на картах как боевые значки, заключенные в круг (☛ и ☜). Когда игрок должен получить ☛ или ☜, он берёт жетон сражений из общего резерва и кладёт указанной стороной вверх рядом со своими кубами. Боевые значки на этих жетонах прибавляются к общему числу знаков нападения или защиты при подсчете общего количества соответствующих знаков. Но эти жетоны сражений возвращаются обратно в общий резерв в конце каждого раунда боя.
  - » Жетоны сражений не подвержены эффектам, которые действуют на кубы или требуют потратить куб.
- Когда боевая карта требует отряд, этот отряд должен быть **в текущей зоне конфликта**, если не сказано обратного.

**Связанные заголовки:** «Битва», «Боевые карты и улучшения боевых карт», «Боевые значки», «Ограничение на количество компонент».

## СБРОС КАРТ

Некоторые эффекты заставляют сбросить карты с руки или из игровой зоны. Когда карта сбрасывается она показывается всем игрокам и сразу же **замешивается обратно в колоду игрока**.

**Связанные заголовки:** «Боевые карты», «Карты событий».

## СИСТЕМЫ

Системой называется тайл, содержащий четыре области, разделённые границей с золотой каймой.

- В центре каждой системы расположено специальное шестиугольное место для размещения жетонов приказов.
- Некоторые тайлы систем имеют изображение иконки

одной из фракций, напечатанное на специальном месте для приказов. Эти иконки используются для определения, какой из фракций принадлежит этот тайл. Иконка не имеет больше никаких особых игровых свойств, игроки могут свободно размещать свои приказы в этих системах.

- В углу каждой системы напечатан уникальный код. Эта комбинация чисел и букв является уникальным кодом для идентификации тайла и не связана ни с какими игровыми свойствами.

**Связанные заголовки:** «Область», «Смежность», «Стек», «Жетоны приказов», «Подготовка».

## СМЕЖНОСТЬ

Каждая область, так же как и система имеет золотую кайму. Эта кайма определяет границы каждой системы и области и именно по этим границам определяется смежность, по следующим правилам:

- Две системы считаются смежными, если имеют общую золотую границу.
- Две области считаются смежными, если имеют общую золотую границу.
- Системы, которые соприкасаются углами не считаются смежными.
- Области, которые соприкасаются углами или связываются только местом для выкладывания приказов, не считаются смежными.

**Связанные заголовки:** «Приказ продвижения», «Области», «Системы», «Варп-штормы».

## СОПЕРНИК

См. «Области» на стр. 8.

## СТОИМОСТЬ

Каждый отряд, постройка или карта улучшений имеют материальную стоимость, которую должен потратить игрок, для того чтобы купить этот отряд, постройку или карту улучшений.

- Стоимость отрядов и построек указана на листе фракции игрока.
- Стоимость карт улучшений указана на самой карте, в верхнем левом углу, перед зелёной шестерёнкой.
- Некоторые отряды имеют дополнительную стоимость – требование жетона кузницы. Подобное требование представлено как иконка жетона кузницы под стоимостью отряда на листе фракции игрока.
- Некоторые отряды и карты улучшений имеют командный уровень, точнее определённое требование командного уровня игрока, помимо материальной стоимости. Ограничение по командному уровню может не дать игроку приобрести отряд или улучшение, даже если у игрока хватает материалов на эту покупку.

**Связанные заголовки:** «Жетоны запасов», «Командный уровень», «Приказ развёртывания», «Жетоны кузниц», «Приказ планирования».

## СТЕК

Приказы лежащие лицом вниз, на специальном месте для приказов в системе, формируют стек. Стек может состоять как из одного приказа, так и из нескольких, расположенных один на другом.

- Каждый жетон приказа на вершине стека является следующим приказом в системе который игрок имеет право вскрыть и разыграть.
- Игроки могут смотреть **свои** приказы, которые находятся **на вершине стека** в любое время.
- Игрок не может подсматривать, вскрывать и разыгрывать приказы, которые находятся в любом отличном от вершины месте стека.
- Когда игрок выкладывает приказ в фазу планирования, он обязан выложить его на вершину стека, или начать выкладывать новый стек в системе, где ещё нет жетонов приказов.
- После того как приказ разыгран, он убирается из стека и возвращается в игровую зону или выкладывается на колуду событий игрока которому принадлежит.
- Ограничений на максимальное количество жетонов приказов в стеке нет.

**Связанные заголовки:** «Фаза планирования», «Фаза действий», «Жетоны приказов».

## УНИЧТОЖЕН

См. «Уничтожение игрока» на стр. 16.

## УНИЧТОЖЕНИЕ

Когда отряд уничтожен, он убирается с игрового поля в игровую зону игрока владельца. Уничтоженные постройки возвращаются в общий резерв неиспользованных компонентов.

- Игрок может приобрести уничтоженный отряд или постройку снова, они не уходят из игры навсегда.

**Связанные заголовки:** «Урон и здоровье».

## УНИЧТОЖЕНИЕ ИГРОКА

Игрок считается уничтоженным (выбывшим из игры), если у него не осталось ни одного дружественного мира.

- Когда игрок уничтожен, он убирает все свои компоненты из игры. Отныне он не может выиграть игру и он более не участвует не в одной из игровых фаз.
- Когда игрок уничтожен, это не означает что с этого момента для победы нужно собрать меньше маркеров целей.
- Если в игре остался только один игрок, этот игрок немедленно выигрывает игру.

**Связанные заголовки:** «Победа в игре».

## УРОН И ЗДОРОВЬЕ

Игроки наносят урон отрядам и бастионам в ходе битв и орбитальных ударов. Если отряд или бастион получает урон равный или больше чем его показатель здоровья, этот отряд или бастион уничтожается.

- У каждого игрока на его листе фракции указан показатель здоровья его отрядов и бастионов.
- Когда игрок должен распределить урон, он выбирает один из своих бастионов или один из своих **не деморализованных** отрядов участвующих в битве для того чтобы он получил этот урон.
  - » Игрок может назначить получение урона своим деморализованным отрядам, только если все его отряды в битве уже деморализованы **и** в зоне конфликта не осталось его бастионов.
- Если полученный урон равен или превышает показатель здоровья выбранного отряда или выбранного бастиона, этот отряд или бастион уничтожается и убирается с игрового поля.
  - » Любой оставшийся урон, превысивший показатель здоровья отряда или бастиона должен быть нанесён одному из других оставшихся отрядов или бастионов.
  - » Игрок повторяет процесс нанесения урона, до тех пор, пока не распределит весь урон, или пока не закончатся отряды или бастионы.
- Если нанесённый урон не уничтожил отряд, отряд становится деморализованным.
  - » Если отряд уже был деморализован, с ним ничего не происходит.
  - » Урон отрядам сохраняется только до конца шага нанесения повреждений. Урон не переносится в следующий раунд боя или в следующие битвы.

- Если бастион получил урон и не был при этом уничтожен, бастион **не становится деморализованным**, по сути, урон игнорируется.
- Любые отряды, которые получили урон в ходе орбитального удара и при этом не были уничтожены **не становятся деморализованными**, по сути, урон игнорируется.

**Связанные заголовки:** «Бастион», «Битва», «Уничтожение», «Орбитальный удар», «Деморализация и восстановление», «Отряды».

## ФАБРИКИ

Фабрики - это постройки, которые дают возможность игрокам приобретать отряды, используя приказ развёртывания.

- Когда игрок разыграл приказ развёртывания, он может приобрести отряды, если в активной системе есть хотя бы одна фабрика, принадлежащая ему.
- Игроки должны использовать маркеры контроля построек, для того, чтобы обозначить, кому из игроков принадлежит фабрика на игровом поле.
- Лимит развёртывания активного игрока равен вместимости отрядов мира, на котором располагается фабрика.
  - » Если у активного игрока больше чем одна фабрика в системе, лимит развёртывания равен сумме вместимости отрядов всех дружественных миров активной системы, содержащих фабрики.
  - » Некоторые карты позволяют игроку разместить две фабрики в одном мире. В таком случае вместимость отрядов этого мира учитывается дважды при под-



счете лимита развёртывания игрока.

**Связанные заголовки:** «Приказ развертывания», «Постройки», «Вместимость отрядов».

## ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В фазе действий игроки поочередно разыгрывают приказы, которые они ранее выкладывали в фазу планирования.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок разыгрывает один из своих приказов в следующем порядке:

1. Активный игрок должен выбрать один из своих жетонов приказов, находящихся на вершине стека приказов.
  2. Активный игрок переворачивает выбранный жетон приказа лицом вверх и разыгрывает эффект этого приказа.
  3. Активный игрок убирает выбранный жетон с игрового поля и кладёт его в свою игровую зону или, если это требуется, на вершину колоды карт событий. Затем следующий игрок слева разыгрывает один из своих приказов.
    - » После того как игрок разыграл приказ развёртывания, доминирования или продвижения, он кладет жетон в свою игровую зону.
    - » После того как игрок разыграл приказ планирования, он кладёт жетон приказа на вершину колоды карт событий.
    - » После того как игрок вскрыл приказ развёртывания, доминирования или продвижения, вместо того чтобы разыгрывать эффект этого приказа, он может положить жетон этого приказа на вершину колоды карт событий.
- Игроки делают свой ход, и разыгрывают приказы до тех пор, пока не будут разыграны все приказы на игровом поле.
  - Если игрок не может разыграть приказ, он пропускает ход.
    - » Игрок не может разыграть приказ, если у него нет ни одного жетона приказов на игровом поле или у него нет ни одного жетона приказов на вершине стека приказов.
    - » Даже если игрок пропустил свой ход, он всё равно должен будет разыграть все свои жетоны приказов в фазу действий. Просто он будет разыгрывать свои приказы позже в эту же фазу действий.

**Связанные заголовки:** «Приказ продвижения», «Приказ развертывания», «Приказ доминирования», «Первый игрок», «Жетоны приказов», «Фаза планирования», «Фаза обновления», «Стек», «Приказ планирования».

## ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Фаза обновления - последняя фаза каждого игрового раунда. В ходе этой фазы совершаются следующие шаги в указанном порядке:

1. **Сбор маркеров целей:** все игроки одновременно собирают все маркеры целей, принадлежащие их фракции и находящиеся на дружественных мирах.
2. **Сбор материалов:** все игроки одновременно увеличивают значение на треке материалов на размер произ-

водственных значений своих дружественных миров.

» Игрок не может иметь показатель на треке материалов больше 14. Любые получаемые материалы превышающие этот предел теряются.

3. **Восстановление деморализованных отрядов:** все игроки одновременно восстанавливают все свои деморализованные отряды, ставя пластиковые фигурки в обычное положение.

4. **Вытягивание карт событий, движение варп-штормов:** начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок производит следующие действия:

**а.** Активный игрок тянет столько карт событий (из своей колоды), сколько жетонов приказов лежит на его колоде карт событий. Далее он выбирает одну из этих карт и разыгрывает её, оставшиеся карты замешиваются обратно в колоду. Затем игрок возвращает все жетоны с игрового поля в свою игровую зону.

**б.** Активный игрок выбирает варп-шторм на игровом поле и двигает его в одном из двух направлений как показано на иконке движения варп-штормов на выбранной карте. Если игрок не тянул ни одной карты событий, он вскрывает верхнюю карту своей колоды карт событий и следует указаниям иконки движения варп-штормов на ней, при этом он не может воспользоваться свойством вскрытой карты. Затем игрок замешивает карту обратно в колоду карт событий.

**с.** Если игрок тянул хотя-бы одну карту событий, он разыгрывает свойство выбранной карты. Затем он замешивает все остальные карты обратно в колоду карт событий, исключая карту типа «План», если она пришла в игру.

5. **Конец раунда:** первый игрок передаёт маркер первого игрока игроку слева от себя. Маркер раундов передвигается на один вперед на счетчике раундов.

» Если маркер раундов передвигается с деления «8» на счетчике раундов, игра заканчивается, и игрок который собрал наибольшее количество маркеров целей побеждает в игре.

**Связанные заголовки:** «Карты событий», «Маркеры целей», «Фаза действий», «Деморализованные отряды», «Приказ планирования», «Варп-штормы», «Победа или поражение в игре».

## ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

В ходе фазы планирования, игроки по очереди выкладывают свои жетоны приказов на игровое поле.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выкладывает по одному жетону приказов, по своему выбору, **лицом вниз** (в закрытую), в специальное место для приказов на тайлы систем. Игроки продолжают выкладывать жетоны приказов, до тех пор, пока каждый игрок не выложит по четыре жетона приказов.

- Игрок имеет право выкладывать свои жетоны приказов только в системы, содержащие хотя бы один его отряд или постройку, или в систему смежную с системой, где есть хотя бы один его отряд или постройка.
- Каждый игрок обязан выложить четыре жетона приказов в каждой фазе планирования. Игрок не имеет права выкладывать большее или меньшее количество прика-

зов.

- Если в системе уже есть хотя бы один выложенный жетон приказов, активный игрок выкладывает свой жетон приказов на вершину стопки приказ, формируя, таким образом стек.
- Все жетоны приказов, выложенные в фазу планирования, разыгрываются в следующую далее фазу действия.

**Связанные заголовки:** «Первый игрок», «Фаза действия», «Жетоны приказов», «Стек».

## ЦЕННЫЕ РЕСУРСЫ

Некоторые миры содержат на своих флагах иконку ценных ресурсов. Когда игрок разыгрывает приказ доминирования, он получает соответствующие ценные ресурсы, изображенные на всех дружественных мирах активной системы.

- Далее представлен список возможных иконок ценных ресурсов и инструкция по их применению:



Получить жетон кузницы из общего резерва.



Получить жетон запасов из общего резерва.



Получить жетон подкрепления из общего резерва.



Получить жетон любого типа ценного ресурса на выбор игрока.

- Игрок не может иметь более чем три жетона каждого из типов ценных ресурсов.

Если в ходе каких либо эффектов игрок должен получить ценный ресурс, но у него уже есть три жетона такого типа, он не получает этот жетон.

**Связанные заголовки:** «Области», «Жетоны запасов», «Приказ доминирования», «Жетоны кузниц», «Жетоны подкрепления».

# БЛАГОДАРНОСТИ

## FANTASY FLIGHT GAMES

**Game Design:** James Kniffen, Samuel W. Bailey, and Corey Konieczka

**Additional Development:** Jonathan Ying

**Producer:** Jason Walden

**Technical Writing:** Adam Baker

**Additional Writing:** Tim Flanders and Tim Huckelbery

**Graphic Design:** Edge Studio and Monica Skupa with Shaun Boyke

**Cover Art:** Daarken

**Board Art:** Christian Schwager and Stephen Somers

**Interior Art:** Erfian Asafat, Jacob Atienza, Sergio Camarena

Bernabeu, Dimitri Bielak, Lin Bo, Matthew Bradbury, Jon Cave,

Ramon Contini, Mauro Dal Bo, Vincent Devault, Alex Drummond,

Alexandr Elichev, Piotr Foksowicz, Mariusz Gandzel, Diego Gisbert

Llorens, Zachary Graves, Nicholas Gregory, Imaginary FS Pte LTD,

Nikolaus Ingeneri, Taylor Ingvarsson, Jason Juta, Nicholas Kay, Igor

Kieryluk, Matthias Kollros, Alex Konstad, Sam Lamont, Mark Molnar,

Ameen Naksewee, Shane Pierce, Neil Roberts, Oleg Saakyan, Stephen

Somers, Nikolay Stoyanov, and the Games Workshop Design Studio

**Art Direction:** Andy Christensen and John Taillon

**Figure Sculpting:** Big Idea Miniatures, Bexley Andrajack, Cory

DeVore, Kursad Karatas, Derek LeBrun, Nick Miller, Gordon Robb, and

Romeo Salbatecu

**Editing and Proofreading:** Andrea Dell'Agnese and Julia Faeta

**Plastic Management:** Jason Beaudoin

**Managing Art Director:** Andrew Navarro

**Managing Graphic Designer:** Brian Schomburg

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

**FFG Licensing Coordinators:** Amanda Greenhart and Deb Freytag

**Production Manager:** Eric Knight, Megan Duehn, and Simone Elliott

**Lead Game Producer:** Steven Kimball

**Publisher:** Christian T. Petersen

**Playtesters:** Tim Adams, Daniel Amborn, Bill Anderson, Joe

Baranoski, Alexis Baroody, Dane Beltrami, Chiara Bertulesi,

Adriano Bettucchi, Simone Biga, Bryan Bommuelier, Ben Brenner,

Frank Brooks, Pippin Brown, Josh Callaway, Brandon Cooper, Ryan

Crimmins, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Ronald DeValk,

Rich Edwards, Brian Englestien, Julia Faeta, Silvia Faeta, Andrew Fischer,

Mark Floodquist, Michael Gemes, Jason Glawe, Russell Hall, Sam

Hartzell, Geoffrey Herman, Rich Hibard, James High, Matt Holland, Tim

Huckelbery, Nathan I. Hajek, Bill James, Steve Johnson, Allan Kennedy,

Kalar Komarec, Harison Lavin, Lukas Litzinger, Matthew Locke, Andrea

Marmioli, Dusty Marsh, Pim Mauve, Jon Maxton, James Meier, Aaron

Meyers, Scott Milbuta, Jamin Ng, Matt Newman, Alex Ortloff, Felipe

Bannwart Perina, Lee Peters, Matt Ryan, Brian Severson, Jamison Tooley,

Sean Vayda, Brendan Weiskotten, and special thanks to all of our Beta

Testers

As always, thanks to everyone at

**Games Workshop**

Forbidden Stars © Copyright Games Workshop Limited 2015. Forbidden Stars, the Forbidden Stars logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under license. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Перевод: Михаил Нитер Кушнякин [hiter-futa@yandex.ru](mailto:hiter-futa@yandex.ru)

<http://zigfer.ru/>

Верстка: Дмитрий Селсюр Чугинов [chiginov@mail.ru](mailto:chiginov@mail.ru)

август 2017

v.2

# СОДЕРЖАНИЕ

## А

Активная система.....	2
Активный игрок.....	2
Атакующий.....	

## Б

Бастионы.....	2
Бесплатные отряды.....	2
Битва.....	3
Боевые значки.....	4
Боевые карты и улучшения боевых карт.....	4

## В

Варп-штормы.....	4
Варп-штормы, движение.....	4
Вместимость отрядов.....	4

## Г

Города.....	5
Границы.....	5

## Д

Деморализация и восстановление.....	5
Дружественный.....	5

## Ж

Жетоны запасов.....	5
Жетоны кузниц.....	5
Жетоны подкреплений.....	6
Жетоны приказов.....	6

## З

Защищающийся.....	6
Здоровье.....	6
Зона конфликта.....	6

## И

Использование игровых компонент.....	6
--------------------------------------	---

## К

Карта событий типа “Тактика”.....	7
Карты событий.....	7
Карты событий типа “План”.....	7
Карты улучшений.....	7
Карты улучшений приказов.....	7
Командный уровень.....	8

## М

Маркеры целей.....	8
Материалы и трек материалов.....	8
Миры.....	8

## О

Области.....	8
Ограничение на количество компонент.....	9
Одновременные эффекты.....	9
Орбитальный удар.....	9
Органичение кубов.....	9
Отряды.....	9
Отступления.....	9

## П

Первый игрок.....	10
Переворот кубов.....	10
Передвижение кораблей.....	10
Передвижение наземных отрядов.....	11
Победа и поражение в игре.....	11
Подготовка.....	11
Получение урона.....	12
Постройки.....	12
Приказ доминирования.....	13
Приказ планирования.....	13
Приказ продвижения.....	13
Приказ развёртывания.....	13
Приобретение отрядов и построек.....	14
Приобретения и потери.....	14
Пустые области.....	14
Путь.....	14

## Р

Розыгрыш боевых карт.....	14
---------------------------	----

## С

Сброс карт.....	15
Системы.....	15
Смежность.....	15
Соперник.....	15
Стоимость.....	15
Стек.....	16

## У

Уничтожен.....	16
Уничтожение.....	16
Уничтожение игрока.....	16
Урон и здоровье.....	16

## Ф

Фабрики.....	16
Фаза действий.....	16
Фаза обновления.....	17
Фаза планирования.....	17

## Ц

Ценные ресурсы.....	18
---------------------	----

## КРАТКАЯ СПРАВКА

Далее приведено краткое описание основных игровых понятий:

### Обзор игрового раунда

Каждый игровой раунд состоит из следующих трёх фаз:

- Фаза планирования:** начиная с первого игрока, игроки по очереди выкладывают жетоны приказов на игровое поле, пока каждый из игроков не выложит по четыре приказа.
- Фаза действий:** начиная с первого игрока, игроки по очереди переворачивают и разыгрывают жетоны приказов, которые они выкладывали в предыдущей фазе.
- Фаза обновления:** игроки проходят следующие шаги:
  - Сбор маркеров целей
  - Сбор материалов
  - Восстановление деморализованных отрядов
  - Движение варп-штормов, розыгрыш карт событий.
  - Конец раунда (*Передача маркера первого игрока, передвижение маркера раундов на счетчике на 1 вперёд.*)

### Жетоны приказов



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



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



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



**Продвижение:** игрок может переместить свои отряды в систему, начать один бой или выполнить орбитальный удар.

### Битва

- Подготовка:**
  - Бросок кубиков (*равный суммарной боевой мощи отрядов*).
  - Набор боевых карт (*атакующий и защищающийся оба тянут по 5 карт*).
  - Вызов подкрепления.
- Бой:** (*происходит три раза*)
  - Выбор боевой карты.
  - Розыгрыш боевой карты (*атакующий первый*).
  - Нанесения повреждений.
- Финал:**
  - Определение победителя (*на основании* ).
  - Захват построек.
  - Зачистка (*сброс жетонов подкрепления, возвращение боевых карт*).

## КАРТОЧНЫЕ ПОЯСНЕНИЯ

В этой секции представлены пояснения для некоторых специфических карт.

### БОЕВЫЕ КАРТЫ

- Бронекулак:** жетоны сражения участвуют в каждом из шагов нанесения повреждений и не сбрасываются до конца второго раунда боя.
- Объединенный хаос:** противник должен выбрать будет ли он деморализовать свой отряд или нет, до того, как игрок Хаоса выберет какой стороной он выложит полученный по способности куб.
- Отметка Нургла:** игрок Хаоса автоматически получает 2 по свойству отрядов боевой карты, если у него есть требуемые отряды, а у его противника нет деморализованных отрядов.
- Отметка Тзинча:** по свойству этой карты, можно заменить жетон подкрепления на космодесант хаоса.
- Волновой змей:** игрок Эльдар в ходе передвижения отрядов может устроить только одну новую стычку (одну новую зону конфликта), в не зависимости от того сколько карт “Волновой Змей” было сыграно в ходе этой биты.

### КАРТЫ СОБЫТИЙ

- Колония Экзодитов:** игрок Эльдар должен соблюдать ограничение в одну постройку на один мир. Игрок Эльдар контролирует эту постройку, даже если он разместил её на никем не контролируемую область.
- Инкарнация Тзинча:** используется только способность выбранной карты. Варп-шторм по ней не движется.
- Совращенный хаосом:** игрок Хаоса должен участвовать в бою и противник должен находиться в зоне конфликта.
- Сокруши это!:** игрок Орков должен участвовать в бою для применения этой способности.

### КАРТЫ УЛУЧШЕНИЯ ПРИКАЗОВ

- Полное Разрушение:** игрок, отряды которого находятся в этом мире может выбрать любой отряд или постройку, чтобы уничтожить её.
- Ужасный ритуал:** не обязательно иметь фабрику в активной системе для приобретения отрядов.
- Обстрел:** игрок Эльдар разыгрывает эффект всех кубов, даже если передвинул корабли из системы.

### СПРАВКА ПО ЗНАЧКАМ

Боевые знаки могут быть на кубах, жетонах сражения и боевых картах. Значки, описанные в тексте означают следующее:

- , или это значки на кубах.
- это значки на жетонах сражений.
- , или это значки на остальных компонентах.
- Некоторые эффекты позволяют игроку получить 1 . В этом случае игрок берёт один куб из резерва, кидает его и выпавшей гранью помещает в игровую зону.