

CREDITS

Designer: Charlie Catino

Developer: Bill McQuillan

Editor: Blaise Selby

Art Director: Peter Whitley

Graphic Designer: Scott Okumura

Cover Illustration: Anthony Waters

Production: Kay McKee and Teresa Newby

Brand Manager: Linda Cox

Playtesters: Mons Johnson, Scott Larabee, Alan Comer, Devin Low, Ryan Miller, Matt Stevens, Mike Donais, Martin Durham, Steve Winter, Andy Heckt, Andy Collins, Gwendolyn F.M. Kestrel, Cal Moore, Brandon Bozzi, Monique Catino, and Bill Rose.

Thanks to Paul Bazakas, Martin Durham, Brian Hart, Mary Kirchoff, Rachel Kirkman, Kim Lundstrom, and Steve Winter.

The game designer would like to dedicate this game to the memory of Paul Randles. "Every day is Christmas!"

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 60 - 90 минут

ВОЗРАСТ: 12+

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 2 – 4



СОДЕРЖАНИЕ:

| | |
|---|----|
| Цель игры..... | 3 |
| Расстановка | 4 |
| Как играть..... | 5 |
| 1. Развертывание | 5 |
| 2. Движение..... | 6 |
| Контролируемая территория..... | 6 |
| Спорная территория..... | 6 |
| Отступление..... | 6 |
| Дыхание Дракона..... | 7 |
| 3. Исследование..... | 7 |
| 4. Бой..... | 8 |
| Порядок боя..... | 8 |
| Определение очередности..... | 8 |
| Результаты боя..... | 9 |
| 5. Поступление ресурсов..... | 9 |
| 6. Набор карт..... | 9 |
| Карты..... | 9 |
| Карты поддержки..... | 9 |
| Боевые карты поддержки..... | 10 |
| Карты миссий и карты секретных миссий..... | 10 |
| Победа в игре..... | 11 |
| Командные правила..... | 11 |



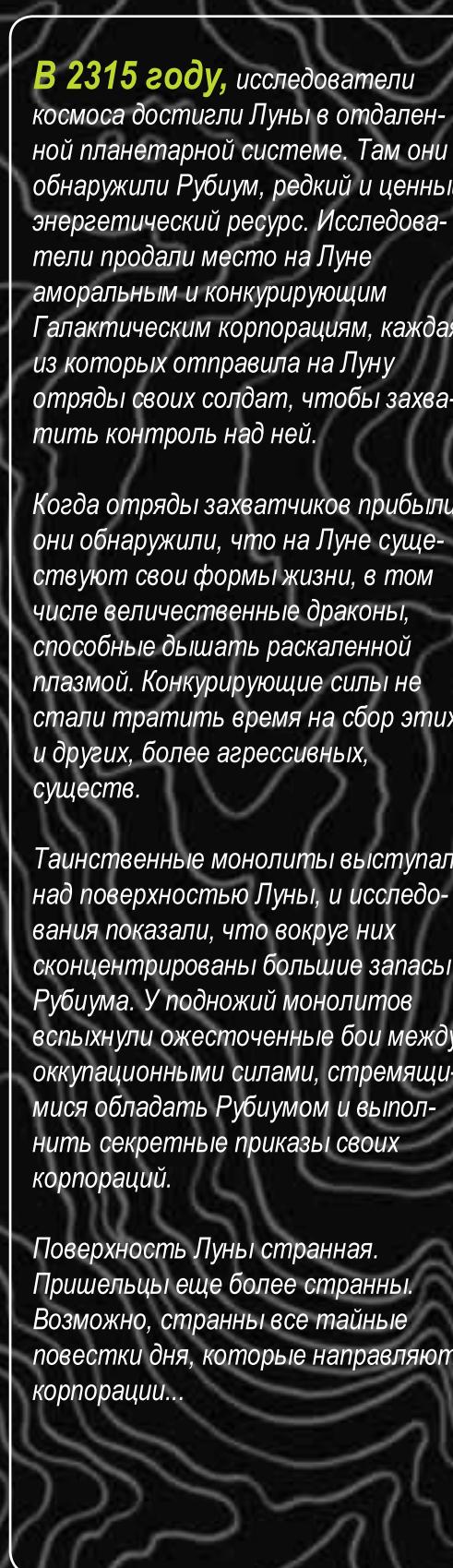
Color of parts may vary from those pictured. ©2005 Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707. Nexus Ops, Wizards of the Coast, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries. Avalon Hill, Hasbro, and their logos are trademarks of Hasbro, Inc. ® denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office. All rights reserved. PRINTED AND ASSEMBLED IN THE U.S.A. DICE AND PLASTIC PIECES MADE IN CHINA.

В 2315 году, исследователи космоса достигли Луны в отдаленной планетарной системе. Там они обнаружили Рубиум, редкий и ценный энергетический ресурс. Исследователи продали место на Луне аморальным и конкурирующим Галактическим корпорациям, каждая из которых отправила на Луну отряды своих солдат, чтобы захватить контроль над ней.

Когда отряды захватчиков прибыли, они обнаружили, что на Луне существуют свои формы жизни, в том числе величественные драконы, способные дышать раскаленной плазмой. Конкурирующие силы не стали тратить время на сбор этих и других, более агрессивных, существ.

Таинственные монолиты выступали над поверхностью Луны, и исследования показали, что вокруг них сконцентрированы большие запасы Рубиума. У подножий монолитов вспыхнули ожесточенные бои между оккупационными силами, стремящимися обладать Рубиумом и выполнить секретные приказы своих корпораций.

Поверхность Луны странная. Пришельцы еще более странны. Возможно, странны все тайные повестки дня, которые направляют корпорации...



РАССТАНОВКА

Перед тем, как начать играть в первый раз, отделяйте все картонные элементы и постройте Монолит.

Случайным образом выберите того, кто будет ходить первым. Затем подготовьтесь к игре согласно следующим правилам:

1. Начиная с первого, каждый игрок выбирает цвет и берет себе **отряды и справочную таблицу** своего цвета.
2. Поместите **Монолит** в середине стола. Перемешайте, не глядя, **6 одиночных гексов** и положите их лицом вверх вокруг Монолита. Поместите **6 двойных гексов** таким же образом вокруг 6 одиночных гексов. Затем присоедините к игровому полю тайлы с домашней базой каждого игрока, согласно их местам за столом.
3. Перемешайте колоду карт **секретных миссий** и колоду карт **поддержки** и положите их лицом вниз рядом с игровым полем. Возьмите колоду карт **миссий** и положите ее рядом с остальными колодами.
4. Случайным образом поместите по 1 **тайлу исследования** на каждый из 18 гексов, окружающих Монолит, кроме тайлов с домашними базами.
5. Положите **кубики и маркеры шахт** рядом с игровым полем. Положите **жетоны Рубиума** рядом с полем – это куча является банком.
6. Получите свои стартовые жетоны Рубиума. Первый игрок всегда получает 8 Рубиума. Каждый следующий (по часовой стрелке) игрок, получает на 3 Рубиума больше, чем предыдущий. Например, при игре вчетвером – 1-ый берет 8 Рубиума, 2-ой берет 11, 3-ий – 14, 4-ый – 17.



КАК ИГРАТЬ

Игроки совершают свои ходы по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

Совершая свой ход, соблюдайте следующий порядок:

1. **Разворачивание.** Приобретение и расстановка новых отрядов. Можно сыграть карты поддержки начала хода.
2. **Движение.** Каждый Ваш отряд может переместиться один раз.
3. **Исследование.** Переверните обнаруженный тайл исследования лицом вверх.
4. **Бой.** Проведите один раунд боя в каждой битве, в которой Вы участвуете.
5. **Поступление ресурсов.** Получите Рубиум из шахт, которые Вы контролируете.
6. **Набор карт.** Возьмите 1 карту секретной миссии. Если Вы контролируете Монолит, возьмите 2 карты поддержки.



КОНФЛИКТ ПРАВИЛ

Некоторые отряды и карты имеют особые правила, которые противоречат основным правилам. В этом случае, действуйте согласно правилам для этих отрядов или карт.

1. РАЗВЕРТЫВАНИЕ

Каждый отряд стоит определенное количество Рубиума, которое указано на справочной таблице каждого игрока.

Вы можете приобрести сколько угодно отрядов, отдав в банк соответствующее количество Рубиума.

После этого поместите отряд \ отряды на один из трех гексов своей домашней базы (Вы можете расставить отряды на этих гексах как захотите). Если отряды другого игрока захватили какой-либо гекс Вашей базы, то Вы все-равно можете ставить туда свои отряды.

Количество и тип отрядов, которые Вы можете купить ограничены только количеством фигурок этих отрядов. Другими словами, Вы можете нанимать новые отряды до тех пор, пока есть соответствующие им фигуры. Когда Ваши отряды погибают в ходе боев, они снова становятся доступными для покупки.

Фаза развертывания – единственная фаза, в которой можно сыграть карты поддержки начала хода. Чтобы сыграть карту, просто скажите об этом, и следуйте инструкции на карте. После сбросьте карту лицом вверх.

Стоимость отряда



2. ДВИЖЕНИЕ

Во время фазы движения, Вы можете переместить каждый из Ваших отрядов на один гекс. Если отряд имеет способность двигаться более чем на один гекс (например, Рок Страйдер), то такой отряд не может двигаться через гекс, занятый противником. Когда отряд двигается через гекс с отрядами противника, то он должен остановиться (если он не имеет способности действовать иначе).

Некоторые отряды не могут входить на определенный тип местности, это указано в справочной таблице. Если Ваш ход закончен и другой игрок обнаружил один из Ваших отрядов на гексе, на котором он не может находиться, то Вы должны убрать этот отряд на один из гексов Вашей домашней базы (по Вашему выбору).



Отступление

Если у Вас есть отряд, начинающий ход на спорной территории, то он может покинуть этот гекс (отступить), но он должен закончить движение на контролируемой Вами территории или на пустом гексе. Другими словами, отряд не может отступить из одной битвы и вступить в другую.

Пример: Вы собираетесь отступить Вашим Рок Страйдером. Не смотря на то, что между гексом где он находится и территорией с вражескими отрядами есть гекс с Горами, Вы не можете провести своего Рок Страйдера через территорию, контролируемую противником.

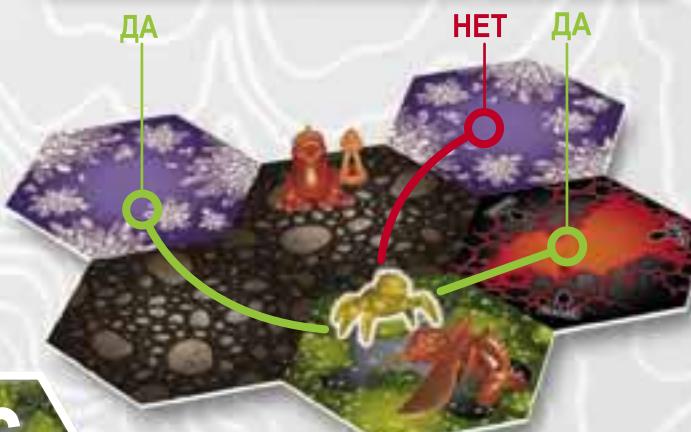
КОНТРОЛИРУЕМАЯ ТЕРРИТОРИЯ

Вы контролируете территорию, если на ней находятся только Ваши отряды.



СПОРНАЯ ТЕРРИТОРИЯ

Территория считается спорной, если на ней находятся отряды нескольких игроков.



ДЫХАНИЕ ДРАКОНА

В конце Вашей фазы перемещения, если у Вас есть Рубиумный Дракон на гексе, который Вы контролируете, то он может дыхнуть плазмой на соседний гекс.

Чтобы дыхнуть плазмой, необходимо указать какой гекс будет атаковать Дракон, а затем бросить кубик. Если у Вас выпадет 4+, то игрок, чьи отряды были в выбранном Вами гексе, убирает их с поля.

Если на этом гексе были отряды нескольких игроков, то Вы выбираете того игрока, который уберет свои отряды. Эта специальная атака не считается битвой: Если она прошла успешно, то Вы не можете сыграть карту миссии или карту секретной миссии «Победи в битве». Также Вы не можете использовать боевые карты поддержки для улучшении результата дыхания плазмой. Если Ваш противник теряет свой единственный отряд в результате дыхания, то он не может сыграть карту поддержки (обычно при потере всех отрядов). Так как эта атака не считается битвой, то Ваш противник не может контратаковать Вашего Дракона.

3. ИССЛЕДОВАНИЕ

После Вашего движения, если любой из Ваших отрядов закончил свое перемещение на гексе с не вскрытым тайлом исследования, то переверните этот тайл лицом вверх. Вы обнаружите отряды и\или шахты, изображенные на лицевой стороне тайла.

Если изображен отряд, то возьмите один отряд, соответствующий изображенному на тайле, и поместите его на этот гекс. Этот отряд теперь принадлежит Вам, и со следующего хода Вы можете перемещать его или отправлять в бой, так же, как и остальные свои отряды.



Если на тайле исследования изображена шахта, то возьмите соответствующую шахту и поместите ее на этот гекс.

Если на тайле изображены и отряд и шахта, то возьмите и то и другое и поместите их на этот гекс.

Маркеры шахт не могут быть перемещены с того гекса, на котором были открыты.

После того как тайлы исследования были перевернуты, они убираются из игры. Каждый гекс может быть исследован только один раз за игру.

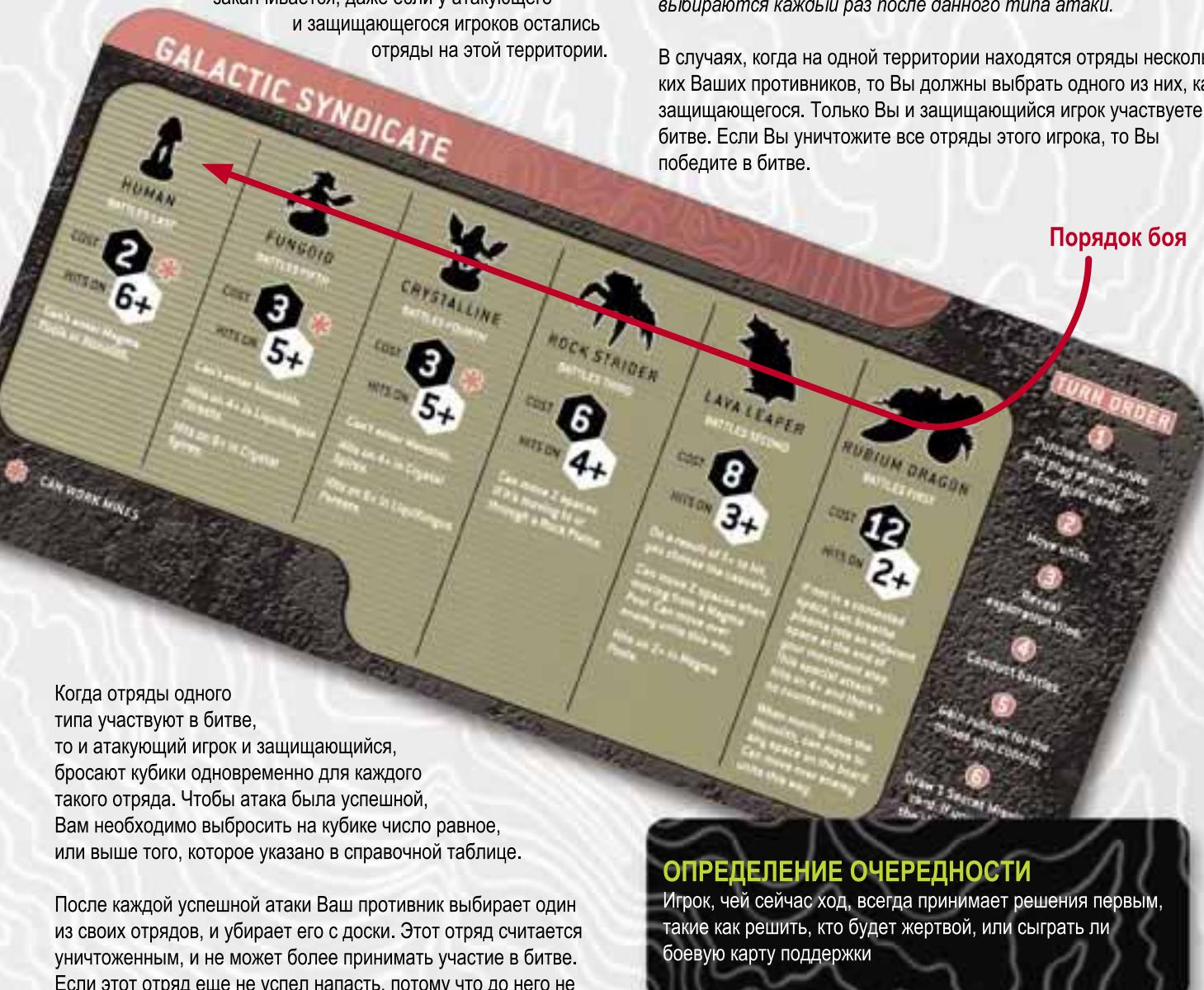


4. БОЙ

Проведите один раунд боя в каждой спорной территории, в которой есть Ваши отряды. Если таких мест несколько, то выберите последовательность проведения боев.

Порядок боя

Отряды атакуют в определенном порядке, называемом порядком боя, который указан на каждой справочной таблице. Порядок идет справа налево. Все Рубиумные Драконы атакуют первыми, затем Лава Липеры, и так далее. Когда каждый отряд провел свою атаку, в соответствующем порядке, битва на этот ход заканчивается, даже если у атакующего и защищающегося игроков остались отряды на этой территории.



Когда отряды одного типа участвуют в битве, то и атакующий игрок и защищающийся, бросают кубики одновременно для каждого такого отряда. Чтобы атака была успешной, Вам необходимо выбрать на кубике число равное, или выше того, которое указано в справочной таблице.

После каждой успешной атаки Ваш противник выбирает один из своих отрядов, и убирает его с доски. Этот отряд считается уничтоженным, и не может более принимать участие в битве. Если этот отряд еще не успел напасть, потому что до него не дошла очередь, то он уже не будет иметь такой возможности.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОЧЕРЕДНОСТИ

Игрок, чей сейчас ход, всегда принимает решения первым, такие как решить, кто будет жертвой, или сыграть ли боевую карту поддержки.

Результаты боя

- Вы выигрываете бой, если в свой ход атакуете и уничтожаете все отряды защищающегося игрока на этой территории. Большинство заданий на картах секретных миссий и на всех картах миссий подразумевают победу в бою. После каждого выигранного боя, Вы можете сыграть одну из этих карт. (подробности в разделе КАРТЫ)

- Вы проигрываете бой, если все Ваши отряды, на территории где идет бой, уничтожены. Если Вы проиграли бой во время хода другого игрока, то Вы берете 1 карту поддержки. Если Вы атаковали в свой ход и проиграли бой, то Вы не берете карту поддержки, а Ваш противник не может сыграть карту миссии
- Ни один из игроков не может выиграть или проиграть бой, если на конец боя оба имеют отряды на этой территории.

5. ПОСТУПЛЕНИЕ РЕСУРСОВ

С каждой контролируемой Вами шахты, Вы получаете Рубиум, если у Вас есть хотя бы 1 Человек, Фунгоид или Кристаллин на этих шахтах. Возьмите Рубиум, равный сумме чисел, написанных на этих шахтах.



6. НАБОР КАРТ

Во время этой фазы действуйте в следующем порядке:

- Возьмите 1 карту секретной миссии. Храните ее в тайне до тех пор, пока не сыграете ее. Если Вы взяли карту секретной миссии, и Вы выполнили ее требования, то Вы можете сыграть ее сразу. Например, если Вы контролируете больше Горных территорий, чем любой другой игрок, и Вы вытягиваете карту ДОМИНИРОВАНИЕ В ГОРАХ, то Вы можете сыграть эту карту сразу.
- Возьмите 2 карты поддержки, если Вы контролируете Монолит. Храните их в тайне до тех пор, пока не сыграете.



Выполненные Колоды

Сброс

КАРТЫ

Всего существует 3 типа карт: карты поддержки, карты секретных миссий и карты миссий. Вы можете сбросить карты поддержки и карты секретных миссий с руки в любой момент своего хода, получив 1 Рубиум за каждую сброшенную карту. Сброшенные карты кладутся на стол лицом вверх, в соответствующую колоду.

Карты поддержки

Есть два способа получить карты поддержки:

- Вы берете 1 карту всякий раз, когда проигрываете бой в чужой ход.
- Вы берете 2 карты, если контролируете Монолит в конце своего хода.

Когда Вы берете карты поддержки, храните их в тайне до тех пор, пока не решите сыграть их. Если колода закончилась, то перемешайте сброс и создайте новую колоду.

Вы можете сыграть карту поддержки начала хода только в фазу развертывания. Чтобы сыграть карту, просто скажите об этом, и следуйте инструкции на карте. После сбросьте карту лицом вверх.

Боевые карты поддержки

Боевые карты поддержки могут быть сыграны во время боя, если текст на карте говорит что это возможно. Чтобы сыграть карту, просто скажите об этом, и следуйте инструкции на карте.

Во время боя, любые игроки могут сыграть боевые карты поддержки, даже те, кто не участвуют в битве. Первым боевые карты поддержки играет атакующий игрок, затем защищающийся, после все остальные, по часовой стрелке от защищающегося игрока.

Карты миссий и карты секретных миссий

Карты секретных миссий хранятся у Вас в тайне, до тех пор, пока Вы не выполните их требований в свой ход. Карты миссий хранятся в стеке, их можно будет взять, каждый раз, когда Вы выигрываете бой и пока Вы не сыграли карту секретной миссии за победу в этом бою.

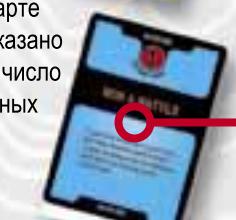
Карты миссий и карты секретных миссий могут быть сыграны только во время своего хода. Вы можете сыграть такую карту сразу, как только выполните задание, указанное на карте. Чтобы сыграть карту, скажите об этом остальным игрокам и положите ее лицом вверх перед собой. Эта карта останется так лежать до конца игры.

Большинство заданий на картах секретных миссий и на всех картах миссий подразумевают победу в бою. После каждого выигранного боя, Вы можете сыграть только одну карту с победными очками, указанными на карте красным цветом.

Пример: Вы выиграли бой в Лесу, и у Вас остался выживший Фунгоид. Вы можете сыграть одну из следующих карт: ПОБЕДИТЬ В БОЮ. У ВАС ДОЛЖЕН ВЫЖИТЬ ФУНГОИД; ПОБЕДИТЬ В БОЮ В ЛЕСУ; карту миссии из стека, но только одну из этих трех.

Однако, Вы можете сыграть одну из таких карт, как УНИЧТОЖИТЬ КРИСТАЛЛИНА, если Вы убили Кристаллина в этом бою, потому что победные очки на карте написаны не красным цветом.

На каждой карте миссий и карте секретных миссий вверху указано число победных очков. Это число показывает, сколько победных очков Вы получите, когда выполните эти задания. Как только Вы наберете 12 победных очков, Вы выиграете в игре.



Возьмите 1 карту поддержки всякий раз, когда проигрываете бой в чужой ход. Возьмите 2 карты, если контролируете Монолит в конце своего хода.

Возьмите 1 карту секретной миссии в конце своего хода.

Возьмите и сыграйте 1 карту миссии каждый раз, когда Вы выигрываете бой и пока Вы не сыграли карту секретной миссии за победу в этом бою.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игра заканчивается сразу, как только происходит следующее:

- Как только какой-либо игрок набрал в сумме 12 победных очков, указанных на картах секретных миссий и на картах миссий. Этот игрок выигрывает в игре.
- Как только какой-либо игрок выбыл из игры. Игрок выбывает из игры, если: он потерял свой последний отряд, не имеет достаточно Рубиума, чтобы нанять новые отряды, не имеет карт, чтобы сбросить их в обмен на Рубиум. Игрок с наибольшим количеством победных очков среди оставшихся игроков, побеждает. В случае ничьей по очкам, побеждает игрок, контролирующий большую территорию. Если и в этом случае ничья, то побеждает игрок с большим количеством отрядов. Если по всем этим показателям ничья, то в игре ничья.

Хотите более быстрой или долгой игры?

Играйте до 10 победных очков для более быстрой игры, или до 14 победных очков для более долгой игры.

QUESTIONS?

U.S., Canada, Asia Pacific, and Latin America:
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A.
1-800-324-6496 (within the U.S.)
1-206-624-0933 (outside the U.S.)
custserv@wizards.com

U.K., Eire, and South Africa:
Wizards of the Coast, Inc., Consumer Affairs
P.O. Box 43, Caswell Way,
Newport NP19 4YD, GREAT BRITAIN
+ 800 22 42726
wizards@hasbro.co.uk

All Other European Countries:
Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium
't Hofveld 6D, B-1702 Groot-Bijgaarden, BELGIUM
+32.70.233.277
custserv@hasbro.co.uk
avalonhill.com

We recommend that you retain our address for future reference.

