



Vangelis Bagiartakis among the STARS

После разрушительной войны, среди всех крупнейших рас галактики объявляется мир, и создается Альянс. Первым предложением Альянса было создание космических станций по всей галактике, чтобы способствовать развитию торговли между расами, укреплению дипломатических отношений, и помочь сохранить вновь установившийся мир. В игре Среди Звезд, игроки являются лидерами различных рас, каждая из которых пытается построить космическую станцию для Альянса. Кто построит наиболее эффективную станцию за отведенный срок?

1. Обзор	1
2. Состав Игры	1
3. Подготовка к Игре	2
4. Описание Раунда	2
5. Конец Раунда	5
6. Конец Игры	5
7. Агрессивный Режим	6
8. 2 Игрока	6
9. Варианты	7
10. Карта Модуля	7
11. FAQ	7
12. История	8
13. Credits	9
14. Acknowledgements	12



Обзор

В игре Среди Звезд, каждый игрок берет на себя роль инопланетной расы, которая пытается построить космическую станцию для новообразованного межгалактического Альянса. Эта цель достигается путем драфта карт Модулей, и дальнейшего размещения их в игровой зоне наилучшим образом. Игрок построивший наиболее эффективную космическую станцию за 4 года станет победителем!



Состав Игры

4 Карты Главного Реактора	12 Карт Конфликтов	16 Жетонов по 5 Кредитов
2 Карты VAK Главного Реактора	4 Карты Памятки для Игроков	20 Кубов Энергии
72 Карты Основных Модулей	1 Поле Подсчета Очков	8 Тайлов Рас
44 Карты Специальных Модулей	4 Маркера Игроков	Правила
16 Карт Реакторов	1 Маркер Года	
8 Карт Целей	32 Жетона по 1 Кредиту	



among the STARS

3 Подготовка к игре

Игра имеет два режима: агрессивный и не агрессивный. Основной режим игры - это неагрессивный. Агрессивный режим предназначен для игроков, которые хотят более прямой конфронтации в игре. Далее приведены правила для неагрессивных режимов. Предполагается, что вы сыграете несколько «неагрессивных» партий, прежде чем пытаться сыграть в агрессивном режиме.



Перед началом игры, отделите все карты Основных Модулей от карт Специальных Модулей (карты Специальных Модулей помечены символом в правом нижнем углу, см рисунок ниже). Если вы играете партию для 3-х игроков, удалите карты Основных Модулей с номером "4", в правом нижнем углу и поместите их обратно в коробку. Они используются только в партиях для 4-х игроков (описание партии для 2х игроков, в соответствующем разделе ближе к концу правил).

При формировании новой колоды, Карты Реакторов так же должны быть отделены.



3 Игрока



4 Игрока



Специальный Модуль

Не глядя на карты, вытяните по 6 карт Специальных Модулей за каждого игрока и добавьте их к картам Основных Модулей, (так в игре на 3х человек, должно быть 18 карт Специальных Модулей, а в игре на 4х человек, должно быть 24). Эти карты (Основные и Специальные Модули) образуют колоду Модулей, которая будет использоваться для игры.

Каждый берет Маркер Игрока и помещает его на Поле Подсчета Очков в 0 зону. Каждый ход, эти маркеры будут перемещаться в соответствии с набранными или потерянными очками игроков. Расположите Поле Подсчета Очков на столе так, чтобы его было видно всем игрокам. Мы рекомендуем назначить одного игрока ответственным за передвижения Маркеров Игроков.

Каждый игрок берет карту Главного Реактора, размещает на ней 2 Куба Энергии и кладет на стол перед собой. Положите Кредиты и Кубы Энергии в центре стола, где каждый сможет добраться до них. Назовем это – хранилище.

Если вы первый раз играете в эту игру, то можете пропустить оставшуюся часть Подготовки к Игре. В дальнейшем, после того, как вы приобретете некоторый опыт, то сможете добавить расовые способности и цели.



Карта Цели

Каждый игрок выбирает расу для игры и берет соответственный тайл с расовой способностью. Выбор может быть, как случайным, так и по договоренности. Наконец, перемешайте карты целей и случайным образом вытяните количество целей равное числу игроков. Положите эти карты лицом вверх на столе, где каждый сможет их увидеть.



Тайл Расы

Теперь вы готовы, чтобы начать игру!

4 Описание Раунда

Игра ведется в течение 4 лет, каждый год представляет собой один раунд. В начале каждого

раунда, каждый игрок должен:

- Взять 10 Кредитов и поместить их в свою игровую зону.
- Вытянуть 6 карт из колоды Модулей. Они образуют игровую руку, которая должна держаться в секрете от других игроков.



among the STARS



Игрок ответственный за Поле Подсчета Очков ставит Маркер года на нужное время. Символ вокруг каждого года показывает направление, в котором карты будут передаваться от игрока к игроку (по часовой стрелке или против часовой стрелки) и Маркер Года должен переворачиваться по необходимости. Каждый раунд состоит из 6 ходов. Во время этих ходов, все игроки играют одновременно.

Описание Хода

В каждом ходу, каждый игрок выбирает карту в своей руке и кладет ее лицом вниз перед собой. После того как все это сделали, передайте оставшиеся карты следующему игроку (в направлении определяющимся годом, как уже отмечалось выше), одновременно вскройте выбранные карты и выберите одно из следующих действий:

- Построить Модуль
- Построить Реактор
- Сбросить и Получить 3 Кредита

Построить Модуль

Карты Модулей могут быть построены только рядом с другими картами Модулей (смотрите пример ниже). Установите в начале игры единственный модуль вашей станции - Главный Реактор, так, любая карта Модуля должна быть построена рядом с ним.

Карты Модулей в игре принадлежат различным типам и имеют цветовую маркировку:

Administrative – Blue

Business – Yellow

Military – Red

Recreational – Purple

Diplomatic – Green



Смежное



НЕ Смежное

Два Модуля считаются смежными, если они находятся рядом друг с другом под прямым углом. Если они размещены по диагонали друг к другу, они не считаются смежными.

Для того, чтобы построить Модуль, вы должны заплатить его стоимость. Каждый Модуль имеет свою стоимость в Кредитах, обозначенную в правом верхнем углу карты. На некоторых из них также, непосредственно под ценой в кредитах, обозначена потребность в энергии. Эта потребность должна быть удовлетворена при помощи Модуля космической станции с Кубами Энергии на нем, он должен располагаться в пределах 2х модулей от места данной постройки. Расстояние подсчитывается по построенным перпендикулярным Модулям, каждая карта считается расстоянием - 1.

В игре есть 2 вида модулей, обеспечивающих энергией: Главный Реактор (карта, с которой каждый игрок начинает игру) и Реактор. Они вступают в игру с 2 Кубами Энергии.

После того как вы оплатили стоимость и построили Модуль, поместив его рядом с ранее построенным Модулем вашей космической станции, вы получаете количество победных очков, указанное в нижнем, левом углу карты, так же, вам нужно проверить эффект написанный на карте. Есть 2 вида эффектов: Если описание эффекта расположено на белом поле, то он считается мгновенным. Вы должны сразу же следовать его инструкции и проверить, получаете ли вы что-нибудь (обычно дополнительные победные очки). Если, описание эффекта написано на желтом поле, то он считается отложенным. В этом случае вы ничего не делаете в данный момент – эффект нужно проверить снова, в конце игры.



among the STARS

Example

Это 3-й ход 1-го раунда. Станция Сандры, выглядит следующим образом:

Карта, которую Сандра выбрала: "Площадь Голографического Показа", и она хочет, ее построить. Для того, чтобы сделать это, она должна оплатить стоимость и поместить карту рядом с одним из уже существующих Модулей:

Карта Модуля «Площадь Голографического Показа»



Этот Модуль может быть построен в любом оранжевом пространстве.



Стоимость "Площади Голографического Показа" 2 кредита. Сандра берет 2 своих кредита и возвращает в хранилище. Она удаляет 1 Куб Энергии с Главного Реактора (поскольку он находится в пределах 2х модулей от "Площади Голографического Показа", Сандра может использовать Куб Энергии с него, чтобы покрыть затраты энергии за новый Модуль) и возвращает его в хранилище. Теперь она может встроить Модуль в станцию.

Затем, Сандра подсчитывает победные очки (ПО) которые получает. В левом нижнем углу стоит обозначение 2 ПО, так что она получает 2 ПО. Также она читает меновенный эффект на карте, в которой говорится, что карта дает 1 ПО за каждый Смежный Модуль. Так как есть 2 соседних Модуля, только что построенная "Площадь Голографического Показа" дает дополнительные 2ПО в общей сложности 4 ПО. Сандра двигает Маркер Игрока по Полю Подсчета Очков на 4 пункта вперед.

Если эффект был бы отложенным (написан на желтом поле), то Сандра получила бы только 2 очка, за построение модуля, обозначенные на карте. В дальнейшем она проверила бы, сколько дополнительных очков дал бы модуль, но это только в конце игры.



Если вы выбрали карту, но не в состоянии оплатить ее стоимость, то вы не сможете построить данный Модуль, и должны выбрать другое действие вместо этого.

Построить Реактор

Вам нужно будет строить реакторы, чтобы удовлетворить потребление энергии других Модулей. Для того, чтобы построить Реактор, сбросьте выбранную карту (после вскрытия одновременно с другими игроками), оплатите его стоимость (1 Кредит), возьмите карту Реактора из колоды Реакторов, и постройте его в любом месте вашей космической станции, но так чтобы он примыкал к уже построенному Модулю. Также положите на него 2 Куба Энергии, обозначив энергию, которой он обеспечивает. Имейте в виду, что эти Кубы Энергии могут быть использованы только для мест, построенных в пределах 2х Модулей от Реактора.

Реакторы считаются Модулями, но не относятся к какому-либо типу модулей.

В тех редких случаях, когда нет доступных карт Реакторов (или, если у игрока нет Кредитов), это действие не может быть совершено, и должно быть выбрано другое действие.



Количество Кубов Энергии, размещаемые на карте, после постройки.



Реактор



Дальность, в которой будут использоваться Кубы Энергии

Сбросить и Получить 3 Кредита

Сбросьте выбранную карту (после вскрытия одновременно с другими игроками) и сразу получите 3 Кредита.

Имейте в виду, что все сброшенные карты кладутся лицом вверх в колоду сброса, которую должны видеть все игроки.

5 Конец Раунда

После 6 ходов, игроки остаются без карт на руках и раунд заканчивается. Перед началом следующего раунда, рекомендуется, чтобы каждый игрок осмотрел космическую станцию другого игрока, чтобы проверить на наличие ошибок (таких, как строительство 2 одинаковых Модулей, когда МАКСИМУМ: 1). Если такая ошибка была замечена, игрок, который нарушил правила вырывает из космической станции столько Модулей, сколько потребуется для формирования правильной станции (например, если он имеет 2 одинаковых Модуля, когда максимум: 1, он должен удалить 1 из них). Игрок также теряет ПО, которые он получил за удаленные карты, но никакие Кредиты назад НЕ возвращаются. Если по какой-либо причине ПО не могут быть подсчитаны, игрок теряет сумму, указанную на карточке плюс 3.

В редких случаях, когда удаление Модуля по вышеуказанной причине вызывает разделение станции на две части, поверните его лицом вниз и оставьте на том же месте в качестве заполнителя. При подсчете количества Модулей в вашей станции, он не зачитывается.

6 Конец Игры

Когда 4ый раунд заканчивается, игра окончена. Для окончательного подсчета очков, каждый игрок должен сделать следующее:

- Проверьте, достигнуты ли какие-либо Цели, и получите бонусные ПО за них (только если вы играете с Целями).
- Проверьте все карты космической станции с отложенными эффектами и получите положенные за них ПО.
- Получите 1 ПО за каждый Реактор, который НЕ содержит Кубов Энергии.
- Получите 1 ПО за каждые оставшиеся 3 Кредита (с округлением в меньшую сторону).

Каждая Цель может быть заявлена только 1 игроком, если не указано обратное. Если 2 или более игроков делят какие-либо Цели, никаких бонусов не дается.

Example

4 раунд только что закончился, и Джордж должен подсчитать свои окончательные очки. Таким образом, он собрал 63 ПО на Поле Подсчета Очков. Он имеет 3 Модуля с Отложенными эффектами, так что он проверяет, сколько еще ПО он получит за них. Первый из этих Модулей дает +4 ПО, второй +2 ПО, а третий +1 ПО. Таким образом, в общей сложности Джордж получает + 7 ПО за эффекты на картах.

Во время игры, Джордж построил 3 Реактора. Также у него есть стартовый Главный Реактор (который считается, как и все Реакторы). Тем не менее, на одном из них до сих пор есть 1 Куб Энергии. Таким образом, Джордж получает 3 ПО. Затем он подсчитывает оставшиеся Кредиты. У него есть 5 Кредитов, и он получает еще 1 ПО.

Наконец, Джордж осматривает Цели. Одна из них дает 5 ПО игроку с наибольшим количеством Военных Модулей. Он имеет 6, в то время как его противники 5, 4 и 2. Джордж заявляет об этом и зарабатывает 5 ПО. Также есть Цель, дающая 5 ПО игроку с наибольшим количеством Кредитов в конце игры. Никто не имеет Кредитов больше чем Джордж, но у другого игрока есть 5 Кредитов, поровну с Джорджем. Поэтому, никто не зарабатывает ПО за эту Цель. В общей сложности, Джордж получает 16 дополнительных ПО, так что его окончательный счет 79 ПО.

Игрок с наибольшим количеством победных очков, становится победителем. В случае ничьей, победителем является игрок с наибольшим количеством модулей в его станции (исключая любые Реакторы). Если и здесь ничья, то победителем является человек с самым наибольшим значением оставшихся Кредитов. Если прежнему ничья, то эти игроки разделяют победу.



among the STARS

7 Агрессивный Режим

Для того, чтобы играть в агрессивный режим, вам понадобится «Набор Конфликтов». В базовой игре вы найдете Набор Конфликтов «Спор» (**Dispute**). Дополнительные наборы можно найти в расширениях игры. После того как вы выбрали Набор Конфликтов для игры, отложите его 12 карт. Сыграйте 1-й раунд в неагрессивной режиме. Затем, прежде чем тянуть какие-либо карты для 2-го раунда, втасуйте карты конфликта в Колоду Модулей, в количестве: 3х карт на каждого игрока (например, 9 на 3-х игроков, случайным образом; и все 12 карт в игре с 4 игроками), в каждом из следующих 3 раундов, все игроки будут тянуть дополнительную карту из Колоды Модулей (в общей сложности будет 7 карт у каждого игрока). Ходы играют так же, как в неагрессивном режиме с одним исключением:



Карта Конфликта

Когда игрок выбирает карту Конфликта, он не может "построить ее", так как это не Модуль. Вместо этого, он применяет ее эффект, заплатив стоимость.

8 2 Игрока

Для того, чтобы играть в эту игру вдвоем, нужно следовать правилам подготовки на 4-х человек. 2 игрока садятся напротив друг друга, между ними находятся два "виртуальных" игрока находящихся между ними, по одному с каждой стороны. 2 виртуальных игрока не выбирают расу, не размещают Главный Реактор, не получают никаких Кредитов, и не ставят Маркеры Игроков на Поле Подсчета Очков. Кроме того, поскольку реальных игроков только двое, берутся лишь 2 карты Целей.

В начале каждого года, как игроки тянут руку из 6 карт. За каждого виртуального игрока, также тянется по 6 карт (не глядя в них), и они размещаются в стопке карт виртуального игрока где, как предполагается, он сидит.

Example

Подготовка к Игре 2х Человек



Каждый ход, после того, как игрок выбрал карту, он "отдает" оставшиеся карты виртуальному игроку рядом с собой, положив их рядом, с его стопкой карт. Затем он берет, стопку (руку текущего виртуального игрока), смотрит ее и сбрасывает карту. Далее он отдает оставшиеся карты своему оппоненту. Если все сделано правильно, все игроки (как фактические, так и виртуальные) должны иметь одинаковое количество карт перед собой каждый ход. Имейте в виду, что любая расовая способность, которая позволяет игроку взаимодействовать с рукой другого игрока может быть использована на руке виртуального игрока то же. В остальном, игра протекает, как обычно.

Немного другой набор правил для 2х был предложен Кимом Уильямсом (пользователь "entwife" на www.boardgamegeek.com), многим понравился именно он, и мы включили его в правила, для тех кто хочет попробовать игру без 2х виртуальных игроков.

Подготовьте игру, как будто участвует 4 человека. В начале каждого года, сделайте по 6 карт каждому игроку. Перед каждым ходом (в том числе и первым), каждый игрок берет дополнительную карту из колоды. Оба игрока затем выбирают одну карту из руки, чтобы сыграть, и одну карту чтобы сбросить. Затем передайте оставшиеся карты другому игроку.

9 Варианты

Здесь еще несколько вариантов, которые мы придумали, можете попробовать их в своих играх.

Вариант «Все вместе»

Вместо обычной раскладки карт, возьмите все карты Модулей (как основные, так и специальные) и перемешайте между собой. Это и будет колода Модулей из которой вы будите тянуть карты. Снимите 20 нижних карт из этой колоды (не глядя их), и отложите их в сторону. Они будут играть роль неиспользованных Специальных Модулей. Это ускорит процесс подготовки к игре, сделает ее менее предсказуемой, поскольку никто не будет знать, сколько копий Основных Модулей в игре.

Вариант «Ограниченное Пространство»

Как правило, вы обладаете неограниченным пространством, для постройки своей космической станции. И если вы понимаете, что физически не сможете разместить карту (например, потому что ваша станция достигла края стола), вы просто переносите все ваши карты и перемещаете станцию в новое, более подходящее место. В данном варианте, вы не сможете сделать этого, - вы ограничены игровой поверхностью (столом). Если карта близко от края стола, то вы не можете занять место рядом с ней. Кроме того, если карта Модуля построена рядом со станцией другого игрока, ни один игрок не сможет расширяться в этом направлении.

Для максимального эффекта, используйте этот вариант на небольшой игровой поверхности!!

10 Карта Модуля

Название Карты

Обозначение Типа Модуля

Максимальное число Победных Очков, которое вы можете Получить за эффект данной Карты.

Максимальное количество данных Модулей в вашей станции

Тип Эффекта

Мгновенный эффект (белое поле): играет мгновенно

Отложенный эффект (желтое поле): играет в конце игры

Значение Победных Очков

Эффект Карты

Цена в Кредитах

Энергозатраты

Цветовое Обозначение Типа Модуля

Набор Индикаторов

Количество игроков с которым играет эта карта

Дистанция

Специальный Модуль

Значение Победных Очков

Эффект Карты

Значение Победных Очков

Эффект Карты





among the STARS

Порядок Игры

Большинство действий игроков в игре выполняются одновременно. Тем не менее, бывают случаи, когда возникают проблемы с последовательностью.

Всякий раз, когда эффект Модуля просит игрока сделать что-то относительно другого игрока (например, взять у него кредиты), это действие осуществляется после действий всех других игроков (Построить Модуль, Сбросить за Кредиты, Построить Реактор), если специально не указано иное. Таким же образом играют и карты Конфликтов: Их эффект разрешается после того, как все другие игроки сыграли свои карты в этот ход.

Всякий раз, когда 2 или более игроков хотят сделать что-то в одно и то же время (например, использовать свои расовые способности или сыграть карты Конфликтов), они делают это в порядке размещения Маркеры Игроков на Поле Подсчета Очков. Игрок с наибольшим количеством очков ходит в первую очередь, затем игрок со вторым наибольшим значением, и так далее. Если оба игрока имеют одинаковое количество очков, то ходит игрок с наибольшим количеством Кредитов. Если у них одинаковое количество Кредитов, то порядок выбирается случайным образом.

11 FAQ

Могу ли я удовлетворить потребность в энергии используя Кубы Энергии более чем одного Реактора?

Да, можете. Пока энергия берется у Реакторов находящихся на допустимом расстоянии от Модуля, и не имеет значение откуда и сколько Кубов Энергии взято.

На диаграмме справа расстояние между Модулями А и В равняется 2 или 4?

Так, как нет Модуля непосредственно между ними, расстояние считается 4. Таким образом, если эффект Модуля А дает дополнительные ПО за Модуль В, построенный на расстоянии 2х модулей, то игрок, в данной ситуации их не получит.



Вопросы по: Картам / Особенности Рас



Школа Инопланетных Культур: Как именно играет эта карта?

Когда кто-либо построит этот Модуль, все остальные игроки могут незаметно положить по жетону Кредита себе в руку. Все одновременно раскрывают свои руки. Те, кто использовали кредиты заплатят их. Те, кто показывают пустую руку теряют 2 ПО

Что произойдет, если игрок должен потерять ПО больше, чем у него есть?

Он теряет столько, сколько может, в пределах 0 ПО. Игрок никогда не может иметь менее 0 ПО.



Коммуникационный Маяк: Если другой Модуль находится на таком же расстоянии от Главного Реактора, что и Коммуникационный Маяк, будут ли начисляться ПО?

Да, бонус дается до тех пор, пока карта не нужном расстоянии от Маяка (так что игрок может получить бонус от 2 Коммуникационных Маяков, если их расстояние от Главного Реактора является таким же).



Спортивная Арена: Считается ли текущий год при расчете бонуса?

Нет, считаются только оставшиеся годы. Например, если вы играете карту вовремя 2го года игры, вы получите бонус +2.



Ресторан: Считается ли он сам как Рекреационный Модуль, дается ли за него бонус?

Да.



Nimgreen: Если я не построю каких-либо модулей одного типа, я получу только 1 ПО в конце?

Нет, вы получите ПО на основе подсчета типов Модулей, которые вы на самом деле построили.



Qualeen: Если я вытягиваю Цель "Ускоренное строительство", должен ли я все равно показывать ее в конце игры?

Это особая Цель, она может быть показана в момент ее выполнения и вам не придется ждать конца игры чтобы ее сделать.

among the STARS

A Path Among the Stars

by Anastasios Grigoriadis



Галактика разделена. Война, хаос, и разрушение во всех уголках.

Ни одно существо, раса, и ни одна планета не могут избежать вихря уничтожения, подталкивающего все жизненные формы к гибели. Следы славного прошлого угасают, а конец приближается ...

100 лет назад, Qua'leen решили, что Галактика должна быть объединена единым правилом, чтобы служить целям Единства. Таким образом, был создан Орден Сомнения. Человеческая раса и мир Mini'leen, расположенные ближе всего к Qua'leen, были быстро завоеваны.

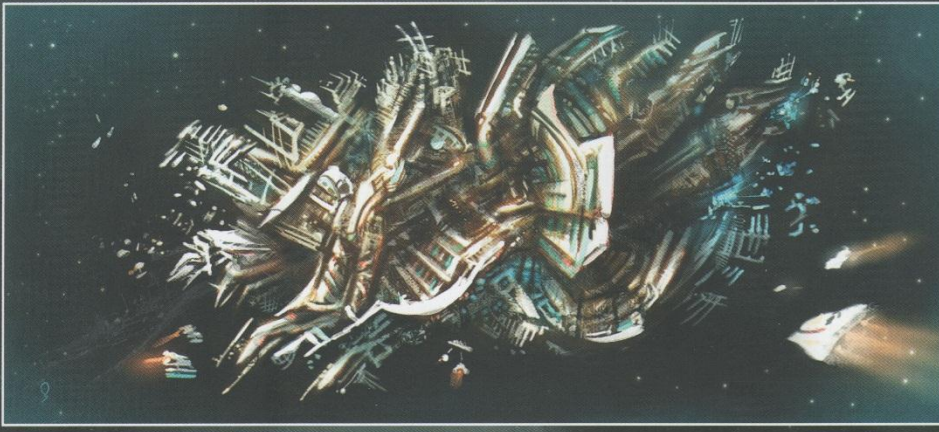
На другой стороне галактики, была сформирована новая коалиция между Sheptas и Sissaurians. Их целью было создать сильный торговый союз, который будет служить их нуждам и защищать торговые флоты от нападений Garrn'Athak'Nok. Они назвали его Союз Торговцев (Merchant Union).

Первая галактическая война была неизбежна ...

Спустя десять лет после создания Союза Торговцев, Орден Сомнения прибыл на порог их сферы влияния, и потребовал их подчинения. Не имея возможности защищать свою территорию, Союз попросил Garrn'Athak'Nok присоединиться к ним в обмен на финансовую поддержку. Они согласились, и началась война.

Garrn'Athak'Nok, используя ресурсы полученные от недавно завоеванных Zehuti и оплату Союза, создали огромный флот. Орден, удивленный демонстрацией силы, был остановлен.

В течение последующих 50 лет, несколько нейтральных рас, тщетно пытались остановить войну. В конце 51-й года.



две противоборствующие стороны решили сразиться в последний раз. Победитель боя станет и победителем войны. Два флота собрались во втором кольце галактики. Это должно было быть крупнейшим сражением, которое когда-либо знала Галактика... но оно не продлилось дольше нескольких секунд.

Непредвиденное происшествие...

Тёмные корабли прибыли из ниоткуда. Используя технологию неизвестного происхождения огромной силы, таинственные корабли безжалостно уничтожили оба флота. Отчеты описывающие полное уничтожения флотов и основных миров, приходили со всей галактики,

The Races

Qualeen



The Qualeen были самым могущественным и замкнутым народом в известной вселенной, до Дня Очищения. Сегодня они являются защитниками мира и верными солдатами альянса. Из-за их таинственной жизни и того, что они начали первую межгалактическую войну, многие не доверяют их намерениям, и считают, что они обладают большими знаниями, чем делятся. В независимости от того верны они Альянсу или себе, они представляют из себя больше, чем кажется на первый взгляд.

Humareen



Человеческой расе никогда не удавалось засветиться в известной вселенной, поскольку они были завоеваны Qualeen задолго до Дня Очищения. Сегодня, Humareen являются равноправными членами альянса, и ценятся за свои социальные навыки. Их навыки выживания, адаптации и гибкость, так же делают их уникальными. Humareen являются доказательством того, что каждая раса представляет ценность для Альянса, и она вносит вклад в общее дело настолько долго, насколько захочет.

в независимости от принадлежности. Никто не мог остановить их. Не было никакого спасения. Никто даже не успел заснять корабли! Там, где они, было полное отсутствие света и других передач. Они все были практически невидимы и неуязвимы.

Они появились из ниоткуда, и исчезли так же в никуда, оставив только пепел и вопросы без ответа. Кто-то говорил, что это Создатели; другие шептались о превосходящей, меж пространственной расе, истинная природа и цели, которой были неизвестны. Эти секунды хаоса будут помнить, как День Очищения (Purge Incident), потому что не осталось ничего незатронутого. Корабли стали известны, как "Предвестники" (The Harbingers), и большинство верило, что худшее еще впереди, а это было только начало.

Работа во имя чего-то большего ...

Пять лет прошло с Дня Очищения. В то время, основные расы часто собирались для ведения переговоров о будущем. Даже Vok, которые были нейтральными и находились в удалении, пришли, чтобы обсудить будущее. Все собравшиеся расы признали, что галактика незащищена от врага настолько могущественного,

Minireen



Minireen считаются наиболее умелыми инженерами в галактике. Они могут найти хорошее применение всему, что смогут обнаружить. Minireen предпочитают, взаимодействовать с минимумом слов и не выказывают никаких эмоций. Несмотря на их плотный и грубый облик, они внушают спокойствие и доверие. Их родной мир был разрушен во время Дня Очищения.

Zehuti



Их родная планета является одной из самых богатейших в известной вселенной. Тем не менее, из-за ограниченного мышления, и обильных ресурсов, у Zehuti никогда не было необходимости объединяться с какой-либо инопланетной расой. В результате, никто не встал на их защиту, когда их атаковали Garrn'Athak'Nok. После Дня Очищения, они были освобождены и решили присоединиться к Альянсу. Zehuti не имеют опыта торговли, но огромные ресурсы делают их очень ценными членами Альянса.

что на карту было поставлено их дальнейшее существование. Разделения должны быть оставлены; были необходимы новые идеи. Была нужна надежда. Этой надеждой стал Альянс.

Альянс был нужен для защиты входящих в него рас, он способствовал свободному обмену технологиями, разрешал меж культурные споры, и продвигал всех в понимании Вселенной. Для того, чтобы усилить свое присутствие, Альянсу нужен материальный символ, что-то, что станет маяком надежды для всех рас галактики. Первые восемь рас, которые создали Альянс были названы "Основателями". Вовремя 15 Столбца Основателей, QuoTeen предположили, чтобы каждая раса построила космическую станцию в качестве такого маяка, представляющую идеи Альянса и одновременно защищающую своих членов. Два года спустя, первые чертежи были готовы.

Альянс провел свою первую открытую межгалактическую встречу на домашней планете Zehuti. Посол QuoTeen сдал президентский пост, заявив, что Орден Сомнения послужит военной силой, хранящей в безопасности общие идеалы. Посол от Sheptos стал следующим президентом Альянса. Под давлением единодушного голосования совета и одобряющий рев толпы,

посол Egar Korr принял почетное место с данной речью:

"День Очищения прервал путь которым мы шли и стал шоком для нашей философии. Мы смогли добиться космических путешествий и покорили другие планеты, но мы все еще в начале нашего путешествия. Прибытие Предвестников показало, что мы должны работать вместе. И это мой долг, призвать вас всех присоединиться к нашему делу и укрепить наши мечты! Для меня большая честь и привилегия назначить членов Альянса, построющих первые космические станции. Они будут освещать наш путь, и они станут нашими маяками надежды. Эти станции будут защищать наши миры, и помогут принести мир среди звезд! "



Sissaurians



Их поведение всегда рассматривалось, как загадочное и хаотичное. Другие расы считают их азартными игроками и авантюристами, которые не принимают ничего всерьез. Тем не менее регистрация их действий до и после Дня Очищения показывает, что их «хаотичные» действия не были, на самом деле, случайными, но, вероятно, хорошо спланированными. Будучи игроками и авантюристами, Sissaurians играют важную роль в Альянсе и его будущем.

Vak



До Дня Очищения, Vak считались странной и потенциально опасной расой. После, Vak пришли в Альянс, чтобы послужить новыми идеями. Их тела физиологически отличаются от тел остальных известных рас, поскольку они не являются углеродной формой жизни. Их органические технологии используются на всех их кораблях и станциях, создавая более стабильные, эффективные, и дружеские условия окружающей среды для них.

Sheptas



Они были основателями и основными финансовыми инвесторами Союза Торговцев. Sheptas считаются самым серьезными торговцами в Галактике благодаря их гибкости и скорости принятия решений. Их девиз: "Жизнь сделка! Все продается при правильной цене!". Благодаря поддержке Quoleen, Sheptas управляют советом Альянса, в данный момент.

Garrn'Athak'nok




До Дня Очищения, они становились все сильнее завоевывая других и забирая силой то, что может быть использовано для их собственной выгоды. Сегодня, хотя они пытаются адаптироваться к новой реальности, им все еще нельзя доверять. Всякий раз, когда они считают, что это необходимо, они спокойно могут "одолжить" чужие вещи для достижения своих целей, напоминая всем, что некоторые вещи никогда не меняются. Тем не менее, скорость и сила их военных являются важными факторами для Альянса.



Garrn'Athak'Nok


ОДИН РАЗ ВО ВРЕМЯ КАЖДОГО ГОДА

Перед выбором любых карт, вы можете **посмотреть руку другого игрока** и **обменять** одну из своих карт на одну его карту.



Humareen

В КОНЦЕ ИГРЫ

Получите  равное количеству того типа Модулей, которых у вас меньше всего **плюс один**.

МАХ #5



Oualeen

В НАЧАЛЕ ИГРЫ

вытяните 2 дополнительных Цели и **выберите 1**, держите ее скрытой от других игроков.

В КОНЦЕ ИГРЫ

Вы можете **вскрыть ее** и **добавить ее в конце**. Вы можете выполнить ее и претендовать на награду, даже если есть игрок с таким же результатом, как у вас.



Vak

ВАШ ГЛАВНЫЙ РЕАКТОР

Считается Модулем **каждого типа**.

Типы Модулей:

A B D M R



Sissosaurians

ВО ВРЕМЯ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

Разместите **все неиспользуемые Специальные Модули** в одну колоду.

ОДИН РАЗ ВО ВРЕМЯ КАЖДОГО ГОДА

Прежде чем выбрать карту, вы можете **взять 5 карт** из колоды неиспользованных Специальных модулей, а затем **удалите 5 карт** Специальных Модулей в вашей руке **из игры**.



Zehuti

В НАЧАЛЕ КАЖДОГО ГОДА

вы получите **13** вместо 10.

Вы не получаете новые Кредиты, когда сбрасываете карты, и **вы не можете оставлять Кредиты** от одного года к другому.

