



**ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ
ИСТОРИИ**

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ МИССИИ

ПРАВИЛА ИГРЫ НА КАРТЕ

Версия 26.02.2025

Содержание

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| Общее о стратегических миссиях | 3 |
| I. Игра «Космические сражения» | 4 |
| 1. Описание игры | 4 |
| 2. Боевые корабли | 6 |
| 3. Транспортные корабли | 14 |
| 4. Добывающие станции | 16 |
| II. Игра «Наземные сражения» | 18 |
| 1. Описание игры | 18 |
| 2. Генераторы и очередь производства | 19 |
| 3. Боевые юниты | 20 |
| 4. Средства поддержки | 22 |

Общее о стратегических миссиях

Стратегическая миссия представляет собой две параллельные игры на карте, моделирующие как противостояние легионов в космосе с помощью космических кораблей (карта «Космическое сражение»), цели которого – уничтожение наибольшего количества кораблей противников, сохранение наибольшего числа своих кораблей, а также доставка на поверхность планеты наибольшего числа челноков с подкреплением и установление контроля над наибольшей территорией орбиты планеты, так и моделирование сражения на поверхности планеты (карта «Наземное сражение»), цели которого – установление контроля за наибольшим числом контрольных точек, а также сохранение наибольшего числа собственных построек и сил и уничтожение наибольшего числа генераторов противника.

На выполнение каждой из задач отправляется одно из звеньев легиона (одно звено – космос, одно звено – поверхность).

Игры идут параллельно и влияют на результаты друг друга.

Легион, набравший наибольшее количество очков за выполнение задач на обеих картах, получает контроль над планетой.

I. Игра «Космические сражения»

1. Задачи игры. Игровые роли

1.1 В игре одновременно участвуют все три легиона (по одному звену от легиона + командер звена). Командер легиона может перемещаться между участниками игры «Космические сражения» и «Наземные сражения» и координировать взаимодействие команд.

1.2 Игра проходит на карте, разделенной на поля в форме гекс (далее по тексту правил они будут называться «клетки»). На карте существуют следующие зоны:

- *Поверхность планеты, за которую идет сражение (зеленая зона), на которую могут заходить только транспортные корабли);*
- *Орбита планеты (синяя и голубая зоны), на которую могут заходить транспортные и боевые корабли;*
- *Поверхность астероида (оранжевая зона), на которую могут размещаться добывающие станции.*
- *Космическое пространство (белая зона), на которую могут заходить транспортные и боевые корабли.*
- *Гиперпространственный тоннель (большие гексы в углах карты, каждая у своего легиона) – квадрат, в который не может заходить противник и рядом с которым появляются новые корабли.*

1.3. В игре участвуют следующие типы кораблей:

- **Боевые корабли**, которые могут перемещаться по космическому пространству и наносить урон другим кораблям;
- **Транспортные корабли**, которые могут перемещаться по космическому пространству, не могут стрелять по другим кораблям, но могут транспортировать в себе подкрепления и добывающие станции;
- **Добывающие станции**, которые не могут самостоятельно перемещаться по космическому пространству, однако могут быть выгружены из транспортного корабля на поверхность астероида и каждый ход приносить звену определённое количество кредитов.

1.4. Игра ведётся игроками по ролям. Обязательно распределить как минимум одного игрока на каждую роль. При отсутствии достаточного количества игроков в звене, необходимо обратиться к мастеру игры. До начала игры необходимо распределить между легионерами звена следующие роли:

- **Командер космического сражения (может быть только один):**
 - до начала хода отдаёт капитанам кораблей команды на совершение игровых действий;
 - управляет кораблями класса «Крейсер»;
- **Офицер снабжения (может быть только один):**
 - управляет игровыми действиями кораблей класса «Транспорт»;
 - строит добывающие станции;
 - каждый ход бросает кубик на получение игровой валюты - «галактических кредитов»;
 - хранит кредиты;

- приобретает у мастера игры новые корабли, подкрепления и добывающие станции;
- **Командир эскадрильи (1-2 человека):**
 - управляет игровыми действиями звена из трёх однопалубных боевых кораблей;
- **Капитан эсминцев (1-3 человека):**
 - управляет игровыми действиями эсминцев;
- **Капитан фрегатов (1-3 человека):**
 - управляет игровыми действиями фрегатов;
- **Капитан крейсеров (1-2 человека):**
 - управляет игровыми действиями крейсеров.

1.5. Роли капитанов применяются следующим образом:

Капитаны крейсеров, фрегатов и эсминцев управляют только одним кораблём соответствующего класса (по игровой легенде физически находятся на этом корабле). Командир эскадрильи управляет звеном из трёх истребителей (по игровой легенде не находится ни на одном из них). Исключение составляет капитан со специальностью пилота (см. *Применение специальностей*).

1.6. Игроки, действуют только в своих ролях и не имеют права вмешиваться в ход действий других игроков (перемещать за них корабли, подсказывать, перемещать мины, распоряжаться кредитами, совершать покупки и другие игровые действия). Каждое звено имеет право в рамках пространства игрового помещения организовывать своё планирование (коммуникацию, переговоры) скрытно и требовать у **Мастера игры** перемещения легионеров других фракций от своего пространства.

1.7. Задачи игры для каждого легиона:

1.7.1. Контролировать больше орбитальной территории вокруг планеты (синие и голубые клетки), чем противники.

Клетка считается контролируемой: если ее занимает боевой корабль. Несколько кораблей не может находиться одновременно на одной клетке. *Каждая клетка орбитальной территории приносит определенное количество баллов (голубые клетки – 1 балл, синие – 2 балла, суммарно 42 балла). В случае, если одна из команд получает более 21 балла (контролирует более 50% территории), она полностью побеждает в Космическом сражении (остальные проценты по итогам не считаются). В остальных случаях считаются очки по всем видам заданий. Победа в задаче контроля орбитальной территории оценивается как успеха 30% миссии.*

1.7.2. Доставить наибольшее количество подкреплений с помощью транспортных кораблей на поверхность планеты.

Подкрепления занимают слот в грузовом отсеке транспортного корабля и могут быть загружены в него только в стартовой точке (у гиперпространственного тоннеля). Победа в задаче доставки подкреплений оценивается как 30% успеха миссии.

1.7.3. Уничтожить наибольшее количество кораблей противника. Каждый уничтоженный корабль противника приносит команде определенное количество очков:

Истребитель/бомбардировщик – 1 очко

Транспортный корабль – 2 очка

Эсминец – 3 очка

Фрегат – 4 очка

Крейсер – 5 очков

Победа в задаче уничтожения кораблей соперников оценивается как 20% успеха миссии.

1.7.4. Иметь наибольшее количество кредитов на конец миссии

Победа в задаче накопления наибольшего количества кредитов оценивается как 20% успеха миссии.

2. Ход игры

2.1. Игра разделена на ходы. Каждое из звеньев ходит по очереди. Порядок хода определяется броском кубика. На проведение хода выделяется время, установленное мастером игры до её начала.

2.2. Мастер игры следит за соблюдением следующей структуры игры и структуры хода:

1. До начала игры

- a. **Мастер игры и Мастера по кораблям** готовят карту и материалы для проведения сражения.
- b. **Командеры звеньев** представляют **Мастеру игры** распределение ролей на игру.
- c. **Мастер игры** представляет игрокам **Мастеров по кораблям** - они разделены по классам кораблей и работают с капитанами соответствующих классов кораблей всех фракций.
- d. **Командеры звеньев** легионов бросают кубик d8 – звено, выбросившее наибольшее значение на кубике, ходит первым, наименьшее – третьим.
- e. **Мастер игры** заявляет набор сил и количество кредитов, с которыми фракции начинают миссию. **Мастера по кораблям** предоставляют корабли в распоряжение **Капитанов**.

2. Пока две других фракции совершают свои ходы звено планирует свои. **Командер сражения** раздаёт команды капитанам кораблей и офицеру снабжения.

3. Мастер игры объявляет начало хода фракции и засекает время на проведение хода.

4. Игровые действия на карте (совершаются игроками одновременно):

- a. **Офицер снабжения** бросает кубики на получение ресурсов (см. добывающие станции) и получает от Мастера игры соответствующее количество кредитов.
- b. После этого **Офицер снабжения** перемещает транспортные корабли (в том числе прибывшие в этом ходу) по игровой карте, строит

добывающие станции, выгружает подкрепления на планету при прибытии транспорта.

- c. **Офицер снабжения** приобретает за кредиты и получает у мастера игры боевые и транспортные корабли, подкрепления и добывающие станции; загружает подкрепления и добывающие станции в транспортные корабли. Выставляет приобретённые корабли в створ гиперпространственного тоннеля.
 - d. **Капитаны кораблей** перемещают боевые корабли (в том числе прибывшие в этом ходу) по игровой карте, ведут стрельбу, применяют активные специальности.
 - e. **Мастера по кораблям** контролируют соблюдение правил передвижения и стрельбы, расстановки и уничтожения мин, помогают игрокам рассчитывать результаты стрельбы, размещать жетоны повреждений на карточках кораблей, запоминают и следят за применением активированных специальностей, ведут список кораблей, уничтоженных кораблями их класса.
 - f. **Мастер игры** взаимодействует с **Мастерами по кораблям**, останавливает игру для **Орбитального обстрела**, принимает решения по спорным вопросам и применению правил игры, в течение хода напоминает игрокам о том, сколько времени у них осталось на завершение хода.
5. Действия в конце хода
- a. **Мастер игры** объявляет окончание хода фракции. Все игроки перестают совершать игровые действия и отходят от карты.
 - b. **Мастер игры** за один полный ход до конца игры (по возможности за два) сообщает игрокам, сколько ходов у них осталось.
6. По завершению игры
- a. **Офицер снабжения** сдаёт **Мастеру игры** оставшиеся неиспользованными кредиты.
 - b. **Мастер игры** рассчитывает количество подкреплений, доставленных на планету каждой фракцией.
 - c. **Мастер игры** рассчитывает количество неиспользованных кредитов по каждой фракции.
 - d. **Мастера по кораблям** предоставляют **Мастеру игры** данные о количестве и видах кораблей, уничтоженных кораблями их класса в разрезе каждой фракции.

3. Боевые корабли. Ввод кораблей. Движение кораблей. Стрельба

3.1. Каждый боевой корабль имеет в игре следующие характеристики:

Количество палуб (Прочность корабля) – количество клеток, которое занимает корабль на карте. Равняется максимальному количеству выстрелов, которое может совершить корабль за ход (каждый выстрел совершается со своей палубы).

Прочность корабля определяется количеством его палуб. Каждая палуба корабля разрушается с одного попадания. При выводе из строя всех палуб корабль считается уничтоженным.

Дистанция стрельбы – расстояние в клетках, на которое может стрелять корабль.

Скорость движения – количество клеток, которое корабль может пройти за один ход. Допускается любое чередование движения и выстрела в течение хода одним кораблем.

Количество энергетических щитов – Защита корабля. Максимальное количество попаданий, которое может вынести корабль, прежде чем он начнет получать повреждения по палубам.

Скорость восстановления щитов – время, которое корабль не должен получать попадания, чтобы полностью восстановить установленные на нем щиты в случае, если не уничтожен отсек “Генератор щитов” (также см. *Применение специальностей*).

Стоимость – количество кредитов, которое нужно заплатить, чтобы приобрести корабль.

Время постройки – количество ходов после оплаты, которое потребуется, чтобы корабль вошёл на игровое поле.

Все характеристики корабля отражены в его паспорте, который выдается легионеру при покупке.

3.2. Каждый класс кораблей на начало миссии получает своего капитана – легионера, который имеет право управлять купленными кораблями этого класса на карте (крейсеры, фрегаты, эсминцы, звенья истребителей и бомбардировщиков, транспортные корабли). Каждый легионер одновременно может быть капитаном только одного корабля выбранного класса. Допускается назначение нескольких капитанов на один класс. За один ход капитан любой специальности, кроме специальности «Пилот», может управлять только одним любым кораблем своего класса – исключение составляет Командир эскадрильи, который может управлять однопалубными боевыми кораблями до 3 единиц. Подробнее о применении специальности Пилот см. в разделе *Применение специальностей*.

3.3. В игре существуют следующие типы боевых кораблей – крейсер, фрегат, эсминец, истребитель, бомбардировщик.

3.3.1. **Крейсер** – самый бронированный, но также самый медленный и большой корабль в игре (занимает 4 клетки, имеет 4 палубы и 4 щита). Может выпускать истребители, бомбардировщики и эсминцы в случае, если работает отсек “Док”. В случае попадания наносит двойной урон по фрегатам. Может вести орбитальную бомбардировку.

3.3.2. **Фрегат** – сбалансированный корабль (имеет три палубы, занимает 3 клетки, имеет 4 щита), в случае попадания наносит двойной урон эсминцам. Может вести орбитальную бомбардировку.

3.3.3. **Эсминец** – слабо бронированный медленный корабль (занимает 2 клетки, имеет 2 палубы и 2 щита). Смертелен (наносит удвоенный урон) для истребителей и бомбардировщиков. Может оставлять на клетках мины (не более 3 мин за один ход), при попадании на которые любой корабль теряет ту палубу, которой зашел на мину (вне зависимости от наличия щитов).

3.3.4. **Истребитель** – имеет высокую скорость, одну палубу и один щит, в случае попадания наносит двойной урон по бомбардировщику. При подлете к планете может переместиться на карту «Наземное сражение».

3.3.5. **Бомбардировщик** – имеет одну палубу и один щит, в случае попадания наносит удвоенный урон по кораблям с 2, 3 или 4 палубами. Имеет в боезапасе всего 2 мины, которые может оставить на клетках игровой карты.

3.4. Каждый боевой корабль, имеющий более 1 палубы, имеет на каждой из ней технические отсеки, необходимые для его функционирования:

- Капитанская рубка. Пока не повреждена, позволяет вести огонь по кораблям противника;
- Двигатель. Пока не поврежден, позволяет передвигать корабль по карте в свой ход;
- Генератор щитов. Пока не поврежден, позволяет держать щиты активными и восстанавливать их в случае, если корабль определенное время не получает урон;
- Док (только для крейсера) – пока не поврежден, может выпускать в игру рядом с крейсером входящие в игру корабли с 1, 2 и 3 палубами.
Расположение отсеков на корабле закреплено изначально в паспорте корабля.

3.5. Каждая из палуб корабля имеет определенное изначально количество очков прочности. Очки прочности отражают, какое количество урона сможет выдержать отсек, прежде чем выйдет из строя и перестать функционировать. Все корабли, за исключением транспорта, имеют прочность каждой палубы равную 1. Для транспорта этот параметр составляет 2.

3.6. Щиты могут быть восстановлены в процессе игры в случае, если по кораблю не будет совершенно попаданий в течение количества ходов, равного количеству палуб корабля. Например, щиты фрегата, два хода подряд не получавшего попаданий, восстанавливаются до максимального значения в 4. Щиты также могут быть восстановлены механиком (см. *Применение специальностей*).

3.7.1. При потере всех очков прочности любой боевой корабль, за исключением истребителей, бомбардировщиков и транспортных кораблей, считается безвозвратно потерянным и покидает карту до конца миссии.

3.7.2. Уничтоженные истребители, бомбардировщики и транспортные корабли могут быть восстановлены (приобретены ещё раз).

Приобретение истребителей и бомбардировщиков допускается по 1 единице для восполнения эскадрильи до 3-х единиц. При наличии в игре полной эскадрильи новая эскадрилья истребителей и бомбардировщиков приобретается только в количестве 3 единиц в любой компоновке из имеющихся в наличии у фракции.

3.7.3. При полном уничтожении всех кораблей одного класса Капитан этих кораблей считается погибшим и более не может управлять кораблями в ходе миссии. Например, Капитан фрегатов имеет на игровом поле два фрегата. Первый фрегат уничтожен. Капитан продолжает командование вторым фрегатом. При уничтожении второго фрегата, Капитан считается погибшим.

См. Применение специальностей - Медик.

3.8. Существуют три типа оружия, которые могут быть применены с боевого корабля: выстрел турболазером, орбитальный обстрел планеты, постановка сейсмической мины. Выстрел турболазером позволяет наносить урон отсекам на палубе корабля противника и повреждать щиты. Орбитальный обстрел возможен только по поверхности планеты. Попадание на мину полностью деактивирует отсек, который был поврежден вне зависимости от уровня щитов.

3.9. Стрельба турболазером

1. Дистанция стрельбы турболазером для всех многопалубных кораблей составляет 4 клетки, для однопалубных - 2 клетки. Расчёт дистанции стрельбы производится от всех дающих залп палуб. Для атаки транспортных кораблей, уничтожения добывающих станций, а также для проведения орбитального обстрела необходимо находиться в соседней клетке с объектом атаки.
2. При наличии препятствия на пути выстрела (другая палуба своего корабля, астероид, другой многопалубный корабль своего легиона, другой многопалубный корабль легиона соперника) выстрел невозможен. Линия огня представляет собой воображаемую прямую от середины клетки палубы с которой ведётся огонь к середине клетки палубы по которой ведётся огонь. При спорных моментах необходимо обратиться к **Мастеру игры**.
3. Боевой корабль может стрелять один раз за ход с каждой палубы, при этом общее количество выстрелов за ход не может превышать двух. При выстреле по одному кораблю с нескольких палуб выстрел производится только залпом (все кубики бросаются одновременно). Для определения результата выстрела Капитан стреляющего корабля бросает такое количество кубиков d8 со скольких палуб производится выстрел, далее при помощи таблицы соответствия вероятностей попадания классам кораблей определяет результат выстрела.
4. Цель выстрела выбирается до начала стрельбы. В случае, если целью является многопалубный корабль, целью залпа выбирается одна палуба. Не допускается множественный выбор целей многопалубного корабля для ведения поочерёдной стрельбы с каждой палубы.
5. Не допускается выстрел с последующим маневрированием для повторного выстрела по той же цели.
6. Допускается выстрел с последующим маневрированием и выстрелом по другой цели.
7. Таким образом, например, для крейсера максимально доступны до 2 выстрелов по 2 разным целям в течение одного хода в двух вариантах: 3 палубы по первой цели + 1 палуба по второй, либо 2 палубы по первой цели + 2 палубы по второй цели.

3.10. Орбитальный обстрел

Могут осуществлять только фрегаты и крейсера. Для этого они должны находиться на клетке, соседней с поверхностью планеты. При орбитальном обстреле капитан корабля показывает клетку на карте игры «Наземные сражения», по которой будет нанесен обстрел – после этого на параллельной карте произойдет взрыв в указанных квадратах, и если клетка и соседние клетки не защищены защитным полем (см. *Правила игры «Наземные сражения»*), находящиеся на них юниты и постройки будут повреждены или уничтожены. В один ход корабль может произвести только один орбитальный обстрел. В случае орбитального обстрела другие игровые действия кораблем не проводятся.

3.11. Мины может расставлять на карте только эсминец (не более 3 каждый ход) и бомбардировщик (не более двух всего, для этого бомбардировщика мины впоследствии не восполняются). Мину можно установить на любую соседнюю с кораблем клетку. При попадании на клетку, на которой находится мина, полностью деактивируется палуба, которой корабль попал на мину. Мина может быть уничтожена выстрелом турболазера.

3.12. Вход кораблей в игру. Движение кораблей

1. При появлении на карте корабли стартуют с клеток гиперпространственного туннеля (многопалубные корабли должны находиться хотя бы одной палубой на клетке гиперпространственного туннеля до начала движения). При наличии на поле крейсера с неповрежденным доком корабли появляются на соседних с ним клетках (для многопалубных кораблей хотя бы одна клетка должна быть соседней с крейсером).
2. Корабли движутся вбок (на боковые клетки впереди носовой палубы); вперед (на передние) клетки. Определяющей направление движения корабля является передняя/носовая палуба. Не допускается движение назад, в том числе вбок-назад (на боковые клетки позади носовой палубы). Однопалубные корабли движутся в любом направлении.
3. Допускается разворот корабля вокруг своей оси, которая проходит через среднюю носовую палубу для фрегата и любую палубу для эминца.
4. Корабли не могут занимать своими палубами клетки, уже занятые другими кораблями (как своими, так и кораблями противника).

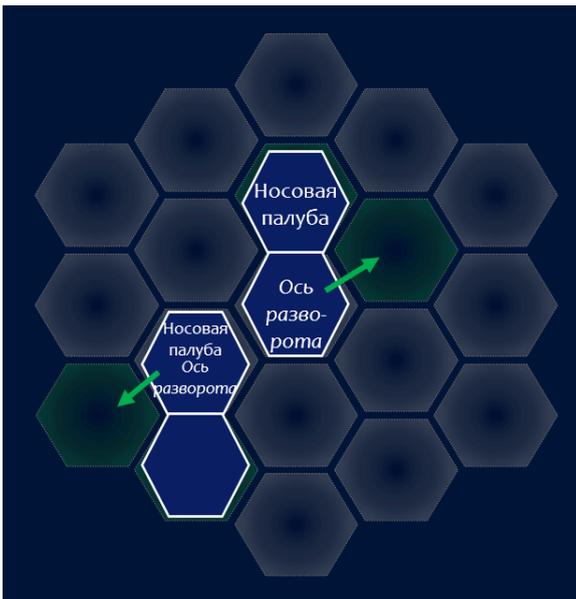
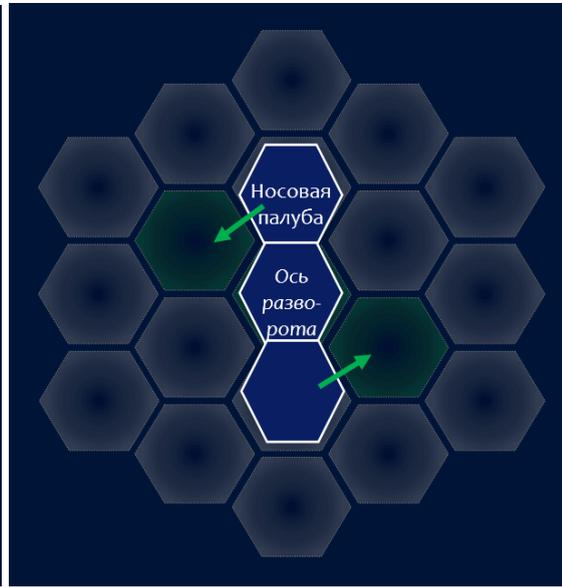
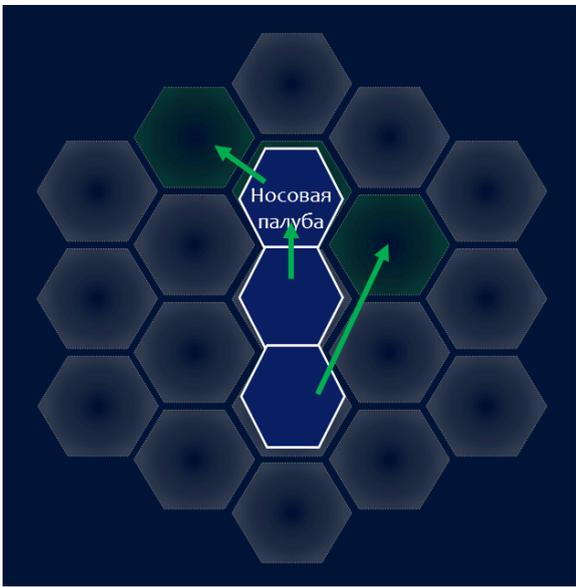
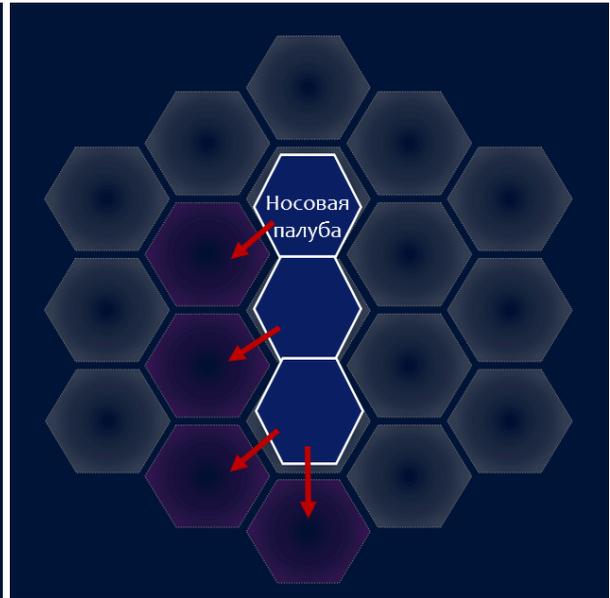
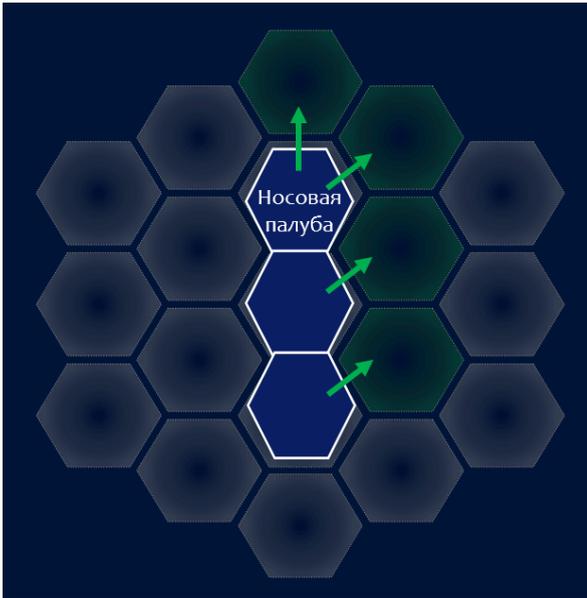


Таблица 1. Параметры боевых кораблей в игре

| | Истребитель | Бомбардировщик | Эсминец | Фрегат | Крейсер |
|--|---------------------|-------------------------|------------------------------|---------|---------|
| Стоимость | 4 | 4 | 6 | 10 | 12 |
| Скорость | 10 | 7 | 4 | 5 | 4 |
| Количество щитов | 1 | 1 | 2 | 4 | 4 |
| Дистанция стрельбы | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 |
| Количество палуб, прочность | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Время постройки | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| Максимальное количество одновременно | Две эскадрильи по 3 | | 3 | 3 | 2 |
| Удвоенный урон против | Бомбардировщик | Фрегат, крейсер | Истребитель, бомбардировщик | Эсминец | Фрегат |
| Может вести орбитальную бомбардировку | - | - | - | + | + |
| Может использовать док для выпуска кораблей | - | - | - | - | + |
| Может перемещаться на карту «Наземное сражение» | + | - | - | - | - |
| Может оставлять мины | - | + (всего не более 2) | + (не более 3 каждый ход) | - | - |

Таблица 2. Параметры попадания по боевым кораблям противника: ИСТРЕБИТЕЛЬ

| ИСТРЕБИТЕЛЬ | | | |
|--------------------|---------------------|------------------------|----------------|
| Объект обстрела | Тип выстрела | | |
| | Турболазер – промах | Турболазер – попадание | Удвоение урона |
| Другой Истребитель | 1-3 | 4-8 | – |
| Бомбардировщик | 1-2 | 3-8 | + |
| Эсминец | 1-4 | 5-8 | – |
| Фрегат | 1-2 | 3-8 | – |
| Крейсер | 1-2 | 3-8 | – |
| Мина | 1 | 2-8 | – |
| Транспорт | 1-3 | 4-7 | 8 |

Таблица 3. Параметры попадания по боевым кораблям противника: БОМБАРДИРОВЩИК

| БОМБАРДИРОВЩИК | | | |
|-----------------------|---------------------|------------------------|----------------|
| Объект обстрела | Тип выстрела | | |
| | Турболазер – промах | Турболазер – попадание | Удвоение урона |
| Истребитель | 1-4 | 5-8 | – |
| Другой Бомбардировщик | 1-3 | 4-8 | – |
| Эсминец | 1-4 | 5-8 | – |
| Фрегат | 1-3 | 4-8 | + |
| Крейсер | 1-3 | 4-8 | + |
| Мина | 1-2 | 3-8 | – |
| Транспорт | 1-4 | 5-8 | - |

Таблица 4. Параметры попадания по боевым кораблям противника: ЭСМИНЕЦ

| ЭСМИНЕЦ | | | |
|-----------------|---------------------|------------------------|----------------|
| Объект обстрела | Тип выстрела | | |
| | Турболазер – промах | Турболазер – попадание | Удвоение урона |
| Истребитель | 1-2 | 3-8 | + |
| Бомбардировщик | 1-2 | 3-8 | + |
| Другой Эсминец | 1-3 | 4-8 | - |
| Фрегат | 1-4 | 5-8 | - |
| Крейсер | 1-5 | 6-8 | - |
| Мина | 1-3 | 4-8 | - |
| Транспорт | 1-5 | 6-8 | - |

Таблица 5. Параметры попадания по боевым кораблям противника: ФРЕГАТ

| ФРЕГАТ | | | |
|-----------------|---------------------|------------------------|----------------|
| Объект обстрела | Тип выстрела | | |
| | Турболазер – промах | Турболазер – попадание | Удвоение урона |
| Истребитель | 1-4 | 6-8 | - |
| Бомбардировщик | 1-4 | 6-8 | - |
| Эсминец | 1-2 | 3-8 | + |
| Другой Фрегат | 1-3 | 4-8 | - |
| Крейсер | 1-3 | 4-8 | - |
| Мина | 1-4 | 5-8 | - |
| Транспорт | 1-3 | 4-6 | 7-8 |

Таблица 6. Параметры попадания по боевым кораблям противника: КРЕЙСЕР

| КРЕЙСЕР | | | |
|-----------------|---------------------|------------------------|----------------|
| Объект обстрела | Тип выстрела | | |
| | Турболазер – промах | Турболазер – попадание | Удвоение урона |
| Истребитель | 1-5 | 6-8 | – |
| Бомбардировщик | 1-5 | 6-8 | – |
| Эсминец | 1-4 | 5-8 | – |
| Фрегат | 1-2 | 3-8 | + |
| Другой Крейсер | 1-3 | 4-8 | – |
| Мина | 1-5 | 6-8 | – |
| Транспорт | 1-2 | 3-6 | 7-8 |

4. Транспортные корабли

4.1. Каждый транспортный корабль имеет следующие характеристики:

Скорость движения – количество клеток, которое корабль может пройти за один ход.

Прочность палубы – количество единиц урона, которое может вынести палуба, прежде чем корабль на ней выйдет из строя. Когда число прочности становится равным нулю, корабль считается уничтоженным.

Стоимость – количество кредитов, которое нужно заплатить, чтобы приобрести корабль.

Время постройки – количество ходов после оплаты, которое потребуется, чтобы корабль появился у гиперпространственного тоннеля.

Вместимость – количество единиц груза (подкрепления или добывающие станции), которое может быть загружено на транспортный корабль.

Все характеристики корабля отражены в его паспорте, который выдается легионеру при покупке.

4.2. Каждый транспортный корабль обладает следующими параметрами:

Таблица 7. Параметры транспортного корабля при покупке

| | |
|---|---|
| Скорость движения | 6 |
| Прочность палубы | 2 |
| Вместимость | 3 |
| Стоимость | 3 |
| Время постройки | 1 |
| Максимально возможное одновременное количество у фракции | 5 |

4.3. В транспортный корабль около основного гиперпространственного тоннеля легиона может быть загружен груз – либо “Подкрепления”, либо “Добывающая станция”, что отражается соответствующей карточкой. Максимальное количество груза ограничивается характеристикой “Вместимость”. Каждая единица груза оплачивается отдельно по прейскуранту:

Таблица 8. Стоимость приобретения груза

| | |
|---------------------------|---|
| Подкрепления | 2 |
| Добывающая станция | 1 |

4.4. Транспортный корабль может доставлять подкрепления на поверхность планеты, которые автоматически превращаются в кредиты или юнитов для игроков на карте “Наземные сражения” (см. правила игры “Наземные сражения”) – для этого транспортному кораблю необходимо разместиться на клетке “Поверхность

планеты” и объявить мастеру о выгрузке подкреплений. После размещения на поверхности планеты подкрепления не могут быть уничтожены и автоматически освобождают в транспортном корабле слот под новый груз. Транспортный корабль, доставивший на планету подкрепления, сразу выводится из игры. Он размещается у гиперпространственного тоннеля и может войти в игру на следующий ход.

4.5. Транспортный корабль может доставлять добывающие станции на поверхность астероидов – для этого транспортному кораблю необходимо оказаться на соседней клетке с той клеткой астероида, на которую он хочет выгрузить добывающую станцию, после чего объявить мастеру о выгрузке и установке добывающей станции. После размещения на поверхности планеты добывающая станция может быть уничтожена обстрелом боевых кораблей, а также автоматически освобождает в транспортном корабле слот под новый груз.

4.6. Транспортный корабль не может вести обстрел по другим кораблям, однако может быть уничтожен боевыми кораблями в ходе выстрела турболазером. Вероятность попадания по транспортному кораблю рассчитывается при броске кубика следующим образом:

Таблица 10. Параметры урона по транспортным кораблям боевыми кораблями

| Тип корабля | Результат “Мимо” | Результат “Попадание” (-1 единица прочности) | Результат “Критическое попадание” (-2 единицы прочности) |
|----------------|------------------|--|--|
| Истребитель | 1-3 | 4-7 | 8 |
| Бомбардировщик | 1-5 | 6-8 | – |
| Эсминец | 1-5 | 6-8 | – |
| Фрегат | 1-3 | 4-6 | 7-8 |
| Крейсер | 1-2 | 3-6 | 7-8 |

4.7. В случае уничтожения транспортного корабля все подкрепления и добывающие станции, находящиеся внутри него, считаются уничтоженными.

5. Добывающие станции

5.1. Каждая добывающая станция имеет следующие характеристики:

Таблица 11. Характеристики добывающей станции

| | | |
|---|---|---|
| Стоимость | Сколько кредитов надо заплатить за покупку | 1 |
| Прочность | Сколько попаданий боевых кораблей выдерживает | 2 |
| Максимально возможное одновременное количество у фракции | Сколько одновременно активных станций может быть размещено на территории карты одной фракцией (без учёта захваченных - см. Применение специальностей - Коммандо | 8 |

5.2. При покупке добывающая станция должна быть размещена в транспортном корабле, находящемся в соседней клетке рядом с основным гиперпространственным тоннелем легиона. Станция занимает одну единицу вместимости корабля.

5.3. Станция может быть размещена на поверхности астероида – для этого транспортный корабль, на который загружена станция, должен стоять на соседней с астероидом клетке космического пространства. После размещения станцию нельзя перемещать – размещенная станция может быть уничтожена только выстрелом противника.

5.4. Каждая станция приносит в ход столько единиц кредитов, сколько выпадает в начале хода при броске кубика d4 **Офицером снабжения**. Каждая построенная станция добавляет к броску один кубик.

5.5. На одной клетке астероида может быть установлена только одна станция. Станция может быть уничтожена выстрелом из боевого корабля – истребители и эсминцы наносят станции 1 единицу урона за выстрел, фрегаты, бомбардировщики и крейсера – 2 единицы урона.

5.6. После уничтожения станции на квадрате, на котором она была установлена, больше не может быть установлена новая добывающая станция.

5.7. В отдельных миссиях по решению Мастера игры на игровой карте до начала миссии могут быть установлены нейтральные добывающие станции. Для захвата нейтральной добывающей станции необходимо разместить любой корабль на соседней со станцией клетке по состоянию на конец СВОЕГО хода. В конце своего хода станция считается захваченной и со следующего хода начинает приносить кредиты захватившей её фракции. Повторный захват станций невозможен.

6. Применение специальностей

6.1. В игре участвуют специальности, которые дают следующие активные и пассивные способности.

Пилот (пассивная способность «**Флотоводец**») - может управлять увеличенным на одну единицу количеством кораблей выбранного класса, соответствующим уровню пилота. Например, легионер со специальностью пилот первого уровня назначен Капитаном фрегатов. Это означает, что он сможет управлять двумя фрегатами одновременно. Назначение пилота Командиром двух эскадрилий (6 единиц) однопалубных боевых кораблей не допускается.

Медик - (пассивная способность «**Бакта танк**») - пока медик жив, его наличие в команде позволяет капитанам кораблей оставаться в живых после полного уничтожения их корабля и начинать командовать новым кораблём выбранного класса после его входа в игру.

Механик (активная способность «**Ремонт**») - механик имеет возможность потратить ход на ремонт одной палубы выбранного корабля с полным восстановлением оборудования палубы и восстановлением щитов (в том числе допускается восстановление щитов на неповреждённом корабле). Для проведения ремонта механик должен быть капитаном корабля (может ремонтировать свой корабль) либо должен находиться на соседней клетке с ремонтируемым кораблём (может ремонтировать другие корабли своей фракции). Для проведения ремонта требуется один полный ход в который ремонтируемый и ремонтирующий корабль не могут совершать других игровых действий.

Коммандо (активная способность «**Захват**») - имеет возможность захватывать добывающие станции соперника. Для захвата необходимо в течение одного полного хода находиться на соседней клетке с добывающей станцией и не может совершать других игровых действий.

Мастер меча

(активная способность «**Убеждение**») - мастер меча любого уровня имеет возможность один раз за игру на один полный ход заблокировать действия любого легионера любого оппонента (коммандера космического сражения, офицера снабжения, капитана корабля).

(пассивная способность «**Провидение**») - мастер меча третьего уровня имеет право находиться в любом месте игрового помещения и слушать все ведущиеся разговоры и переговоры. Также имеет право перемещаться к планетарной игровой карте и знакомиться с состоянием дел на ней.

II. Игра «Наземные сражения»

1. Описание игры

1.1 В игре одновременно участвуют все три легиона (по одному звену от легиона + командер звена). Командер легиона может перемещаться между участниками игры «Космические сражения» и «Наземные сражения» и координировать взаимодействие команд.

1.2 Игра проходит на карте, разделенной на поля в форме гекс. На карте существуют следующие зоны:

– *Поверхность планеты – белые гексы, по которым можно перемещать наземные войска и на которых можно строить свои постройки*
– *Контрольные точки – красные гексы, помеченные звездочкой, а также числом первичных контрольных баллов, которые приносит захват и контроль точки*
– *Территория фракции – гексы, имеющие символы фракции. На территории этих гекс устанавливать средства поддержки может только тот легион, чьей фракции принадлежит данная территория. Только на территории фракции могут возникать новые боевые юниты согласно очереди производства.*

1.3 В игре существуют боевые юниты, генераторы и средства поддержки. Боевые юниты (пехота, шагоход и истребитель) могут перемещаться по игровой территории, уничтожать генераторы и средства поддержки противника и захватывать контрольные точки. Генераторы позволяют производить энергию, необходимую для запуска и поддержания очереди производства боевых юнитов. Средства поддержки позволяют защищать боевых юнитов (защитное поле и окоп), атаковать юнитов противника (турель), а также производить выстрел с поверхности планеты по карте «Космические сражения» (центр радиосвязи).

1.4 Игра разделена на ходы. Каждое из звеньев ходит по очереди. Очередность хода сменяется после прохода полного круга (например в первый ход – команда 1, затем команда 2, затем команда 3, во второй ход – команда 2, команда три, команда 1, в третий ход – команда 3, команда 1, команда 2 и т.д.). Порядок первого хода в первый круг определяет бросок кубика командером звена каждого легиона – звено, выкинувшее наибольшее количество на кубике, ходит первой, наименьшее – третьей.

1.5 Количество действий, которые может совершить фракция за один ход, ограничено **«очками действия»**, изначальное количество которых устанавливается на начало миссии приказом Корпуса Наблюдателей. Каждое перемещение любого юнита на одну гексу, а также выстрел и постройка средства поддержки, стоят одну или несколько единиц очков действия.

1.6 Задача игры для каждого легиона:

1.6.1 **Получить наибольшее количество очков контроля территории планеты на конец миссии.** Очки контроля приносит захват контрольной точки и удержание ее на конец миссии. Количество заработанных очков контроля равняется параметру, указанному на гексе с контрольной точкой. Для захвата точки боевой юнит легиона

должен находиться на ней без движения в течение не менее одного полного хода. Уничтожение легионера на контрольной точке не приводит к ее автоматическому захвату или потере.

1.6.2 Уничтожение каждого генератора противника приносит легиону +10 очков контроля к итоговому результату миссии. Уничтожение центрального генератора противника приносит легиону + 30 очков контроля к итоговому результату миссии. Уничтожение обоих центральных генераторов противника автоматически приносит победу в миссии досрочно.

1.6.3 Сохранение наибольшего количества боевых юнитов по сравнению с противниками на конец миссии приносит +10 очков контроля к итоговому результату миссии.

2. Генераторы и очередь производства

2.1 Каждый легион имеет на начало миссии три генератора – один Центральный генератор (в углу территории фракции) и два дополнительных, каждый из которых занимает 3 гексы и находится по краям территории фракции на расстоянии 1 гексы от центрального генератора.

2.2 Генераторы необходимы для производства энергии, которая тратится на поддержание очереди производства боевых юнитов и средств поддержки.

2.3 В начале первого хода командир звена сообщает о том, какой боевой юнит или средство поддержки начинает производить его фракция первым.

2.4 Боевые юниты могут появляться исключительно на территории фракции на свободных клетках. При отсутствии таковых очередь производства останавливается до тех пор, пока не освободится одна из клеток территории фракции.

2.5 Средства поддержки могут появляться на любой клетке в случае, если на расстоянии одной клетки от него или на соседней клетке есть генератор или другое средство поддержки.

2.6 Производство каждого юнита или средства поддержки занимает определенное количество ходов, после чего они появляются в указанном легионерами месте. При потере одного из генераторов время производства замедляется.

| Боевой юнит или средство поддержки | Пехота | Шагоход | Турель | Защитное поле | Орбитальная пушка |
|--|--------|---------|--------|---------------|-------------------|
| Время производства при исправности всех трех генераторов | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 |
| Время производства при потере 1 генератора | 2 | 6 | 4 | 4 | 6 |
| Время производства при потере 2 генераторов | 3 | 12 | 6 | 6 | 12 |

При уничтожении центрального генератора производство останавливается.

2.7 Уничтожить генераторы могут только боевые юниты “шагоход” и “истребитель”, а также средство поддержки “турель” в случае, если генератор находится в зоне ее поражения. Для уничтожения генератора требуется четыре успешных выстрела по нему, для уничтожения центрального генератора – пять успешных выстрелов.

3. Боевые юниты

3.1 Изначально на территории фракции у каждого легиона размещены 4 юнита типа “Пехота” и один юнит типа “Шагоход”.

3.2 Игроки могут управлять ограниченным количеством боевых юнитов. При производстве юнита, а также в самом начале игры, каждый из юнитов определяется в отряд – группу юнитов, которой может управлять один из легионеров, участвующих в стратегической миссии.

3.3 По умолчанию легионер не может управлять отрядом более чем из двух юнитов типа “Пехота”. Легионер со специальностью Коммандо может управлять отрядом, состоящим максимально из пяти легионеров. Каждый легионер со специальностью Механик может управлять одним боевым юнитом “Шагоход”.

3.4 Боевой юнит “Истребитель” появляется на карте наземных сражений в случае, если боевой корабль типа “Истребитель” из игры “Космические сражения” окажется на карте своей игры в зоне “Поверхность планеты” и захочет перейти на карту “Наземные сражения”. Игрок вправе передать свой истребитель в управление легионера, участвующего в игре “Наземные сражения” со специальностью “Пилот” – в этом случае истребитель добавляется в его отряд.

3.5 Каждый боевой юнит может двигаться по территории карты на неограниченное количество гекс. Общее количество движений всех боевых юнитов за ход не может превышать актуальное количество очков действия.

3.6 На одной гексе может находиться только один боевой юнит. Каждый боевой юнит занимает различное количество гекс:

Пехота – 1 гекса

Истребитель – 2 гексы

Шагоход – 3 гексы.

3.7 Каждый боевой юнит может совершить определенное количество выстрелов в течение хода фракции:

Пехота – 2 выстрела

Шагоход – 1 выстрел

Истребитель – неограниченное количество выстрелов.

Для совершения выстрела боевой юнит должен находиться на соседней с противником гексе. Каждый выстрел тратит одну единицу очков действия.

3.8 Механика выстрела реализуется в игре следующим образом. Игрок, совершающий выстрел, кидает кубик. Затем кидает кубик его противник, по которому наносится выстрел. В случае, если игрок выкинул большее число, нежели противник, выстрел считается успешным – фиксируется попадание. В случае, если противник выкинул большее число, нежели игрок – считается, что противник успешно контратаковал, происходит попадание по игроку, совершившему выстрел (атаку). В случае, если числа равны, фиксируется ничья – изменений не происходит.

3.9 При атакующем выстреле Шагоход бросает кубик дважды, при защите (ответном на атаку броске кубика) – один. Истребитель, наоборот, при атакующем выстреле, как и пехота, бросает кубик один раз, однако при защите (ответном на выстрел турели_ – дважды).

3.10 Боевые юниты могут выдержать определенное количество успешных попаданий:

Пехота – 1 попадание

Шагоход – 3 попадания

Истребитель – 2 попадания (выстрелы по истребителю может осуществлять только средство поддержки “турель”).

Если юнит получил критическое количество попаданий, он считается уничтоженным и пропадает с карты.

3.11 Legionеры с отдельными специальностями могут влиять на результат выстрела по их боевым юнитам:

3.11.1 Legionер со специальностью **“Медик”** может попытаться вылечить своего боевого юнита типа “Пехота” в случае, если он был уничтожен – для этого он должен сразу после уничтожения обратиться к мастеру карты с желанием совершить процедуру лечения, после чего бросить кубик. Если на кубике выпадает “5” или “6”, пехотинец игрока возвращается на свое место (ход при этом продолжается). В зависимости от уровня владения специальностью legionер

может использовать эту способность:

- Уровень 1: 1 раз
- Уровень 2: 2 раза
- Уровень 3: 3 раза

3.11.2 Легионер со специальностью **“Мастер меча”** может попробовать остановить или отбить выстрелы, направленные на боевых юнитов, входящих в его отряд – для это он должен сразу после выстрела противника обратиться к мастеру карты с желанием совершить процедуру отражения выстрела, после чего бросить кубик. Если на кубике выпадает “5” или “6”, пехотинец игрока не получает повреждений. В зависимости от уровня владением специальностью легионер может использовать эту способность:

- Уровень 1: 1 раз
- Уровень 2: 2 раза
- Уровень 3: 3 раза

3.12 Если на соседней клетке при совершении атакующего выстрела стоит еще один боевой юнит из атакующего легиона, в зоне поражения которого находится противник, этот юнит может присоединиться к атаке – в этом случае каждый юнит кидает кубик отдельно и результат суммируется. При защите аналогичный процесс не происходит (защищаемому юниту, в таком случае, необходимо выкинуть больше или столько же, сколько выкинули в сумме атакующие его вместе противники). Присоединение к совместной атаке считается как выстрел и тратит очко действия.

3.13 Боевой юнит “Пехота” может установить средство поддержки **“окоп”** – защитную линию на две стороны гексы, на которой юнит в данный момент размещается. Установка окопа стоит одно очко действия, после чего боевой юнит, установивший окоп, не может двигаться до конца хода.

3.14 Сквозь окоп невозможно пройти ни одному боевому юниту, за исключением истребителя. Стрельба по цели за окопом (в случае, если окоп находится на пути траектории выстрела), вычитает из числа броска атакующего две единицы; в ответном выстреле такой операции не происходит.

3.15 Окоп может быть уничтожен выстрелом шагохода, истребителя или турели – для этого указанные юниты совершают выстрел по окопу. В случае, если на кубике выпадает “4”, “5” или “6”, окоп считается уничтоженным и пропадает с карты.

4. Средства поддержки

4.1 В игре существуют следующие средства поддержки – “турель”, “защитное поле” и “центр связи”. Каждое средство поддержки занимает одну гексу, может быть установлено, но не может быть перемещено.

4.2 Для установки средства поддержки его необходимо добавить в очередь производства. После необходимого числа ходов средство поддержки может

появиться на любой клетке в случае, если на расстоянии одной клетки от него или на соседней клетке есть генератор или другое средство поддержки.

4.3 Средство поддержки “турель” может осуществлять выстрел по противнику. В отличие от боевых юнитов, турель имеет увеличенную дистанцию стрельбы – соседние с турелью клетки плюс через одну клетку от турели. Турель может осуществлять выстрел по боевому юниту “истребитель” в случае, если он попадает в дистанцию ее стрельбы.

4.4 Для уничтожения турели необходимо нанести ей три критических попадания. После уничтожения турель пропадает с карты.

4.5 Турель может осуществить неограниченное количество выстрелов за ход. Каждый выстрел турели вычитает одно очко действия.

4.6 Средство поддержки “Защитное поле” делает защищенными от выстрелов территорию вокруг себя на расстоянии одной гексы во все стороны со стороны клеток за пределами зоны защитного поля. Боевой юнит, находящийся внутри территории, покрытой защитным полем, может наносить выстрелы по другим клеткам, которые покрывает данное защитное поле.

4.7 Уничтожение средства поддержки “защитное поле” снимает защиту от выстрелов с соседних от него клеток. Для уничтожения защитного поля необходимо нанести по нему 2 точных попадания

4.8 Средство поддержки “Центр связи” позволяет уничтожать попадающие в радиус его действия истребители, а также, при наличии двух работающих центров связи, совершать выстрел из орбитальной пушки по территории карты “Космические сражения”.

4.9 В случае, если вражеский истребитель оказывается на любой соседней с центром связи клеткой, он считается уничтоженным и покидает территорию карты.

4.10 Для осуществления выстрела из орбитальной пушки легион должен затратить 4 очка действия. После этого игроки выбирают на территории карты “Космические сражения” квадрат (гексу), по которой будет нанесен выстрел с поверхности планеты в пределах зоны “Орбита планеты”. Корабль, либо палуба корабля, которые находятся в данной гексе, автоматически считаются поврежденными. В случае, если корабль занимал одну гексу (истребитель или бомбардировщик) корабль считается уничтоженным.