

ASTRA TITANUS

[1.0] ВВЕДЕНИЕ

Во время войны Исхода (2149-2160), человечество, разделенное на четыре империи, погрязло в междоусобной войне за территорию, ресурсы и технологии. После почти 11 лет борьбы, измученные войной стороны были готовы примириться. Вооруженные силы на границе империй, простирающейся на сотни световых лет, приготовились покинуть ее и вернуться домой... Но вскоре, граница была нарушена исполинскими внеземными звездолетами, имя которым...ТИТАНЫ ЗВЕЗД.

Astra Titanus (Титаны Звезд) это игра в научно-фантастическом жанре для одного игрока, которая симулирует бои звездолетов. Силы Обороны Земли (СОЗ) объединяют в себе крупные группировки вооруженных сил 4 звездных империй, экипажи которых закалены в боях, а технологии за годы войны достигли совершенства. Большинство флотов СОЗ могут успешно противостоять одному Титану.

Титан непреклонно движется к цели своего задания. Задача игрока - предотвратить поражение Титаном цели, путем его уничтожения. Игрок побеждает, если Титан будет уничтожен до того, как он поразит цель своего задания.

Преимущество СОЗ в том, что Титаны управляются компьютерными программами (представлены карточками) и их действия весьма предсказуемы. Игроки противопоставляют силе Титана умелое управление (и жертвование) своими силами.

[1.1] Состав Игры: Титаны Звезд включает в себя:

- (1) игровое поле, размером 28x43 см;
- (40) квадратных фишек звездолетов, размером 1,6 см;
- (20) квадратных фишек ракет, размером 1,3 см;
- (28) круглых фишек, размером 1,6 см;
- (20) карточек Титанов;
- (4) поля состояния Титанов, размером 21,6x14см;
- (1) Правила;
- (1) Брошюра со сценариями.

Вам понадобится несколько 6-гранных кубиков.

ПЕРЕД ТЕМ КАК ЧИТАТЬ ПРАВИЛА

Новые термины игры, впервые встретившиеся в тексте, выделены **темно красным шрифтом** для быстрого их поиска. Информация по игре объединена в большие блоки – «**Правила**», выделенные в тексте **ПРОПИСНЫМ синим шрифтом** с соответствующей нумерацией в виде десятичных дробей. (например правило 4.0 это четвертое правило). Эти правила, главным образом, отражают компоненты игры, ее ход, основы и механику, как подготовиться к игре и условия победы.

Каждое Правило содержит «**Разделы**», которые в дальнейшем разъясняют суть соответствующего правила или действия. Разделы могут также содержать исключения, тем самым ограничивая применение правил. Разделы (и **Подразделы**) разъясняют правило в порядке, в котором они пронумерованы. Например, Правило 4.1. это первый Раздел четвертого Правила.

Важная информация выделена **темно красным шрифтом**.


Приведенные примеры Правил или Разделов отмечены, **синим шрифтом**.

[1.2] Фишки звездолетов: Квадратные фишки представляют собой различные типы звездолетов и кроме того: космические объекты и цели. Звездолеты СОЗ содержат важную игровую информацию. Фишка определяет положение звездолета на игровом поле. Равнение звездолета в пределах гексагона не имеет значения. (Не важно, на какую сторону он «смотрит»).

Линкор СОЗ (ВВ) обладает **Боевой Силой 5**, **Радиусом атаки 4**, **Защитой 10**, **Движением 4**, и несет на борту две Ракеты.



Звездолеты СОЗ бывают двух видов: **Крупные Боевые Звездолеты** и небольшие **Звездолеты Сопровождения**. Когда наносится урон Крупным Боевым Звездолетам, они переворачиваются на обратную сторону, на которой нанесены сниженные характеристики и изображение звездолета. Звездолеты Сопровождения имеют изображение **Пространственного туннеля (ПТ)**, и уничтожаются при однократном получении урона.

Допустимый объем урона →  ← Защита

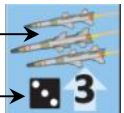
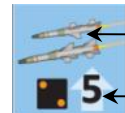
Название Цели Задания → 

Цели Задания - обычная «мишень» для Титана. Цель задания уничтожается, когда ей наносится число урона эквивалентное **объему урона**.



Титаны представлены отдельными фишками. Известны три класса титанов (в порядке уменьшения их силы): **Атлант**, **Рея** и **Гиперион**.

[1.3] Фишки Ракет: Маленькие квадратные фишки олицетворяют собой залп противокорабельных ядерных ракет СОЗ.

Изображение ракеты (аверс) →  ← Изображение ракеты (реверс)
Сила Взрыва →  ← Движение

Линкоры (ВВ) и Ракетные Эсминцы (DDM) СОЗ способны вести залпы ракетного огня. Каждая фишка Ракеты имеет сторону «пуска» с силой **Взрыва 3** и **Движением 3**. Обратная сторона фишки имеет силу Взрыва **2** и Движение **5**.

[1.4] Маркеры: Крупные Боевые Звездолеты СОЗ отмечаются маркером ПТ во время Фазы Прыжка в Подпространство, для напоминания о том, что этот звездолет будет двигаться в этом ходу позже.

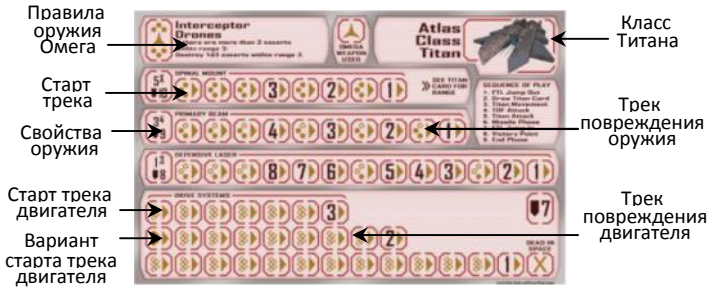


Маркеры Титанов размещаются непосредственно на Поле состояния Титана, для отслеживания текущего уровня повреждений его систем. Оставшиеся маркеры используются при игре с двумя титанами.



Маркеры повреждений применяются для учета объема повреждений Целей Задания и Легендарных звездолетов.

[1.5] Поле состояния Титанов: Поле состояния Титанов служит для отображения полученного им урона.



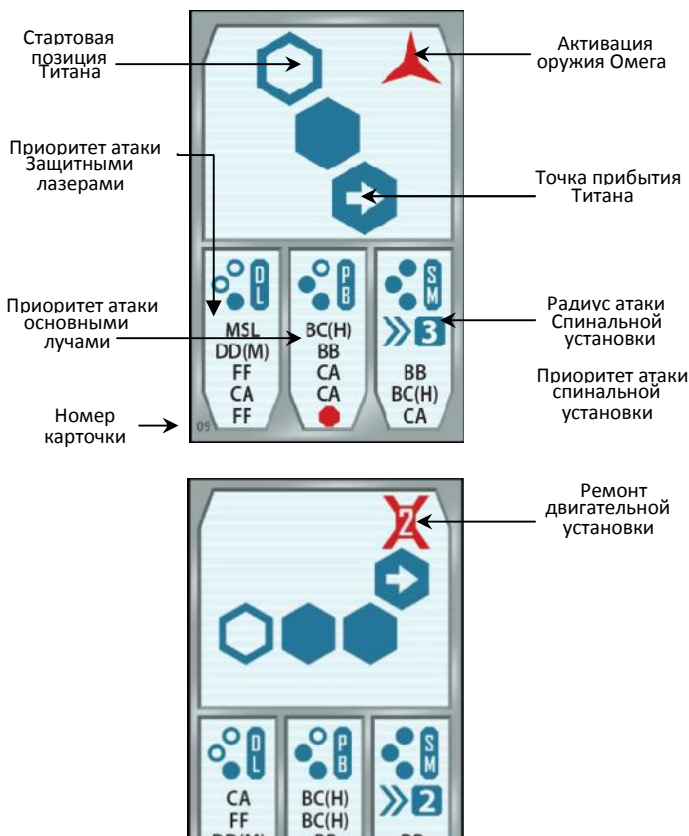
Каждое оружие Титана имеет свои свойства. Число рядом с символом щита – защита. Два других числа: большее из которых – значение Боевой Силы, а надстрочное – радиус атаки (у спинальной установки радиус бывает различным).



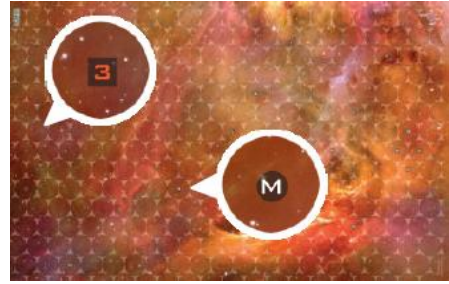
Треки отображают урон **системам** Титана: его оружию и сверхсветовой двигательной установке. Соответствующий маркер устанавливается слева, в первой ячейке трека. (Маркер на треке двигательной установки устанавливается в верхней левой ячейке трека, см. рисунок). Когда система получает урон, маркер перемещается на 1 ячейку по треку вправо. Имеющееся число систем соответствует первому числу видимому справа от маркера. Когда маркер находится на ячейке с номером 1 или проходит через эту ячейку, такая система уничтожается и не может более функционировать.

Не поврежденный Титан класса «Атлант» вооружен 3 спинальными установками, 4 системами основных лучей, 8 системами защитных лазеров и 3 двигательными установками.

[1.6] Карточки Титанов: Эти карточки управляют движением Титана и его действиями. Когда колода с карточками закончится, сброс перетасовывается и создается новая колода.



[1.7] Игровое поле: Игровое поле представляет собой участок космоса, в котором СОЗ отражает атаку Титана. Игровое поле покрыто сеткой гексагонов, которые определяют положение и движение фишек на игровом поле. Половинки гексагонов, размещенные вдоль края карты, не используются для движения и не могут занимать какой-либо фишкой.



Гексагоны, в которые требуется установить фишки, отмечены буквами (СОЗ) или цифрами (Титан).

Верхний край карты обозначен как 0°, правый - 90°, нижний - 180°, и левый 270°.

[2.0] ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите сценарий и посмотрите его описание, используемые в игре фишки (их число и типы). Разместите фишки СОЗ на игровом поле, в порядке указанном в сценарии. Крупные Боевые Звездолеты размещаются не ослабленной стороной вверх. Разместите по 2 маркера ракет, на каждом Линкоре (BB) и Ракетном Эсминце (DDM).

Удалите из колоды следующие карточки Титана: Titan Repair и Titan Recharge. Перетасуйте оставшиеся карточки и возьмите втемную 8 карт и положите их отдельно. Замешайте в оставшуюся колоду карточки Titan Repair и Titan Recharge. Положите ранее взятые 8 карт на верх стопки образованной колоды. Колоду карточек Титана разместите рядом с игровым полем. Положите рядом с игровым полем, отдельно друг от друга, стопки фишек Ракет, ПТ и уронов.

Разместите соответствующее поле состояния Титана рядом с игровым полем, и установите 4 маркера Титана на крайние левые стартовые ячейки треков.

Если это Ваша первая игра, Вы можете установить маркер повреждения двигательной установки на стартовую позицию одного из нижерасположенных треков (вариант старта трека). Это замедлит движение Титана и сделает победу более легкой.

[2.1] Астероиды: Астероиды размещаются на игровом поле как описано в сценарии. Астероиды в игре представлены двумя типами: полями и поясами. Астероиды изображены на всех неиспользуемых в игре фишках титанов и целей задания. Переместите фишку астероида в прилегающий гексагон, если она попадает на другую фишку при подготовке к игре.

Поля: Случайным образом сбросьте с руки фишки астероидов в центр карты, приблизительно с высоты 30-60 см. переверните все фишки так чтобы была видна сторона с изображением астероида и разместите их в ближайших к месту «падения» гексагонах.

Пояса: Разместите фишки астероидов в обозначенных столбцах гексагонов (L-N или K-M), с разделением по меньшей мере в 3 гексагона между фишками астероидов.

[3.0] ХОД ИГРЫ

Ход включает в себя несколько фаз. Каждую фазу следует полностью завершить, прежде чем переходить к следующей.

- 1. Фаза прыжка в Подпространство:** Определите, какие звездолеты СОЗ будут двигаться в этом ходу [4.1].
- 2. Фаза розыгрыша карточки Титана:** Верхняя карточка колоды Титанов вскрывается [5.0].
- 3. Фаза движения Титана:** Титан перемещается [6.0].
- 4. Фаза атаки СОЗ:** Звездолеты СОЗ в радиусе атаки которых находится Титан, проводят неракетный огонь [7.1].
- 5. Фаза атаки Титана:** Титан проводит атаку по целям и звездолетам СОЗ находящимся в пределах его радиуса [8.1].
- 6. Фаза ракет:** Движение и запуск ракет СОЗ [9.0].
- 7. Фаза прыжка из Подпространства:** Звездолеты СОЗ, помеченные маркером ПТ могут двигаться [4.3].
- 8. Фаза проверки условий победы:** Определение победы или проигрыша. В противном случае игра продолжается [10.0].
- 9. Фаза восстановления/Конца хода:** Звездолеты СОЗ или Титан могут предпринять попытку восстановления [11.0].

[4.0] ДВИЖЕНИЕ ЗВЕЗДОЛЕТОВ СОЗ

Звездолеты СОЗ используют генераторы ПТ для космических прыжков и перемещения со сверхсветовой скоростью. Непосредственно двигательные установки звездолетов могут потребовать много времени для движения на 1 гексагон игрового поля.

[4.1] Фаза прыжка в Подпространство: Во время этой фазы выберите необходимые звездолеты, они будут двигаться в этом ходу но позже. Звездолеты Сопровождения переворачиваются обратной стороной, на которой изображен ПТ. Маркер ПТ устанавливается на каждый Крупный Боевой Звездолет, который будет двигаться.

[4.2] Прыжок: Звездолеты, отмеченные маркером ПТ, не могут атаковать, запускать ракеты или быть атакованными. Такие звездолеты никак не влияют и не взаимодействуют с другими объектами во время прыжка.

[4.3] Фаза прыжка из Подпространства: Jump In: Во время этой фазы, выберите один из звездолетов отмеченный маркером ПТ, чтобы осуществить движение. Звездолет **должен двигаться минимум - на половину своего нормального движения, но не более своего максимального значения движения.** Звездолет не может передвигаться из стартового гексагона в конечный, если он занят. После прыжка, переверните Звездолеты сопровождения обратной стороной или удалите маркеры ПТ. Повторяйте до тех пор, пока прыжки не совершат оставшиеся звездолеты.



Линкор СОЗ обладает движением 4. Он может переместиться минимум на 2 гексагона, а максимум на 4. Знаком «+» обозначены доступные для движения гексагоны.

[4.4] Ограничения: Звездолет СОЗ не может прыгать в гексагон, в котором находится Титан или другой звездолет. Звездолет должен завершить прыжок в незанятый ни кем гексагон. Звездолет не может прыгать в гексагон с астероидом. Завершать прыжок в гексагон прилегающий к

гексагону астероида - опасно, бросьте игральную кость и если выпали значения [5] или [6] уничтожьте звездолет.

[5.0] КАРТОЧКИ ТИТАНА

Титаны управляются ИИ программами и компьютерами внеземных цивилизаций. Они неуклонно следуют заложенным программой правилам и редко отклоняются от заданных инструкций. Титаны, по своей сути, жестко ориентированы на цель.

[5.1] Розыгрыш карточки Титана: Каждый ход, карточка Титана определяет его движение, приоритет атаки, особые действия и радиус атаки спинальной установки. Одна карта берется и разыгрывается в начале хода. Она же определяет движение и атаки Титана в этом ходу. В конце хода текущая карточка сбрасывается.

Карточка №10 взята. С помощью нее определяется движение Титана, его бой, и если Титан обездвижен, она восстанавливает две ячейки на треке двигательной установки в конце хода. [5.5].

[5.2] Оружие Омега: Титан незамедлительно применяет оружие Омега, когда вскрывается карточка Титана с символом Оружия Омега, **И** если его применение согласуются с логическими условиями (см. ниже), **И** позволяют условия складывающиеся на Поле Состояния Титана, **И** если маркер Оружия Омега не находится в ячейке примененного Оружия Омега (т.е. два раза подряд Омега не применяется). После применения, маркер Оружия Омега перемещается в ячейку примененного Оружия Омега.

Карточка №2, с символом Оружия Омега взята. Титан класса «Гиперион» не имеет примененного Оружия Омега. Незамедлительно проверяются логические условия («Если в радиусе 5 гексагонов находится, по меньшей мере 2 прилегающих Крупных Боевых Звездолета.» тогда применяется Оружие Омега. Все прилегающие Крупные Боевые Звездолеты в радиусе 5 гексагонов получают боевую силу 5. [8.3].

[5.3] Карточка перезарядки Оружия Омега: Если взята карточка перезарядки Оружия Омега, и состояние оружия - использованное, немедленно перезарядите Оружие Омега. Если состояние оружия - не использованное, то возьмите другую карточку и замешайте карточку перезарядки (взятую ранее) обратно в колоду Титана.

[5.4] Карточка восстановления Титана: Если взята карточка восстановления Титана, все поврежденные системы Титана (оружие и двигательные установки) незамедлительно восстанавливают по 1 ячейке на треках Поля Состояния Титана. (Маркеры Титана смещаются по трекам на 1 ячейку влево). Если поврежденных систем нет, взамен берется другая карточка Титана, а первая замешивается обратно в колоду.

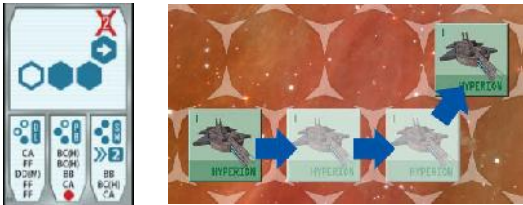
Карточка восстановления Титана взята, когда для Титана класса «Гиперион» маркер Титана находится на треке повреждения защитных лазеров в ячейке с цифрой 3. На текущий момент Титан имеет только две системы защитных лазеров. После передвижения маркера на 1 ячейку влево (маркер на цифре 4), Титан получает дополнительный защитный лазер.

[5.5] Восстановления Двигателя: Если карточка Титана содержит символ Dead-in-Space, Вы можете в фазу восстановления, если маркер Титана на треке двигательной установки находится в ячейке Dead-in-Space, восстановить её, на число ячеек указанных на карточке в символе Dead-in-Space. [11.2].

[6.0] ДВИЖЕНИЕ ТИТАНА

Титаны перемещаются в пространстве благодаря огромным двигательным установкам, работающим на *Анобтаниуме*. Титаны используют сеть ПТ. для сверхсветовых переходов, но сети не способны работать вблизи скопления звезд и Титаны должны заканчивать свой путь уже в обычном космическом пространстве. Временами Титаны перемещаются между системами на скоростях близкими к скорости света.

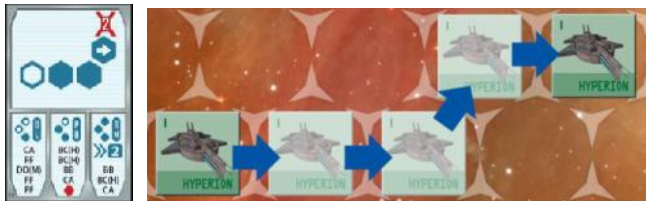
[6.1] Движение Титана: Титан перемещается в соответствии с графической схемой на карточке Титана, с учетом максимального числа гексагонов, двигаться на которое позволяют его системы.



Пример движения Титана класса «Гиперион» с тремя двигательными установками. Если бы их было 2, он должен был бы остановиться во 2 гексагоне (движение вправо и вверх не осуществляется).

Если при движении Титана, он вынужден переместиться в столбец гексагонов, который правее, чем столбец в котором цель задания, то вместо такого движения Титан движется по направлению к цели задания кратчайшим путем. Титан должен остановиться в гексагоне, который прилегает к гексагону содержащему цели задания вида колония или луна. До тех пор, пока иное не будет указано в сценариях игры, Титан не может перемещаться за пределы игрового поля. Титан прекращает движение на краю игрового поля.

Титан класса «Гиперион» с 4 двигательными установками передвигается на 1 дополнительный гексагон дальше, в соответствии со схемой движения на карточке Титана.



Пример движения Титана класса «Гиперион» с 4 двигательными установками.

[6.2] Уничтожение звездолетов: Если Титан передвигается в гексагон, в котором есть звездолет СОЗ и на нем нет маркеров ТП, бросьте игральную кость:

- Звездолет СОЗ уничтожен.
- Звездолет СОЗ немедленно совершает прыжок[4.1]

[6.3] Уничтожение астероидов: Если Титан перемещается в гексагон с астероидом, уберите фишку астероида из гексагона.

[6.4] Уничтожение целей задания: Если Титан заканчивает свое движение в гексагоне с космическими станциями (Цели задания "Tau" или "Zeta") уничтожает их. Титан не может войти в гексагоны содержащие луны и колонии и соответственно не может эти цели уничтожить.

[6.5] Повреждение двигательной установки Титана: После того как Титан полностью завершил движение, он теряет по 1 двигательной установке за каждый звездолет СОЗ, астероид или космическую станцию вставшие у него на пути и уничтоженные в этом ходу.

[7.0] АТАКА ЗВЕЗДОЛЕТОВ СОЗ

Звездолеты СОЗ применяют как энергетические лучи, так и кинетическое оружие. Кроме того СОЗ используют противокорабельные ядерные ракеты дальнего действия.

Оружие имеет боевую силу и радиус атаки. Чем больше значение Боевой Силы, тем легче пробивается защита цели.

[7.1] Порядок атаки СОЗ: Все звездолеты СОЗ не совершающие прыжок [4.2] и имеющие в своем радиусе атаки Титан [7.2], способны его атаковать. Игрок объявляет, какие из его звездолетов будут атаковать Титан, и выбирает атакуемую систему Титана. Игрок СОЗ может выбрать в качестве цели следующие системы Титана: Защитные Лазеры, Основные Лучи, Спинальную или Двигательную установку. Оружие Омега не может быть выбрано в качестве цели. Когда объединенная атака объявлена [7.3] бросьте кубик, чтобы определить исход боя. [7.4]. Если атака удачна, Титану наносятся повреждения. [7.5]. Каждый звездолет атакует единожды за ход.

[7.2] Радиус Атаки: Это кратчайшее число гексагонов между атакующим и защищаемым, гексагон в котором находится атакующий не считается. Только цели в пределах радиуса атаки могут быть атакованы.

Максимальный радиус атаки Тяжелого Крейсера (СА) 3 гексагона. Когда крейсер поврежден, его радиус атаки снижается до 2 гексагонов.

[7.3] Объединенная атака СОЗ: Несколько звездолетов СОЗ могут атаковать одну и ту же цель, если она лежит в пределах их радиуса атаки. Выберите один звездолет в качестве основного атакующего. За каждый последующий атакующий звездолет после основного прибавьте +1 к значению Боевой Силы основного атакующего звездолета. Звездолет может атаковать *или* принять участие в объединенной атаке только один раз за ход.

Линкор «ВВ» с Боевой Силой 5 объединяется в атаку с общей Боевой Силой 8 с Тяжелым Боевым Крейсером «ВСН» (+1), Боевым Крейсером «ВС» (+1) и Тяжелым Крейсером «СА» (+1).

[7.4] Подсчет результатов боя: Добавьте результат броска игровой кости к Боевой Силе. Если получившаяся сумма равна или больше Защиты цели, цели наносятся повреждения, если меньше – атака провалена.

Эсминец DD обладает Боевой Силой 2. Если в качестве цели выбраны Защитные Лазеры Титана класса «Рея» (Защита 8) ему необходимо выбросить , чтобы нанести урон системе. Он не способен нанести урон Основным Лучам (Защита 9) или Спинальной Установке (Защита 10).

[7.5] Нанесение урона Титану: За каждый урон, соответствующий маркер Титана перемещается на 1 ячейку вправо по треку системы, которая была выбрана в качестве цели атаки. Если маркер повреждения Двигательной установки достиг конца трека, расположенного сверху и двигательной системе наносится повреждение, маркер перемещается в левую крайнюю ячейку трека расположенного ниже. Число доступных систем Титана соответствует первому числу справа от маркера по соответствующему треку – если маркер встал на число - оно не считается. Система уничтожается, если маркер перемещается на последнюю ячейку. **Титан уничтожается, если все его системы разрушены.** (Помните: Оружие Омега не может быть целью атаки и быть повреждено)

Первые три урона спинальной установки Титана класса «Атлант» повреждает только ее броню. Четвертый урон снижает число атак этой системы до 2.



[7.6] Легендарные звездолеты: Звездолеты с исключительно подготовленными экипажами и офицерами или с уникальными технологиями, в соответствии со сценарием обозначаются маркером «Легендарный». Этот маркер добавляет +1 к Боевой Силе, Радиусу атаки и защите звездолета. Легендарный звездолет может получить 2 урона, прежде чем потребуются перевернуть его поврежденной стороной и 2 дополнительных урона, чтобы уничтожить его. Легендарные звездолеты сопровождения уничтожаются после получения 2 урона.



[7.7] Влияние астероидов: Если на линии от центра гексагона с атакующим до центра гексагона с защищающимся, один или более гексагонов содержат фишку астероида, вычитите 2 из Боевой Силы. Если же астероидов нет на такой линии, но астероиды есть в прилегающих к ней гексагонах вычитите 1 из Боевой Силы.

[8.0] АТАКА ТИТАНА

Титан оснащен батареями защитных лазеров, излучателями основных энергетических лучей и огромной спинальной оружейной установкой, которая способна нанести удар массового поражения по обитаемым планетам. Оружие оснащено метрами брони, которую защищают энергетические щиты. Как отмечают аналитики СОЗ, каждый Титан имеет такое специальное оружие, как Оружие Омега, способное проводить разрушительные атаки или изменять фундаментальные силы природы в локальном пространстве.

Карточка Титана определяет приоритет атаки каждым оружием целей Титана.

[8.1] Порядок атаки Титана: Титан выбирает цели в соответствии с карточкой Титана. Начиная с первой колонки Защитных Лазеров Титан выбирает ближайшую указанную в карточке цель и бросает [8.3] против нее 1 раз игральную кость. Затем Титан выбирает другую цель из карточки и повторяет это до тех пор, пока (а) все цели не будут уничтожены или расположены за пределами радиуса атаки, или (б) все системы Титана провели атаку, или (с) достигнут знак стоп. Если достигнут конец списка на карточке, Титан снова возвращается к началу списка и продолжает атаку.

Вы можете найти полезным использовать запасную игральную кость для учета атак Титана.

Если в списке больше нет звездолетов в пределах радиуса атаки, Титан объединяет оставшиеся Защитные Лазеры и атакует ими ближайший к нему Крупный Боевой Звездолет, который находится в радиусе его атаки [7.2].

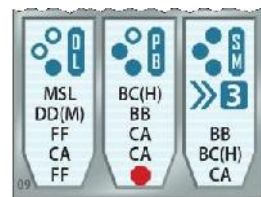
Затем Титан повторяет последовательность уже для Основных Лучей. Если в пределах радиуса атаки Титана, нет целей из списка, Титан атакует ближайшую цель (включая цель Титана по условиям сценария) любого типа, находящуюся в радиусе его атаки.

Радиус атаки Спинальной установки определяется значением большой цифры на карточке Титана, в колонке приоритета атак Спинальной Установки. Если Цель Титана, предусмотренная сценарием, в пределах радиуса его атаки, Титан всегда проводит первую атаку по ней. Оставшиеся атаки Спинальной установкой проводятся в соответствии со списком приоритетов атак.

Символ ● указанный внизу списка приоритета атак показывает, что Титан должен ПРЕКРАТИТЬ атаку текущим видом оружия и перейти к атаке из другого вида оружия.

Если несколько целей являются ближайшими (равноудалены от Титана) случайным образом с помощью игровой кости

выберите цель. Ракетный Эсминец «DDM» и Эсминец «DD» рассматриваются как равные по приоритету. Тяжелый Боевой Крейсер «BCH» и Боевой Крейсер «BC» рассматриваются как равные по приоритету.



Титан разыгрывает карточку №9, чтобы определить цели атаки. Первой атакой Защитные Лазеры должны поразить Ракету, если конечно она в радиусе его атаки. Если же ее нет или атака по ней завершена, следующей целью становится Эсминец «DD» или Ракетный Эсминец «DDM». Затем могут быть атакованы цели в следующей последовательности Фрегат «FF», Тяжелый Крейсер «CA» и снова Фрегат «FF» до тех пор, пока не будет перехода к другому типу оружия. Если цели подходящего типа все еще есть, продолжайте атаковать цели с начала списка, до тех пор, пока все системы Защитных Лазеров не проведут атаку. Если остались Защитные Лазеры еще не атакованные в этом ходу, но целей больше нет, объедините оставшиеся Защитные Лазеры и атакуйте ближайшие «BC» или «BCH», «BB», или «CA» (в зависимости от того кто первый в списке). Как только атака Защитными Лазерами завершится, переходите к Основным Лучам, которые, кстати, смогут атаковать 2 раза «CA». Основные Лучи прекращают атаку, дойдя до символа стоп.

[8.2] Объединенная атака Титана: Объединенную атаку по одной цели Титан проводит когда нет целей из списка текущего оружия в пределах его радиуса атаки. За каждое добавленное оружие прибавьте к первому, +1 к Боевой Силе.

[8.3] Бросок на исход боя: Добавьте результат 1 броска игровой кости к Боевой Силе Титана. Если сумма равна или больше Защиты цели - ей наносится урон и она становится поврежденной, если меньше – атака безрезультатна.

[8.4] Поврежденные звездолеты СОЗ: Звездолеты Сопровождения или поврежденные Крупные Боевые Звездолеты убираются с игрового поля, когда им наносится урон. Неповрежденный Крупный Боевой звездолет, получив урон, становится поврежденным, и его фишка переворачивается на другую сторону.

[9.0] РАКЕТНЫЕ ЗАЛПЫ

В дополнение к близкому к скорости света энергетическому оружию, СОЗ используют огромные ядерные противокорабельные ракеты. Не нужно беспокоиться ни об экипаже, ни о щитах от радиации, кроме того ракеты способны развивать ускорения в тысячи G.

Во время Фазы ракет, ракеты СОЗ, запущенные в предыдущий ход, переворачиваются стороной с движением 5 и перемещаются. Любая из ракет не достигшая Титана удаляется по причине того, что топливо закончилось. Затем игрок СОЗ может запустить новые ракеты со стороной 3, разместив их в гексаgone, прилегающему к гексаgonу с атакующим звездолетом, таким образом, чтобы образовалось кратчайшее расстояние до Титана. Затем такие ракеты могут совершить движение прямо к цели.



[9.1] Звездолеты оснащенные ракетами: Звездолеты СОЗ, оснащенные ракетами, отмечены 1 или несколькими точками рядом с типом звездолета, количество точек соответствует числу ракет выставляемых в начале игры на звездолете. Перегрузки ракет нет. Если звездолет с 2 невыпущенными ракетами поврежден, он теряет 1 из них. Если поврежденный звездолет восстанавливается, он не получает дополнительных ракет.





[9.2] Запуск Ракет: Ракеты запускаются в Фазу Ракет. Фишка Ракеты представляет собой залп десятков ракет. Чтобы выпустить залп ракет, разместите их в гексагоне прилегающему к гексагону, с атакующим звездолетом. Все звездолеты, несущие ракеты способны запускать только 1 ракету в ход. В сценариях, где атакуют несколько Титанов, игрок СОЗ должен объявить, какой из Титанов является целью для каждой из запущенных ракет.

[9.3] Движение Ракет: Фишка ракеты перемещается по кратчайшему пути из гексагонов (если есть выбор игрок СОЗ решает) по направлению к цели (Титану) в соответствии со своим Движением. Ракеты двигаются на 3 гексагона в течение первой Фазы Ракет и дополнительно на 5 гексагонов, в течение Фазы Ракет в следующем ходу. Если ракета попадает в гексагон со своей целью, она взрывается. Если цель передвигается в гексагон с ракетой направленной на цель, ракета взрывается.

[9.4] Влияние Астероидов на Ракеты: Если ракета попадает в гексагон с астероидом, ракета немедленно уничтожается.

[9.5] Защита Ракет: В полете ракеты могут стать целью для орудий Титана. Защита ракет 7 и уничтожаются они с 1 урона.

[9.6] Урон от Ракет: За каждую ракету, которая взрывается, бросьте число игральные кости эквивалентное Силе Взрыва ракеты (3 или 2) и сверьтесь с таблицей ниже. **Если у Титана, по которому проводится атака, функционирует 1 или более систем Защитных Лазеров, в начале каждого хода бросьте на 1 игральную кость меньше, за первую ракету, попавшую в него.**

	Мимо
	1 урон двигательной установке †
	1 урон системе защитных лазеров †
	1 урон основным лучам †

† - бросок не оказывает влияния, если система разрушена.

[10.0] ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Если Титан выполнил условия победы на конец хода, игрок СОЗ проигрывает игру. Обычное условие победы - уничтожить все цели задания (космические станции, лунные базы и колонии).

Если Титан уничтожен (все системы разрушены, т.е. все маркеры Титана прошли через ячейку с цифрой 1) игрок СОЗ выигрывает игру.

Если все цели задания Титана и сам Титан уничтожены одновременно, игрок СОЗ проигрывает игру.


[11.0] ВОССТАНОВЛЕНИЕ ТИТАНА И РЕМОНТ

Титаны способны поглощать значительный урон. Системы самовосстановления способны справиться с любым уроном наносимым Титану при наличии времени. Инженеры СОЗ и ремонтно-восстановительные команды также делают все, что в их силах для введения в строй звездолетов.

[11.1] Восстановление двигателя Титана: Если разыгрывается карточка Титана с символом "Dead in Space", а Двигательная установка Титана уничтожена (т.е. Титан обездвижен), восстановите двигательную установку Титана на число ячеек указанных в карточке Титана. (Маркер Титана на треке двигательной установки смещается влево).



[11.2] Ремонт СОЗ: Игрок СОЗ может попробовать восстановить поврежденный в прошлый ход Крупный Боевой звездолет во время Фазы Восстановления. Игрок СОЗ объявляет какой из Крупных Боевых звездолетов будет

восстанавливать и бросает 1 игральную кость. При результате броска больше , фишка звездолета переворачивается неповрежденной стороной. (Легендарные звездолеты восстанавливают повреждение эквивалентное 1 урону). Игрок СОЗ может предпринять попытку ремонта всех поврежденных в прошлый ход Крупных Боевых звездолетов только 1 раз за ход.

[11.3] Фаза Конца хода: Как только все звездолеты были восстановлены или попытки восстановления завершены, фаза заканчивается и начинается следующий ход с фазы прыжка в Подпространство [4.1].

УКАЗАТЕЛЬ

Обозначение Звездолетов СОЗ

Линкор (BB)
Тяжелый Боевой Крейсер (BCN)
Боевой Крейсер (BC)
Тяжелый Крейсер (CA)
Ракетный Эсминец (DDM)
Эсминец (DD)
Фрегат (FF)

Титаны



Титан класса «Атлант»

Орудия: Спинальная установка (x3), Основные Лучи (x4), Защитные Лазеры (x8)

Двигатель: 3 класса

Омега: Уничтожьте 1d3 (бросьте 1 игральную кость, поделите результат на 2, округлите вверх) число Звездолетов сопровождения в радиусе атаки 3.



Титан Класса «Рея»

Орудия: Спинальная установка (x2), Основные Лучи (x3), Защитные Лазеры (x6)

Двигатель: 3 класса

Омега: "Радиус атаки оружия" как у любого из орудий Титана.



Титан класса «Гиперион»

Орудия: Спинальная установка (x1), Основные Лучи (x2), Защитные Лазеры (x4)

Двигатель: 4 класса (см. [6.1])

Омега: Звездолеты, выбранные в качестве цели, не должны быть в радиусе атаки любого из орудий Титана

Этот тип Титана имеет пониженную защиту

CREDITS

Game Design & Documentation: Chris Taylor

Development: Alan Emrich

Graphic Design: Scott Everts

Unit Art: Abraham Katase

Playtesting: Art Bennett, Michael Bourgeois, Scott Everts, David Finnigan, Fiona Finnigan, Kameron Gibson, Lance McMillan, Jason Rider, Nathaniel Taylor, Diane Upshaw, Oliver Upshaw

Proofreading: Hans Korting, Leigh Toms, Gary Sonnenberg, Ian Wakeham

любительский перевод и оформление:

Роман «Nordard» Резниченко

(e-mail: catharis@mail.ru, <http://www.nordard.blogspot.com>)

вычитка:

Алексей «Teremtak» Суханов