

Eclipse. Памятка игрока

Составление: Юрий Тапилин

<http://www.BoardGamer.ru>

Название		Действие	Эффект
Англ.	Перевод		
Explore	Исследование космоса	Выложить на стол 1 гекс рядом с гексом, где есть ваш корабль или диск влияния.	Покажите, где собираетесь исследовать космос, и возьмите гекс из соответствующей стопки (I, II или III). Вы должны положить его на поле так, чтобы на новом и старом гексах состыковался хотя бы один «переход». Если гекс вам не нравится, можете его сбросить (в этом случае действие заканчивается). На новом гексе могут появиться жетоны открытий и корабли древних. Если на гексе нет кораблей древних (или вы их уже уничтожили), вы можете поместить на него диск влияния, а потом активировать корабли колонистов и отправить туда людей – поместить на гекс кубики населения с треков науки, производства или денег.
Influence	Расширение сферы влияния	Поместите или уберите с поля 1-2 диска влияния.	Диск на поле можно поместить, взяв его со статус-листа или из любого своего гекса. Выложить диск можно на гекс по соседству с гексом, где есть ваш диск влияния или корабль. После этого вы можете активировать корабли колонистов, чтобы отправить туда людей. Если вы выбрали это действие, можете повернуть лицом вверх 2 корабля колонистов.
Research	Научные исследования	Получить новую технологию.	Возьмите себе любой из доступных жетонов технологии, оплатив его наукой. Есть три вида технологий: военные (усилиют корабли в атаке), сеточные (усилиют корабли в защите) и нанотехнологии (развивают экономику). Эффекты технологий: «квадрат» позволяет улучшать корабли, «гаечный ключ» даёт возможность строить новые вещи и корабли, «звезда» - разовый эффект при покупке. Нельзя покупать технологии, которые у вас уже есть.
Upgrade	Апгрейд	Улучшить корабли	Возьмите два жетона апгрейдов и поместите их на схемы кораблей и уберите со схем сколько угодно апгрейдов. К некоторым апгрейдам открывается доступ только после изучения технологий. Энергии корабля должно быть достаточно для работы всех апгрейдов. Эффекты всех апгрейдов суммируются. У всех кораблей обязательно должен быть двигатель. У космической базы двигателя быть не может.
Build	Строительство	Создать корабль или постройку	Можно построить 2 вещи. Строить можно только в гексах с вашими дисками влияния. Стройка оплачивается материалами. В каждом гексе может быть один монолит и одна орбитальная платформа. Для строительства монолитов, платформ и баз нужно изучить технологии.
Move	Перемещение	Движение кораблей	Можно выполнить 3 перемещения (как разными кораблями, так и одним и тем же). Перелетать с гекса на гекс можно только через «переходы». Если корабль залетел в гекс с кораблями древних или другого игрока, он останавливается и вступает в бой. Если ваших кораблей больше, чем у противника, можно продолжать движение «лишними» кораблями. В центральном гексе корабли автоматически останавливаются и атакуют защитная система.
Reaction	Реакция (доступно после паса)	Ответ на действия противника	Апгрейд: 1 деталь; Строительство: 1 вещь; Перемещение: 1 движение.

Цены		Апгрейды
Перехватчик	3	Пушки и ракеты – атака в бою (ракеты стреляют только один раз – в самом начале сражения); Компьютеры – плюс к кубикам в атаке; Щиты – минус к кубикам противника в атаке; Броня – можете игнорировать попадания; Двигатель – дальность перемещения корабля; Генератор – обеспечивает корабль энергией.
Крейсер	5	
Линкор	8	
База	3	
Платформа	5	
Монолит	10	
Сражения		
<p>Бои разрешаются по очереди, начиная с гексов с большим номером. Если в гексе больше двух игроков, сражения происходят попарно, в обратном порядке (первыми сражаются те, кто последними прилетел в гекс).</p> <p>Корабли атакуют в порядке инициативы. При равенстве первым стреляет обороняющийся (тот, у кого в гексе есть диск влияния, либо тот, кто первым прибыл в гекс). Все корабли одного типа атакуют одновременно (бросаются кубики за их оружия).</p> <p>Атака кубиками 6 – всегда попадание 1 – всегда промах Если выпало 2-5, к результату прибавляется бонус компьютеров и вычитается показатель щитов противника. 6+ - попадание</p> <p>Ионные пушки (жёлтый кубик) – 1 повреждение за 1 попадание Плазменные пушки (оранжевый) – 2 повреждения за 1 попадание Антиматерия (красный) – 4 повреждения за 1 попадание</p> <p>Корабль может выдержать столько повреждений, сколько у него единиц брони, а потом погибает с первого же попадания.</p> <p>Порядок боя 1. Ракеты. Корабли стреляют ракетами (1 раз в начале боя). 2. Атака. В порядке инициативы корабли одного типа атакуют или отступают (в следующей фазе атаки). Эта фаза повторяется до конца боя.</p> <p>Бой заканчивается, когда в гексе останутся корабли одного игрока. Если складывается патовая ситуация, атакующий должен отступить или все его корабли погибают.</p> <p>Если атакующий игрок победил, его оставшиеся корабли могут уничтожить население. Платформы и монолиты уничтожить нельзя.</p>		