

Памятка по правилам игры «Impulse»

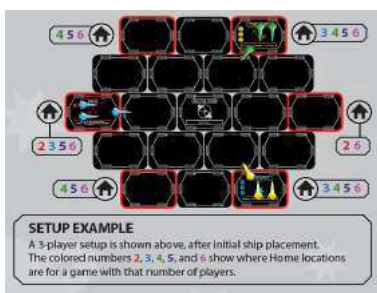
Оригинал: <https://boardgamegeek.com/filepage/105257/impulse-rules-summary>

Перевод: Юрий Тапилин
www.BoardGamer.ru

Цель игры: У каждого игрока крейсера и транспорты, которые исследуют галактику. С помощью добычи ресурсов, изучения технологий и сражений нужно зарабатывать очки. Побеждает тот, кто первый наберет 20 победных очков.

Начальная расстановка:

- Каждый игрок берёт планшет и все корабли одного цвета. Расы отличаются начальной технологией в правом нижнем углу планшета. Поставьте один корабль на поле «0» на счетчике очков. Раздайте всем по 5 карт.
- Положите на середину стола карту центра галактики (Sector Core). Перемешайте колоду и выложите 18 карт рубашкой вверх. Все выбирают стартовые карты в зависимости от числа игроков.
- Каждый игрок берёт стартовую карту в руку и выкладывает на её место любую карту с руки (можно и ту, что там лежала). На неё выставляются 2 транспорта (стоймя) и 1 крейсер (плашмя) по направлению к центру галактики.
- Жребием выберите кто будет ходить первым.



Карты: На каждой карте в верхней части указано действие, а в нижней – эффект. Слева цвет и сила (1, 2 или 3) и шесть переходов по углам. В колоде по 27 карт каждого цвета. Примерно половина силой 1, треть – силой 2 и шестая часть силой 3. 108 карт: 27 Command, 12 Build, 12 Mine, 11 Research, 11 Trade, 9 Draw, 8 Plan, 6 Execute, 6 Refine, and 6 Sabotage.

Добор карт: В руке нельзя держать больше 10 карт (если у вас 9 карт, в конце хода добираете только 1). Единственное исключение – при исследовании новой карты можно взять в руку 11-ю. Если колода закончилась, перемешайте отбой.

Ход игрока: Ход каждого игрока состоит из 6 фаз:

- Добавьте карту в импульс (обязательно):** Сыграйте карту из руки в импульс. Если карт нет – не играйте.
- Используйте технологию:** Примените свойство одной из двух технологий на вашем планшете. В начале у всех есть одинаковые базовые технологии в левом нижнем углу и уникальные базовые в правом нижнем.

- Используйте карты в импульсе, по порядку:** Вы можете использовать каждую карту, сверху вниз. Помечайте активную карту маркером импульса.
- Используйте свой план (или нет):** Можете использовать карту(ы) своего плана (по порядку), а затем скинуть все карты плана (даже если использовали не все). Если в плане 4+ карт, вы обязаны его использовать. При использовании плана в него могут добавляться новые карты.
- Получите очки за центр:** Получите 1 очко за каждую вашу флотилию крейсеров на краю центрального сектора. Количество кораблей во флотилии значения не имеет.
- Возьмите 2 карты, удалите карту импульса:** Наберите 2 карты, сбросьте верхнюю карту в импульсе, чтобы их осталось 3.

Термины и FAQ:

- Корабль** – корабль на поле.
- Крейсер** – корабль на границе карты.
- Транспорт** – корабль в центре карты.
- Вы **занимаете** карту, если на ней есть ваш транспорт.
- Вы **патрулируете** карту, если на её границе есть ваш крейсер. Крейсера одновременно патрулируют 2 карты.
- Флот** – один или несколько транспортов на одной карте или один или несколько крейсеров в одном переходе на границе карты.

Перемещение:

- Транспорты** перемещаются с карты на соседнюю карту через переходы. Транспорт нельзя перемещать на карту, патрулируемую чужим крейсером, и можно – на карту без чужих патрулей, но с чужими транспортами.
 - После перемещения транспорт активирует карту, на которой остановился (но не ту, с которой улетел).
- Крейсеры** перемещаются с перехода на другой переход через карту, которую патрулируют. Крейсера нельзя двигать на переходы с краю космоса.
 - Нельзя двигать крейсер через карту, которую патрулируют чужие крейсера (можно только напасть на противника, двинув крейсер на переход с его кораблями).
 - Если крейсер летит через карту с **чужими транспортами**, они уничтожаются, получите 1 очко за каждый (кроме случая, когда крейсер атакует). В этом случае транспорты уничтожаются только при победе в бою.
- Если карта позволяет **переместить флот**, можно оставлять на месте 1 или несколько кораблей. Все перемещаемые корабли должны двигаться вместе.

- При перемещении корабля на или через карту, лежащую рубашкой вверх, вы её исследуете (возьмите её в руку, выложите на её место карту из руки). Если корабль пролетел через несколько карт, исследуйте их по очереди (вначале нужно объявить весь маршрут).
- Если карта позволяет переместить несколько флотов, они все двигаются на одну и ту же карту. Транспорты активируют карту после перемещения. Крейсеры могут двигаться на разные переходы и могут атаковать разных врагов. Можно двигать и крейсера, и транспорты. Нельзя двигать один флот дважды одной картой.

Сражение:

1. Защитник может использовать подкрепления: положить любое количество карт перед собой рубашкой вверх. Засчитывают только кружки на картах, совпадающих по цвету и по силе с картами в импульсе, в нашем плане или вашими технологиями. Остальные карты можно играть рубашкой вверх (блеф), но они ничего не дают..
 2. Нападающий может использовать подкрепления по тем же правилам.
 3. Подкрепления вскрываются, несовпадающие карты возвращаются в руку игрокам.
 4. Каждый игрок вскрывает по карте из колоды за каждый свой крейсер в бою. Засчитываются все кружки (все цвета).
 5. У кого больше кружков, тот побеждает (ничья – защитник).
 6. У проигравшего уничтожаются все корабли (верните их владельцу).
 7. Победитель получает 1 очко, и по 1 за каждый уничтоженный корабль.
 8. Сбросьте набранные карты и засчитанные подкрепления.
- Бой завершает движение кораблей.

Действия:

- Все действия (и их части) выполнять не обязательно.
- Все цифры на картах – это «потолок» (эффект «добудьте две карты силой [3]» позволяет добыть карты силой 1 или 2).
- Если текст гласит «сделайте что-то X раз из колоды», из колоды по одной вскрывается X карт. Если карта позволяет делать то, что нужно, она выполняется. Нет - сбрасывается.
- Число в [белом поле] на каждой карте можно усилить:
 - Картой минералов того же цвета (+1 за каждые 2 кружка этого цвета). Карты минералов не сбрасываются.
 - Транспорты, если выполняется действие на поле (каждый транспорт засчитывается за 1 кружок).
 - Действия на центральном секторе можно усилить кружками любого цвета по вашему выбору.

Виды действий:

Research (Изучение технологии): Поместите указанную карту на планшет, перекрыв одну из базовых технологий или замените ею ранее сыгранную карту технологии (она сбрасывается).

Build (Строительство): На карте указано что и где можно построить. У игрока может быть не более 12 кораблей. Уничтожат свои корабли нельзя. Строить корабли на картах, патрулируемых противником можно, но на занятых противником переходами – нельзя.

Execute (Исполнение): Примените эффект карты и сбросьте её или активируйте одну из ваших технологий.

Sabotage (Саботаж): Укажите флот на карте с вашими крейсерами или транспортами. За каждую «бомбу» вскройте по карте из колоды. Если вскрылась карта силой 2 или 3, 1 вражеский корабль в выбранном флоте уничтожается и вы получаете 1 очко. Нужно вскрыть столько карт, сколько сыграно «бомб» (даже если корабли противника закончились).

Plan (Планирование): Добавьте карты в ваш план (лицом вверх).

Draw (Наберите): Наберите карты согласно указаниям. У вас на руке не может быть больше 10 карт.

Trade (Торговля): Сбросьте указанные карты и получите очки за их силу.

Mine (Добыча ресурсов): Подложите карты под ваш планшет слева, чтобы на них были видны только кружки. Их можно будет использовать для усиления и переработки.

Refine (Переработка): Сбросьте карты, подложенные слева от планшета и получите за них очки согласно указаниям. Это действие можно усилить картами, которые вы отправляете на переработку.

Конец игры: Игра сразу же заканчивается как только кто-то наберет 20 очков (даже если это произошло в чужой ход)..

Уничтожение: Если у игрока не осталось кораблей на поле, он полностью уничтожен и выбывает из игры.

Командная игра: С 4 игроками можно играть командами 2х2, с 6 – 2х2х2 и 3х3.

- Члены команды должны сидеть напротив друг друга.
- Сражаться с напарником нельзя. Ставить корабли двух союзников на один переход нельзя. Можно пролетать через карты, которые патрулирует союзник.
- У каждой команды есть отдельный импульс, в который добавляют карты только члены этой команды.
- Переговоры между членами команды должны слышать все игроки.
- Очки получает каждый игрок. Выигрывает команда, в которой кто-нибудь наберёт 20 очков.