

Об игре

Звёздный Рубеж – это стратегическая игра для двух участников. На изменяемом игровом поле, разбитом на шестиугольники – гексы, показана поверхность планеты Арктал-3, разделённая потоками лавы на несколько островов (эти потоки поселенцы по привычке называют «реками»). На каждом острове обнаружены месторождения очень редкого элемента – Ридалия, необходимого для сверхсветовых ускорителей космических кораблей. Он чрезвычайно нужен всем технологически развитым цивилизациям в галактике. Не удивительно, что за контроль над месторождениями этого ценного вещества идут настоящие битвы. Арктал-3 – одна из таких планет. Тот, кто установит полный контроль над месторождениями Ридалия, т.е. устранит противника с планеты, будет победителем игры. Спешите освоить как можно больше месторождений, ставьте на них свои шахты и получайте деньги. Чем больше денег будет в вашем распоряжении, тем быстрее будет расширяться ваша база, расти заводы, фабрики, научные центры и увеличиваться сила и численность армии. Только с непобедимой армией вы сможете добиться победы в этой увлекательной игре!

Подготовка к игре

Отделите фишки, фигурки и детали от литников. Будьте аккуратны, чтобы не пораниться и не испортить детали. Если этот процесс вас затрудняет, то попросите взрослых помочь вам. Соберите модели боевой техники согласно приложенным схемам. Рассортируйте игровые карточки по цвету – у вас должно получиться две колоды, по одной каждому игроку. Затем, выберите, за какую сторону вы будете играть, и заберите фишки, фигурки и модели своего цвета, а также одну колоду карточек.

Соберите игровое поле. Для этого каждый игрок сначала забирает себе «плацдарм» (рис.1) – остров на котором он начнёт игру. Затем посреди игрового пространства кладётся «центральный» остров (рис.2). После этого игроки по очереди «создают» игровое поле: каждый из них берёт один остров и пристыковывает его любым способом к уже лежащим на столе. Когда все острова будут выложены, игроки пристыковывают к ним свои плацдармы - и поле готово! Такой способ позволяет каждый раз создавать новое поле для каждой игры.

Соперники начинают игру на своих Плацдармах. Вначале у каждого игрока есть 2 киберпехотинца (Рис.3) и по 10 фишек «золота» (рис.4). Киберпехотинцы могут располагаться на любых гексах Плацдарма, кроме гексов с месторождением (Рис.5). Остальные фишки, фигурки и модели боевой техники находятся за пределами игрового поля, а фишки «золота» сложены в одну общую «кассу». Когда нужно будет получить золото, игроки будут брать нужное количество фишек из этой общей кассы, а когда нужно будет «оплатить» что-либо, то они будут возвращать нужное число фишек обратно в кассу.



РИС.1



РИС.2



РИС.3



РИС.4



РИС.5 Гекс с месторождением

Игровой ход

Игроки ходят по очереди. Ход каждого игрока состоит из трёх фаз:

1. Боевые действия
2. Получение ресурсов
3. Строительство и Пополнение армии

Игроки по своему желанию могут пропускать любые фазы хода, но менять порядок хода запрещено.

1. Боевые действия

Каждый воин или техника – это боевая единица. Одна боевая единица занимает один гекс поля (рис.6). Несколько, но не более 5-ти (!) боевых единиц, по выбору игрока, может совершить в текущем ходе боевые действия – передвинуться и атаковать, или наоборот – атаковать, а затем передвинуться. Выбранные боевые единицы действуют последовательно, одна за другой. В течение одного хода боевая единица может действовать только один раз. Прежде, чем перейти к следующей единице, игрок должен закончить действия предыдущей. Можно отметить те боевые единицы, которые уже совершили свои действия, например, повернуть их оружием к себе – это поможет избежать путаницы.



РИС.6 Одна боевая единица занимает один гекс поля

Передвижение – это перемещение на число гексов, равных Скорости единицы (или меньше). Например, Лёгкий танк имеет скорость 4 (смотри Единую Войсковую Таблицу). Значит, во время своего передвижения он может передвинуться на 4 (или меньше) гекса в любом направлении (рис.7).

Атака из ракетной установки «Молот». Установка «Молот» - самое разрушительное оружие в игре. Её ракеты вызывают взрыв огромной мощности, поражающий не только гекс цели, но и все гексы вокруг него. Поэтому в графе Мощность выстрела указана диаграмма, из которой видно, что гекс цели подвергается атаке мощностью 1, а все гексы вокруг него – атаке мощностью 0 (рис.12)



РИС.12 Площадь поражения ракет «Молот»

2. Получение ресурсов

Сразу после того, как все выбранные единицы завершили свои действия, игрок переходит к получению ресурсов. Это сбор фишек золота: по 2 с каждого месторождения, на котором, в момент получения ресурсов, установлена Шахта (Рис.13) игрока. Шахта устанавливается на месторождении в фазе Строительства. Полученное золото затем расходуется игроком на строительство, пополнение армии новыми боевыми единицами и на научные исследования, приносящие его армии различные преимущества. Эти исследования представлены игровыми карточками.



РИС.13 Шахта

3. Строительство и Пополнение армии (в этой фазе игрок тратит своё «золото»)

Строительство – это возведение Шахт, Переправ и Строений, которые позволяют производить новые типы войск. Как выглядят Строения и какие боевые единицы они могут производить показано в таблице Строений. В качестве примера на Рис.14 показан участок таблицы Строений, описывающий Завод гусеничных машин. На рисунке изображено, как выглядит полностью построенный завод, а также то, что он может производить.



РИС.14

Строить может любая боевая единица (не обязательно действовавшая в текущем ходе). Строить разрешается на любых свободных гексах поля, соседних с боевой единицей, но не отделённых от неё лавой. То, как следует располагать Строения на поле, указано в таблице Строений (Рис.15). Эти же рисунки расположения строений также поясняют, какие гексы будут заняты строением, а какие останутся свободными и, следовательно, доступными для передвижения техники или дальнейшего строительства. Не обязательно строить сразу целое здание – разрешается возводить их по частям. Более того, часть зданий получается путём достройки имеющихся. Так, на рис.16 показано, что, пристроив к Танковому цеху 3 башни, можно получить Ракетно-танковую фабрику. А если к ней затем пристроить 3 стены, то получится Завод гусеничных машин.



РИС.15 Расположение Завода гусеничных машин на гексах игрового поля

Здания состоят из башен и стен. Стоимость строительства одной башни и одной стены одинакова и равна 2 фишкам золота. Число башен и стен, которые игрок может возвести за один ход, не ограничено – игрок может строить, пока у него хватает золота. Располагать Строения на реках нельзя, через реки можно строить только Переправы.



РИС.16

Переправа – это стена, «построенная» поперёк реки и соединяющая два гекса на разных берегах (Рис.8). Обратите внимание, что по Переправам через реки могут перебираться войска обоих игроков, независимо от того, кто возводил Переправу. Возведение Переправы стоит 2 фишки золота – так же, как и возведение обычной стены.

Установка Шахты на месторождении. Если гекс месторождения (Рис.5) свободен и возле него, на одном из соседних не разделённых рекой гексов, находится боевая единица игрока, то в фазе Строительства своего хода игрок может за 2 фишки золота поставить на этот гекс свою Шахту (Рис.13) – с этих пор считается, что он контролирует это месторождение. Месторождение приносит доход своему игроку до тех пор, пока на гексе с месторождением находится его Шахта. При желании или в случае нехватки строительных деталей игрок в любой момент фазы Строительства своего хода может частично или полностью разрушить свои существующие Строения, но денег за полученные таким путём стены и башни он назад не получает.

Пополнение армии – это закупка новых воинов и/или техники. Определённые Строения позволяют производить определённые типы боевых единиц (См. Таблицу Строений). Цена производства каждой единицы (в фишках золота) указана в таблицах. Чтобы иметь более широкий выбор боевых единиц, надо сделать больше Строений. Число фигурок и моделей техники в игре ограничено, поэтому игрок может производить только те боевые единицы, которые имеются у него в наличии. Других ограничений на производство боевых единиц нет – игрок может строить их столько, на сколько у него хватит золота. Собираясь произвести боевую единицу, игрок сначала должен оплатить её стоимость в кассу. После этого он может выставить новую единицу на поле, на любой свободный гекс, возле того строения, которое произвело эту единицу (Рис.17). Если свободных гексов нет, то игрок не может выставить новую единицу, пока для неё не освободится место. Строения, в которых разрушена хотя бы одна башня или стена, не могут работать на полной мощности, пока не будут восстановлены. Однако есть Строения, которые, даже будучи частично разрушенными, всё ещё могут производить некоторые боевые единицы, если в них сохранилась какая-либо из производственных структур. Например, Завод гусеничных машин, потерявший одну башню (Рис.18) всё ещё может производить тяжёлые и лёгкие танки, поскольку структура Танкового завода осталась целой.

Научные Исследования, которые проводятся в Инженерной Лаборатории (Рис.19), также относятся к строительству. Они позволяют усовершенствовать оружие, броню, технологию, тактику или помогают получить какие-либо другие преимущества. Решив провести исследование, игрок выбирает карту с описанием нужного исследования и «оплачивает» фишками золота указанную на карте стоимость. После этого исследование считается завершённым – описанное в карте свойство начинает действовать, а игрок кладёт эту карту лицевой стороной вверх возле своего края игрового поля, так, чтобы она была видна противнику. Ограничений на количество проводимых исследований нет – игрок может проводить их, пока у него хватает на это золота. В разрушенной Инженерной Лаборатории игрок не может проводить новых исследований, пока полностью не восстановит её, но карточки тех исследований, которые он успел провести, остаются у него и продолжают действовать до конца игры.

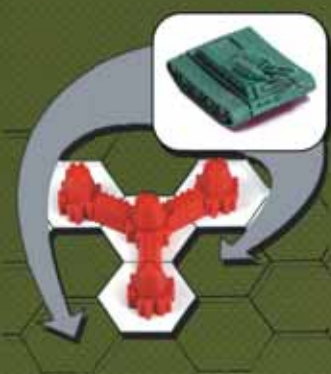


РИС.17 Новая боевая единица выставляется на любой свободный гекс возле производящего её Строения.

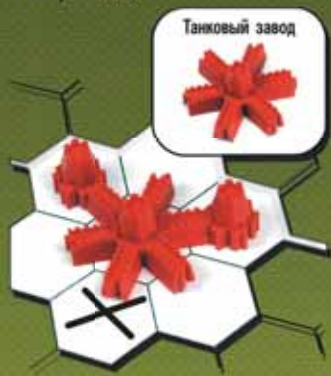


РИС.18 Завод гусеничных машин потерял одну из башен, и теперь не может производить ракетные установки. Но он всё ещё может выпускать лёгкие и тяжёлые танки, поскольку сохранилась структура Танкового завода.



РИС.19 Инженерная лаборатория

Победа

Игрок, уничтоживший всю армию и все строения противника или взявший под свой контроль все месторождения Ридалия, объявляется победителем игры.