

GALACTIC WARLORDS

BATTLE FOR DOMINION



BY BABIS GIANNIOS

ART BY THE MICO

История

400 лет назад Галактика наконец-то была объединена .

После долгих и утомительных переговоров родилась Галактическая Федерация Прейя. Шесть крупных галактических фракций, Альтораны, Оку'Нар, Реммен, Феллеры, Праксис и Киитос были объединены одной идеей - принести мир в Галактике - после многих лет враждебности и агрессии.

И все это время Галактика процветала в мире. Торговля и культурный обмен процветали, люди путешествовали и исследовали чудеса, которые могла была предложить Галактика Прейя. Федерация колонизировала бесчисленные миры и приветствовала другие цивилизации как равноправных членов.

Но 78 лет назад все это закончилось.

Это был 4596 год, когда Аниур Ланкхом, высокопоставленный представитель Феллерийской Республики, был убит. Члены делегации Праксиса взяли на себя ответственность за убийство. Люди были шокированы, ад вырвался наружу, паника и террор росли, как напряженность между Феллерианцами и Праксиса увеличивался с каждым днем.

После того, как флот отправился в пространство Праксиса, чтобы задержать убийц, Феллерианцы были встречены с агрессией от Праксиса. Их флот был жестоко уничтожен, это ознаменовало рождение Галактической гражданской войны, которая разрушила основы Федерации Прейя и унесла мир, который длился веками.

Теперь, после всех этих лет, Галактика лежит в руинах.

Миры, попавшие в войну, были настолько ослаблены, что едва можно было увидеть следы чудесных цивилизаций, которые когда-то составляли Федерацию.

И от массового конфликта и хаоса возникли могущественные военачальники

Они вели в Галактику в новое время войны, как их новые фракции стремятся контролировать огромные пространства и богатые миры, которые когда-то были самой большой гордостью Федерации. Даже в этой опустошенной форме, опаленного войной миров до сих пор есть много, что предложить. От кристаллических голубых океанов пространства Реммена, к красивейшим пустыням региона Алтора, каждый мир теперь должен вытерпеть

Господство Галактического Военачальника

Общее представление

Галактические Военачальники: Битва за Господство-это карточная игра тактического развертывания и управления планеты. В этой игре вы играете за одного из военачальников, с целью установления своего господства над галактикой и набрать наибольшее количество очков в конце игры. Вы будете делать это, играя карты из вашей руки нанимая наемников в вашу команду. Каждый из наемников придет со своими подразделениями и действиями, такими как развертывание войск, разведка, убийство и многие другие. С помощью этих юнитов и действий вы сможете утвердить контроль над планетами в оспариваемой галактической области. В конце игры вы будете собирать очки за выполнение миссий наемников которых сыграли в игре, а также другие бонусные очки. Тот, кто имеет наибольшее количество очков в конце игры-Великий Военачальник и победитель игры!



4X

SHIP STANDEES



4X

PLAYER BASES



3X

BATTLE DICE



8X

WOUND MARKERS



40X

MERCENARY CARDS

16X

SUPPORT CARDS

24X

PLANET TILES

6X

PLANET MARKERS



8X

PLAYER MARKERS



17X

RECON AND ACTION MARKERS



CDMPDNEN"TS

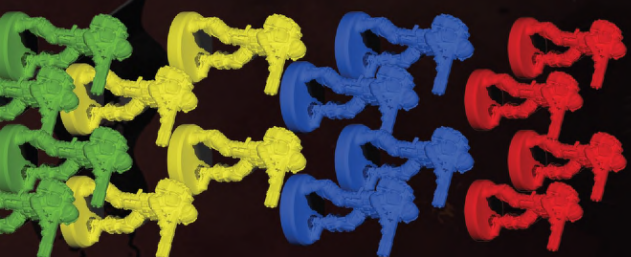
TX

GALAXY GAME BOARD



BOX

INFANTRY MINIATURES
20X PER PLAYER COLOR



T2X

TANK MINIATURES
3X PER PLAYER COLOR



8X

AIRCRAFT MINIATURES
2X PER PLAYER COLOR



Понятия

КАРТЫ НАЕМНИКОВ

Действия наемников

Основные движения игры. Вы будете использовать эти действия, чтобы разместить единицы войск, бомбардировать планеты, убивать наемников

Войска

Каждый наемник идет со своим количеством единиц войск. Когда вы разыграете карту наемников, она вам даст контроль этих войск, которые вы можете использовать их в игре. Когда вы получаете войска, располагаете их в Стартовую площадку, готовыми потом пользоваться.



Миссии наемников

Развертывая единицы войск с Вашей Базы и обеспечивая контроль над планетами соответствующего типа, вы выполняете Миссии наемников, которые дадут вам власть в конце игры.

Навыки

У каждого наемника есть пара навыков. Когда размещен наемник с таким же навыком, теперь вы можете выставить охрану в круг навыков. Если это ваша вторая охрана на круге навыков того же самого цвета (например, ваша 2-я охрана, размещенная в красный круг), вы можете сыграть действие навыков.

Карта Галактики и Треки



Секторы Галактики

Это где тайлы планет перемешивают и кладут на карту. Игроки будут разворачивать свои войска на этих планетах позже, во время их ходов.



Магазин Наемников

Место, где наемники из галактик собираются и ждут, чтобы быть нанятыми! Игроки нанимают Карты Наемников из этой определенной территории.



Трек репутации

Игроки продвигаясь по треку Репутации получают бонусы и больше власти, поскольку влияние их фракции становится более сильным в игре.



Трек планет

Сражения будут влиять на состояние планет, игроки смогут с помощью трека следить за их состоянием.

Цель



Символ Власти

Главная цель в Галактических Военачальниках: Битва за Господство игрок должен иметь большую часть Власти (Победные очки) в конце игры

Размещение

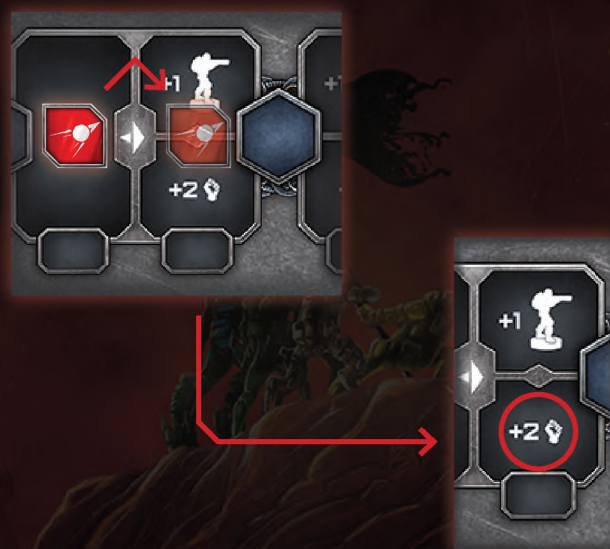
Когда Вы размещаете юнитов на планете, Вы получаете власть согласно положению маркера той планеты на Треке Планет.



EXAMPLE: Красный игрок решает разместить свои подразделения на желтой планете. Потому что на данный момент желтый маркер планеты находится на последнем месте на трассе, он сразу же получит + 2 пункта власти для немедленного размещения там (нижнее значение на трассе).

Репутация

Каждый раз, когда Вы получаете Репутацию, вы сможете получить либо игровой бонус, либо власть



EXAMPLE: Красный игрок получил 1 репутацию, играя действие. Он может выбрать либо получить + 1 пехоты в своей базе или получить + 2 пункта власти сразу.

Миссии

В конце игры, вы получите 2 пункта власти для каждой планеты которую контролируете, что соответствует символу в верхнем левом углу каждого из ваших не раненых наемников в игре.



В конце игры красный игрок управляет 2 синими планетами и 1 желтой планетой. Поскольку он управляет 2 синими планетами, он получает +2 пункта власти за наемника с символом голубой планеты, поэтому синие планеты дадут ему 8 пунктов власти всего.

Поскольку он контролирует 1 желтую планету, он получит + 2 пункта власти для каждого наемника, и потому, что у него есть 3 наемника с символом желтой планеты, он получит +6 пунктов власти всего

Правила

Некоторые правила установки будут иметь дополнительные правила для 2, 3 и 4 игроков, отмеченных этими символами:

2

3

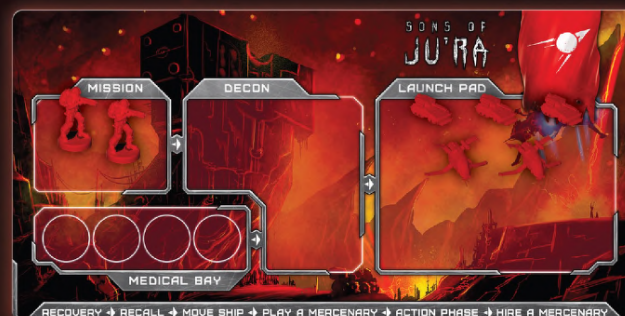
4

2 vs 2

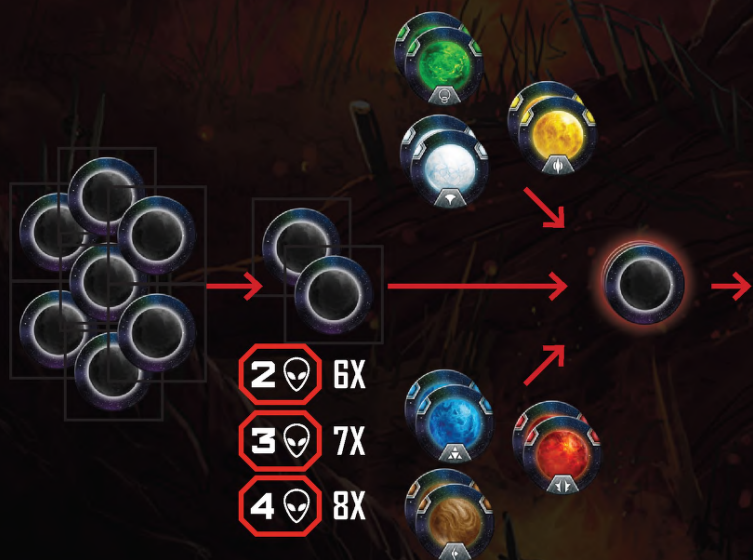
1. Выбор Фракции: Каждый игрок выбирает фракцию и берет все компоненты, связанные с этим цветом: планшет, войска, маркер корабля и другие маркеры. Каждый игрок размещает свой маркер власти на 0 на треке власти и войска в выделенном пространстве рядом с его базой под названием резервы.



2. Войска в базе: Каждый игрок затем размещает два пехотных подразделения из своих резервов в место миссии на своей базе. Затем он помещает все свои Танковые и Авиационные войска в пространство стартовой площадки на своей базе.



3. SEED PLANETS: Отделите 2 планеты от каждого цвета и отложите их в сторону. Затем перетасуйте остальные лицом вниз и возьмите 7, 8 или 9 планет для 2, 3 или 4 игроков и перетасуйте их вместе с теми, которые ранее отложены. Теперь у вас должно быть 19, 20 или 21 планета в зависимости от количества игроков. Перетасуйте эти планеты снова и поместите их на карту галактики случайным образом лицом вниз, два в каждом внешнем секторе и +1 от количества игроков в основной области, а затем откройте планеты в трех средних секторах. Положите остальные обратно в коробку.



Пример: поскольку в этом примере установки были выявлены 2 белые планеты, маркер представляющий белые планеты, будет идти 2 места вперед. Сделайте это для всех планет, выявленных во время установки. **Помните, каждый раз, когда новая планета раскрывается, соответствующий маркер идет на 1 место вперед на трассе!**



4. DEAL SUPPORT CARDS: Перетасуйте колоду поддержки и раздайте по 1 карте каждому игроку лицом вниз к руке.

5. DEAL MERCENARY CARDS: Колода складывается по-разному с разным количеством игроков:



Из колоды наемников разделите 30 карт, отмеченных 2 в правом нижнем углу, перемешайте карты и раздайте 5 каждому игроку.



Для 3-х игроков, перемешать все 40 карт наемников, а потом уберите 7 случайных карт, чтобы сформировать колоду из 33 карт. Затем раздайте по 5 карт каждому игроку.



Для 4 игроков перетасуйте все 40 карт наемников, а затем уберите 4 карты случайным образом, чтобы сформировать колоду из 36 карт. Затем раздайте по 5 карт каждому игроку.

6. DISCARD MERC : Каждый игрок должен выбрать 2 карты наемника, чтобы сбросить со своей руки. Перетасуйте эти карты обратно в колоду наемников, а затем откройте первые 4 карты из колоды, чтобы сформировать рынок наемников.

7. PREPARE REPUTATION TRACK: Перетасуйте маркеры действия репутации лицом вниз, а затем поместите их случайным образом на каждый слот на треке репутации лицом вверх. Положи оставшийся токен обратно в коробку.

SUPPORT DECK



1X



MERCENARY DECK



DISCARD 7 AT
RANDOM



DEAL TO
PLAYERS



DISCARD 4 AT
RANDOM



DEAL TO
PLAYERS



DISCARD 2
FROM HAND



SHUFFLE DECK
AND THEN:



MERCENARY MARKET



REPUTATION

GAMEPLAY

Каждый раунд игроки по очереди в игру. Каждый игрок должен пройти все обязательные этапы хода. Вот обзор хода игрока:

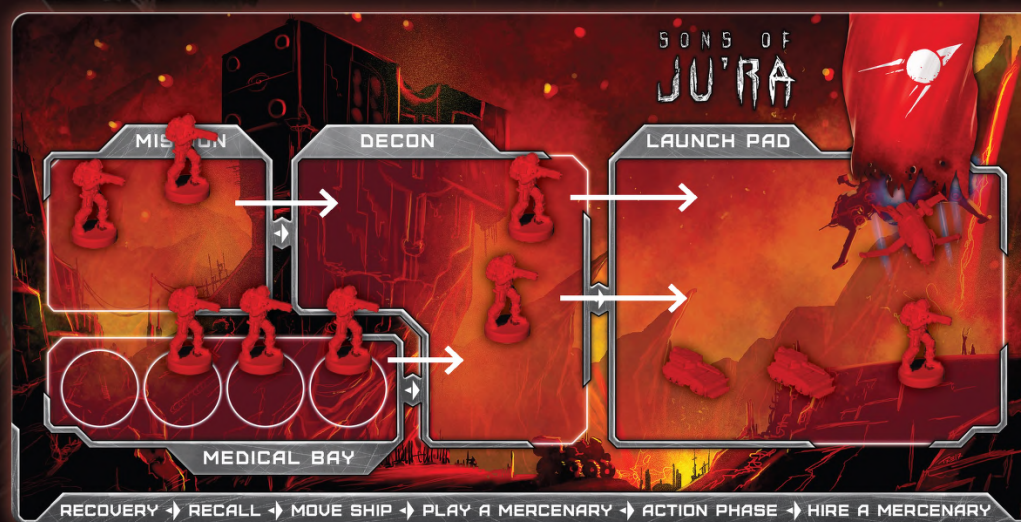


ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Игрок перемещает свои подразделения на следующую ячейку Launch Pad на своей базе в этом порядке:

1. Все подразделения Decon ячейки перемещаются в Launch Pad ячейку.
2. Тогда все юниты из Mission и Medical ячейки двигаются в Decon ячейку.

Внимание: На следующих этапах хода игрок сможет использовать только юниты, находящиеся Launch Pad ячейки!



ОТЗЫВ

В эту фазу, игроки могут отозвать одно любого Пехотного юнита с любой точки поля обратно в ячейку Launch Pad.

Движение Космической Базы

Игрок перемещает свою Космическую Базу по полю в соседний сектор, следуя этим ограничениям:



2

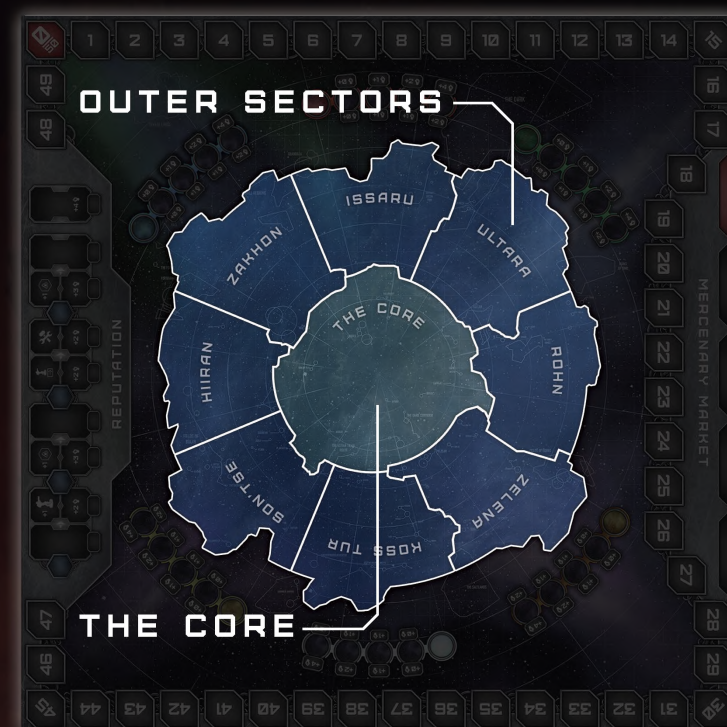
Для 2 игроков, только одна Космическая База может находиться во внешних секторах, в центре может находиться любое количество.

3

4

Для 3 и 4 игроков, две Космической Базы может находиться во внешних секторах, в центре может находиться любое количество.

Для вашего первого хода, поместите свою Космическую Базу в любом выявленном секторе после вышеуказанных ограничений.



ОТКРЫТИЕ ПЛАНЕТ

Если вы переместите Базу в неисследованный сектор (он содержит планету лицом вниз), вы должны немедленно открыть планеты. Затем, для каждого типа планеты, переместите свой соответствующий маркер планеты на траекторию планеты, как было объяснено ранее.



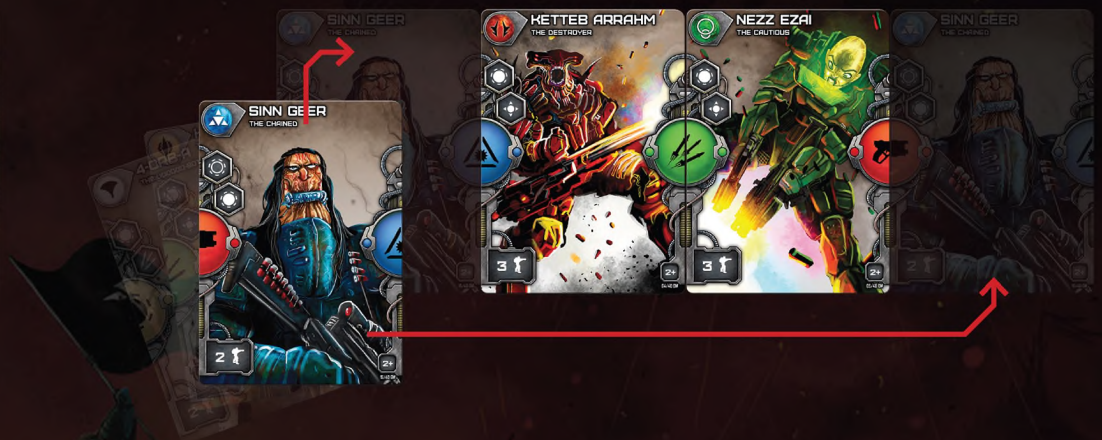
Игра Наемниками

В эту фазу, игрок ДОЛЖЕН сыграть ТОЛЬКО ОДНУ карту наемника со своей руки в Командный Район. Каждая карта которая играется после первого должна быть сыграна на одной из сторон сыгранных карт в Командном Районе:

Очередь 2
Пример

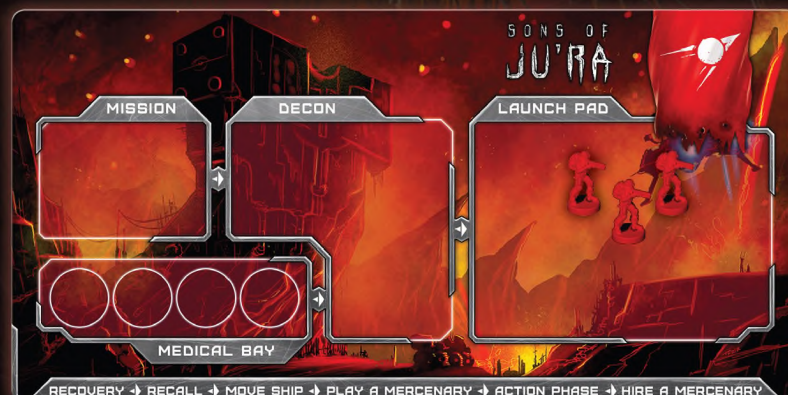


Очередь 3
Пример



УБЕДИТЕСЬ

После того как сыграли карту наемника с руки в Командный Район, поместите количество юнитов (Пехота или другое), показанное в нижнем левом углу на карте наемника из вашего резерва на ячейку Launch Pad на вашем планшете.



Пример сыгранной карты
Наемника

Место охраны

Если карта наемника, в которую вы только что играли, образовала полный круг навыков с картой наемника рядом с ней, вы можете разместить Пехотное подразделение из Launch Pad ячейки на вашей базе на круг. Теперь это подразделение становится охранником. Наемник в Вашем командном районе считается “охраняемым”, если у него есть хотя бы один охранник с одной из его сторон.



Если вы решили разместить охранника, он должен быть помещен на полный круг навыков, который вы завершили во время текущего хода, так как Вы не можете поместить охранника на этот полный круг навыков в более поздних ходах.

КАКАЯ ОХРАНА?

Охранники защищают обоих наемников, которых они прикрывают от покушения. Убийство может быть совершено либо охранником, либо наемником без охраны. Охранники также могут использовать сыграть навыки, которыми обладают ваши наемники.

Как играют навыки наемника.

Охранники также могут быть использованы, чтобы играть определенные навыки, которые ваши наемники владеют. В следующий раз, когда вы поместите охранник на полный круг одного и того же цвета (когда у вас есть 2 охранника на 2 круга одного и того же цвета), вы можете сыграть навык этого цвета. Каждый навык может быть воспроизведен один раз в игре на каждого игрока.

HEAVY ASSAULT



Ранить неохраняемого наемника противника или убейте охранника противника.

ORBITAL BOMBARDMENT



Уничтожить все юниты на одной планете.

CALL FOR SUPPORT



Взять 2 карты поддержки.

COVERT OPS



Сыграть действие размещение на любой планете на поле.

Охранники как подкрепление

Вы также можете использовать охранников, которые вы защищаете планеты, которыми вы управляете, когда вы вторглись. (См. действие размещения, стр. 13).

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Вы можете сыграть в любое или все действия на карте наемника, сыгранной этим поворотом на этой фазе, в любом порядке, если это возможно. Однако при выборе одного из действий необходимо сначала выполнить это действие, прежде чем переходить к следующему действию. На этом этапе Вы также можете играть не более 1 карты поддержки с вашей руки.

Стоимость действий наемника

Для того, чтобы сыграть больше действий наемников, вам нужно будет поставить Пехотинцев или другой тип войск из казарм в ячейку Миссии.



ЗАВОЕВАНИЕ РЕПУТАЦИИ С ПОМОЩЬЮ ДЕЙСТВИЙ

Некоторые действия в игре позволят вам завоевать репутацию. Когда вы играете действие, которое соответствует маркеру действия репутации, который находится позади маркера игрока на треке, получить 1 репутацию.



Пример: Трек репутации показывает, что для того, чтобы продвигать первые 2 ячейки трека репутации с действием, это должно быть действие бомбардировки. Как только вы доберетесь до 3-го и 4-го ячейки на треке, вам нужно будет сыграть действие Recon, чтобы продвинуться, для 5-го действия и т. д.



Бонусы трека репутации:



За дело:

Боец присоединяется к вашему делу. Добавьте пехотинца к себе в ячейку Launch Pad.



Нужна помощь?:

Почините Танк который у вас есть в игре. Переместите Танк в ячейку Launch Pad.



Новые друзья:

Возьмите карту поддержки.



Восстановление юнитов:

Немедленно выполните восстановление всех Ваших пехотных подразделений.

После того, как вы получили репутацию сыграв действия, приступите к самому действию.



Размещение

Разместите 3 юнита с ячейки Launch Pad на планету в секторе где стоит ваша космическая база.

ESTABLISH PLANET CONTROL: Если Вы размещаете юнитов на пустой планете, вы получаете контроль над этой планетой и получаете власть в соответствии с нижним значением, где маркер планеты находится в данный момент на треке планеты.



INVASION: При размещении юнитов на планете, содержащей юнитов других игроков, происходит вторжение. Правила, касающиеся вторжения и его решения, см. на стр. 14.

Возможности самолета Dropship



Одна из способностей самолета, Dropship позволяет игрокам развернуть группу юнитов с самолета на борту на любой планете действием размещение.



Пример: Красный игрок решает разместить на желтой планете, используя самолет вместе с 2 другими юнитами, хотя его базовый корабль не находится в секторе этой планеты.



Только Размещение

Тоже что и действия Размещение, им НЕЛЬЗЯ вызвать действия вторжение.



Убийство

Отправьте одного Пехотного юнита из своей ячейки Launch Pad в ячейку своей миссии, чтобы нанести маркер раны на карту наемника неохраняемого противника, если у этого противника есть по крайней мере две карты наемников в его командном районе или убить противоположного охранника. Если вы убьете охранника, отведите это подразделение в медпункт его владельца. Важно: раненые наемники не дают очки власти в конце игры!



Пример: Вы можете либо убить охранника красного игрока и вернуть его в медицинский отсек, либо ранить наемника справа, потому что у него нет охранника, защищающего его.



Уловка

Отправьте одного Пехотного юнита из Launch Pad ячейки в ячейку своей миссии и выберите противника, чтобы взять одну из его карт наемников в случайном порядке. Затем:

А: Оставьте карту и дайте ему одну из Ваших карт наемников, или;

В: Выбери одно из действий карты наемника, разыграй его и верни ему карту.



Если Вы выбираете выбор В, важно отметить:

1. Нельзя начать вторжение с помощью действия размещение.
2. Вы не можете сыграть другую уловку с картой наемника противника.
3. Вы не получите репутацию, играя соответствующее действие на треке репутации.



Бомбардировка

Отправьте одного Пехотного юнита из ячейки Launch Pad в ячейку своей миссии, чтобы убить противостоящее Пехотное юнита на любой планете, или отправьте один самолет Dropship в резервы, чтобы убить Пехотное юнита на любой планете. Затем бросьте 2 кости. Для каждого попадания удалите дополнительного юнита с этой планеты.



Поддержка

Отправьте 1 Пехотного юнита из Launch Pad ячейки в ячейку миссии, чтобы взять карту поддержки.



Разведка

Отправьте 1 Пехотного юнита из Launch Pad в ячейку миссии. Выберите сектор с нераскрытыми планетами, посмотрите на них тайно и верните их лицом вниз. Затем вы можете разместить один из доступных вам маркеров разведки в этом секторе лицом вниз.

Во время фазы движения космической базы вместо движения в соседний сектор вы можете переместить его в сектор, где находится один из маркеров разведки (Примечание: ограничения базового судна по-прежнему применяются).



Тактическая высадка

Когда вы входите в этот сектор, вы можете перевернуть маркер лицевой стороной вверх, сыграв действие размещения только на 1 планете в секторе. Затем верните себе маркер разведки.



Тактическое вторжение

Когда вы входите в этот сектор, вы можете перевернуть маркер лицом вверх, сыграв размещение/вторжение действие на одной планете в секторе. Затем верните себе маркер разведки.

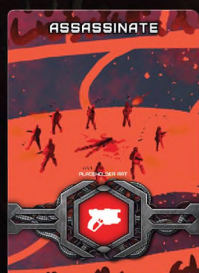
Во время фазы движения самолетов Dropship, вместо движения в соседний сектор, вы можете переместить свой самолет в сектор, где находится один из ваших разведывательных маркеров.

В конце фазы действия, если космическая база находится в секторе, где у вас есть маркер разведки, верните этот маркер, независимо от того, сыграли ли вы его действие или нет..

Карты поддержки

Карты поддержки представляют "наемников и гильдии" в Галактике, которые либо хотят помочь вам в вашем деле, либо они просто обязаны вам. Эти карты могут быть воспроизведены как бонусные действия во время фазы действия на вашем ходу. Карта поддержки может быть воспроизведена либо перед игрой наемника действия или после. Некоторые карты, как блокады, могут быть воспроизведены на ходу противника.

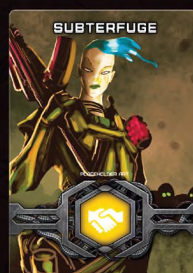
Важно 1: Вы можете играть только одну карту поддержки за ход и действия, которые вы играете с картами поддержки, не продвигают вас по треку репутации.



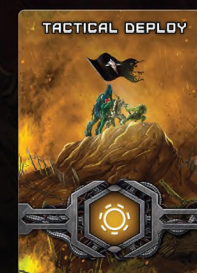
Сыграть
убийство



Сыграть
разведку



Сыграть
Уловку



Сыграть только
размещение



Сыграть когда
играется чужая
карта поддержки
и отменить ее

Вторжение и Бой

Как упоминалось ранее в разделе действие размещения,если размещаете юнитов на планете,уже содержащей юнитов противника,происходит вторжение. Выполните следующие действия, чтобы сыграть вторжение:

1. Разрушение планеты

Массовые сражения, происходящие на поверхности планет, действительно могут нанести вред уже опустошенным планетам галактики. Переместите маркер планеты, соответствующий типу планеты, которая вторгается в данный момент на один шаг назад на трассе планеты.

Пример: Красный игрок решает вторгнуться в желтую планету синего игрока. Из-за разрушений, вызванных вторжениями, желтый маркер планеты перемещается на одно пространство назад, тем самым уменьшая стоимость размещения на планете.



2. ПОДКРЕПЛЕНИЕ ЗАЩИТНИКА

Если у защитника есть меньше юнитов, чем у захватчика, он может укрепить юнитов защиты с 1 дополнительной юнитом пехоты только перед началом сражения. Он может сделать это, беря охрану от Наемника в его области команды, чтобы поместить его в планету, которая в настоящее время является объектом вторжения. Если он сделает это, юниты добавит, дополнительный кубик защитника, как будто юнит уже был там.

Кроме того, если охранник был размещен от Наемника, который соответствует своей "Наемнической миссии" с планетой, захваченной в данный момент, защитник может выполнить Дополнительный маневр защиты, который учитывает только первый раунд в зависимости от цвета навыка, с которого был развернут охранник:



EFFICIENT TARGETING

После броска защитник может перебросить любое количество кубиков.



FORTIFY

Защитник получает дополнительный кубик.



BOLSTER

Захватчик считает себе кубики урона во время вашего первого броска.



FIRST STRIKE

У захватчика -1 кубик

3. Бросок кубиков

Во время этого шага оба игрока бросают кубики, чтобы определить количество ударов, которые они нанесут. Независимо от любой комбинации юнитов, которые игрок может иметь в бою, игрок может бросить максимум 3 кубика в бою.

BATTLE CHART		
UNIT AMOUNT	DICE AMOUNT	
	INVADER	DEFENDER
		
    	 	 
		 
		
HEAVY SIEGE: All dice gain the  bonus hit if you are invading during the whole invasion. DROPSHIP: When deploying, you may use an Aircraft to deploy anywhere. EVACUATE: You may use the Aircraft on the planet to evacuate all units to Launch Bay. AIR SUPPORT: Reinforcements die after rolling in phase 3 of battle.		

4. Потери

Каждый кубик имеет 3 результата: урон  , +1 к захватчику  , и промах .

После того, как оба игрока, участвующие в битве, бросили свои кости, каждый игрок вычисляет, сколько ударов он дает юнитам другого игрока. Захватчик вычисляет, сколько урона он дал защитнику (регулярные хиты + захватчик). Защитнику необходимо убрать с планеты множество обороняющихся юнитов. Защитник также вычисляет, сколько урона (только обычных) он дал захватчику, и захватчик удаляет с планеты.

Внимание: при уничтожении танки и самолеты не возвращаются на вашу базу. Вместо этого поместите их в резервную кучу.

5.ПРОВЕРЬТЕ ПОБЕДИТЕЛЯ И ПОЛУЧИТЕ РЕПУТАЦИЮ

Если все юниты одного из игроков уничтожены, то другой игрок становится победителем боя. Если

захватчик выиграл битву, он получает + 1 к репутации.

4 Свободные командные действия игрока

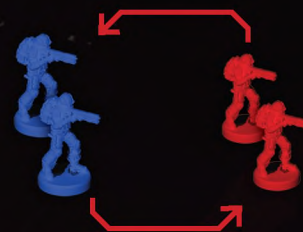
В игре на 4-х, где вы играете в 2 на 2, каждый игрок может выполнить одно свободное "командное действие" из трех в



Обмен 1 карты наемника с вашим товарищем по команде в то же время. Ваш товарищ по команде должен дать вам карту.



Переключите управление планетами в смежных секторах с товарищем по команде, перемещая все ваши подразделения на его планету и все его подразделения на вашу планету.



Удалите X пехотных юнитов Launch Pad в резерв. Ваш товарищ по команде помещает столько же пехотных юнитов из своего резерва в его Launch Pad.

НАНЯТЬ НАЕМНИКА

В последней фазе хода, вам нужно выбрать, будете ли вы брать карты с рынка наемников, или выбрать, чтобы взять верхнюю карту наемников колоды.

Выбор наемника

Возьмите карту из рынка наемников. Взяв карту, раскройте верхнюю карту колоды наемников и поместите ее в пустой слот.



Или

Взять Наемника

Если вы решили взять карту из с верха колоды, удалите 4 карты на рынке наемников из игры. Затем просто добавьте 4 новые карты на рынок наемников из с верха колоды наемников.



В игре 3 и 4 игрока, если вы берете карту из верха колоды, то вы не удаляете 4 карты на рынке наемников из игры.



Конец игры

Игра окончена когда:

Последняя карта выложена



Последняя карта рынка наемников выложена, после чего каждый игрок играет еще один ход и игра заканчивается.

ИГРОК ДОСТИГ КОНЦА
ТРЕКА РЕПУТАЦИИ



Игрок достигает последней ячейки на треке репутации. Активный игрок заканчивает свой ход и игра заканчивается.

ИГРОК СЫГРАЛ СВОЕГО
ЧЕТВЕРТОГО НАЕМНИКА С ТЕМ
ЖЕ СИМВОЛОМ ПЛАНЕТЫ



У игрока есть 4 наемника с одинаковыми миссиями в области его командования. Активный игрок заканчивает свой ход и игра заканчивается.

SCORING

После того, как игра заканчивается, каждый игрок получает дополнительные очки власти за следующее:

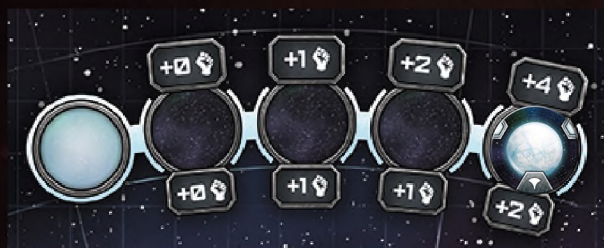
ОХРАНА

Каждый игрок получает по 1 власти за каждого из своих охранников, присутствующих в конце игры.



Большинство войск

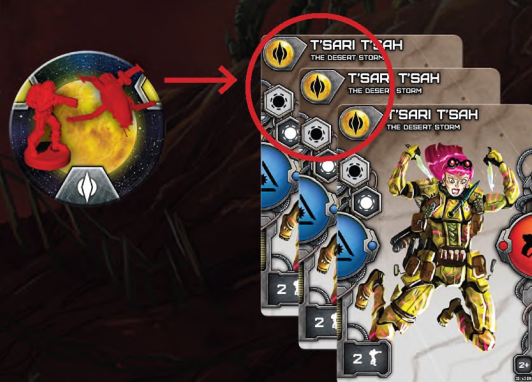
Каждый игрок, который имеет большинство юнитов (большинство юнитов на каждом из 6 типов планет), получает очки власти равно верхнему значению на треке планеты, где находится маркер планеты.



Пример: несмотря на то, что красный игрок контролирует больше белых планет, чем синий игрок, у синего игрока все еще есть большинство юнитов на этом типе планеты (3 против 2). Таким образом, синий игрок получит + 4 очка власти, потому что маркер планеты для белых планет находится на этом пространстве.

Символы наемников (Миссии)

Как уже было сказано ранее, каждый игрок получает + 2 силы на каждую управляемую им планету, которая соответствует каждому символу в левом верхнем углу его карт наемников.



Пример: В конце игры красный игрок управляет 2 синими планетами и 1 желтой планетой. Потому что он контролирует 2 синих планет, он получает + 2 власти за каждого наемника с символом голубой планеты, поэтому синие планеты дадут ему 8 очков власти всего.

Поскольку он контролирует 1 желтую планету, он получит + 2 власти за каждого наемника, и потому, что у него есть 3 наемника с символом желтой планеты, он получит +6 очков власти всего.

AFTER CALCULATING THE TOTAL POWER, THE PLAYER WITH THE MOST POWER IS THE WINNER AND PROCLAIMED THE GALACTIC WARLORD!

