



Вангелис Багиартакис

СРЕДИ ЗВЁЗД

После опустошительной войны величайшие расы галактики заключили мирное соглашение и объединились в **Альянс**.

Первой же директивой Альянс объявил о создании космических станций, предназначенных для развития торговли между расами и упрочения дипломатических связей. Станциям также предстояло служить гарантом мира и безопасности.

В игре «Среди звёзд» вы возглавляете одну из рас Альянса. Ваша главная цель — построить такую космическую станцию.

Кто построит самую грандиозную станцию новой эпохи?

1	Об игре	1
2	Состав игры	1
3	Подготовка	2
4	Игровой год	2
5	Конец года	5
6	Конец игры	5
7	Режим противостояния	6
8	Правила для двух игроков	6
9	Варианты игры	7
10	Карты секторов	7
11	Часто задаваемые вопросы	8
12	История Альянса	9

1 Об игре

В игре «Среди звёзд» вы строите космическую станцию для галактического Альянса силами одной из инопланетных рас. Для этой цели вы получаете карты секторов станции, которые размещаете в своей игровой зоне наилучшим образом. Спустя четыре игровых года определится победитель — игрок, чья станция получит наивысшую оценку экспертов Альянса!

2 Состав игры

4 карты главных реакторов
 2 карты главного реактора Вакков
 72 карты основных секторов
 44 карты специальных секторов
 16 карт реакторов
 8 карт целей
 12 карт противостояния
 4 памятки игроков
 1 планшет Альянса
 4 маркера игроков
 1 маркер года
 32 жетона кредитов с номиналом 1
 16 жетонов кредитов с номиналом 5
 20 кубиков энергии
 8 карточек рас
 Книга правил

3 Подготовка

Вы можете играть в режиме развития или в режиме противостояния. Режим развития — основной. В режиме противостояния добавляются особые карты, позволяющие вступать в прямой конфликт с другими игроками. Рекомендуется сыграть несколько партий в режиме развития, прежде чем опробовать режим противостояния.



Перед началом игры разделите карты секторов на основные и специальные. Специальные карты секторов помечены буквой «С» (см. пример ниже). Если вы играете втроём, уберите в коробку карты основных секторов с цифрой «4» в правом нижнем углу. Эти карты используются только в партии на четверых. Что же касается партии на двоих — она играется по особым правилам, которые изложены ближе к концу этих правил.

Сложите карты реакторов в отдельную колоду. Перемешайте карты специальных секторов в закрытую, возьмите по 6 карт за каждого игрока, участвующего в партии (18 в партии на троих, 24 — на четверых), и добавьте к картам основных секторов. Вы получили колоду секторов. Тщательно её перемешайте.



Каждый игрок берет маркер игрока и кладет его на деление «0» на планшете Альянса. По ходу игры маркеры будут отмечать изменения победных очков каждого игрока, перемещаясь на соответствующие деления планшета, поэтому расположите планшет так, чтобы он был хорошо виден всем. Вы можете назначить игрока, чьей обязанностью будет следить, чтобы участники не забывали начислять себе победные очки.

Каждый игрок берёт карту главного реактора того же цвета, как его маркер на планшете Альянса, кладёт перед собой и помещает на неё 2 кубика энергии. Оставшиеся кубики энергии и кредиты сложите в общий запас посередине игрового стола.

Каждый игрок берёт карту главного реактора того же цвета, как его маркер на планшете Альянса, кладёт перед собой и помещает на неё 2 кубика энергии. Оставшиеся кубики энергии и кредиты сложите в общий запас посередине игрового стола.

Если вы играете в первый раз, можете сразу перейти к разделу «Игровой год». Попробуйте сначала поиграть без расовых свойств и карт целей.

Каждый игрок выбирает расу и берёт карточку, на которой описано её свойство. Игроки могут выбирать себе расы по договорённости или случайным образом.



Карточка расы

Наконец, перемешайте карты целей и возьмите столько карт, сколько игроков участвует в партии. Положите эти карты лицевой стороной вверх на видном месте.



Карта цели

Теперь вы готовы начать игру!

4 Игровой год

Партия продолжается 4 раунда, каждый из которых соответствует одному году в игровом мире.

Когда начинается очередной год, каждый игрок:

- берёт 10 кредитов из общего запаса и
- берёт в руку 6 карт с верха колоды секторов. Он не показывает эти карты другим игрокам.





Передвиньте маркер года на ячейку текущего года (раунда). Стрелки вокруг номера года показывают, в каком направлении игроки будут передавать друг другу карты секторов (по часовой или против часовой стрелки). Такие же стрелки изображены с обеих сторон жетона года; переворачивайте жетон в зависимости от того, в каком направлении передаются карты в этот год.

Каждый год игроки выполняют по 6 ходов. Ходы выполняются одновременно.

Ход игрока

Ход начинается с того, что каждый игрок **выбирает 1 карту** из руки и **кладёт её перед собой рубашкой вверх**. Затем игрок передаёт карты, оставшиеся у него в руке, сопернику по часовой или против часовой стрелки (в зависимости от года).

Затем игроки одновременно открывают выбранные карты и совершают одно из трёх действий:

- построить сектор;
- построить реактор;
- сбросить карту и получить 3 кредита.

Строительство сектора

Сектор можно построить только **рядом с другим сектором** (см. пример ниже). В начале партии на вашей станции есть ровно один сектор — главный реактор. Следовательно, первый сектор, который вы постройте, должен прилегать к нему.

Все карты секторов поделены на 5 типов. Каждому типу соответствует свой цвет:

Административный
(синий)

Развлекательный
(фиолетовый)

Коммерческий
(жёлтый)

Дипломатический
(зелёный)

Военный
(красный)

Два сектора считаются построенными рядом друг с другом, если они соприкасаются по вертикали или горизонтали. Если сектора соприкасаются по диагонали, они **НЕ** считаются построенными рядом.



Секторы находятся рядом



Секторы НЕ рядом



Чтобы построить сектор, вам нужно оплатить его стоимость в кредитах. Стоимость указана в правом верхнем углу карты сектора. Некоторые сектора также требуют затрат энергии (указывается ниже стоимости в виде кубиков). Для того чтобы потратить необходимую энергию, снимите столько кубиков, сколько изображено на карте строящегося сектора, с любого реактора и/или главного реактора, который расположен в пределах 2 секторов. Расстояние между секторами в игре всегда считается по вертикали и по горизонтали, но никогда по диагонали.

В начале игры на вашем **главном реакторе** лежат 2 кубика энергии. Когда вы строите обычные реакторы, вы также кладёте на них 2 кубика энергии.

Построив сектор, вы сразу получаете столько **победных очков**, сколько указано в левом нижнем углу его карты. После этого смотрите специальные возможности сектора. Они могут иметь немедленный или же отложенный эффект.

- Сектор с **немедленным эффектом** имеет описание на **белом фоне**. Построив такой сектор, вы сразу задействуете его специальные возможности, следуя инструкции на карте сектора.
- Сектор с **отложенным эффектом** имеет описание на **жёлтом фоне**. Возможности секторов с отложенным эффектом будут задействованы в конце игры.

Специальная возможность сектора задействуется один раз за время партии. Разница только в том, происходит это сразу (белый фон) или в конце игры (жёлтый фон).

Пример

Идёт 3-й ход первого года (раунда). Станция Светы выглядит так, как показано справа.

Света выбрала карту «Голографический аттракцион» и собирается её построить. Для этого она должна оплатить стоимость сектора и разместить его рядом с другим своим сектором.



Карта сектора «Голографический аттракцион»

«Голографический аттракцион» стоит 2 кредита. Света платит 2 кредита, то есть возвращает их в общий запас. Однако «Голографический аттракцион» также требует 1 кубик энергии. В пределах 2 секторов находится главный реактор, на котором ещё остается 1 кубик энергии (другой был ранее потрачен при строительстве «Турели»). Света возвращает 1 кубик энергии с главного реактора в общий запас и размещает «Голографический аттракцион» на станции.

«Голографический аттракцион» можно построить в любом месте, которое покрашено оранжевым. В других — нет, т.к. «Голографический аттракцион» должен быть рядом с другим сектором и при этом в пределах 2 секторов



от главного реактора, с которого он потребляет 1 кубик энергии при постройке.

Теперь Света подсчитывает, сколько победных очков принесёт ей новый сектор. В левом нижнем углу его карты указано число «2» — это 2 очка. Помимо этого, «Голографический аттракцион» обладает немедленным эффектом: он даёт +1 очко за каждый сектор рядом. Рядом с ним — 2 сектора (главный реактор и «Транспортная платформа»), что приносит ещё 2 очка. В сумме Света получает 4 очка. Она передвигает свой маркер игрока на 4 деления вперед на планшете Альянса.

Если бы эффект сектора был отложенным (то есть его описание было бы на жёлтом фоне), Света получила бы дополнительные победные очки не сразу, а в конце игры.



Если вы выбрали сектор, но у вас нет кредитов и/или энергии, чтобы его построить, вы должны выбрать другое действие.

Строительство реакторов

Реакторы необходимы, чтобы строить секторы, требующие затрат энергии. Для постройки реактора сбросьте выбранную вами карту (после того, как все игроки одновременно открыли выбранные карты) и заплатите 1 кредит. Затем возьмите карту реактора из отдельной стопки и постройте его рядом с любым другим сектором на вашей станции. После этого положите на этот реактор 2 кубика энергии.

Помните, что вы можете тратить кубики энергии с реактора, только если он находится в пределах 2 секторов от того сектора, который требует затрат энергии при постройке.

Реакторы считаются секторами, но не относятся ни к одному из типов секторов.

Вы не можете построить реактор, если у вас недостаточно кредитов и/или закончились карты реакторов в стопке.



Расстояние, на котором можно потратить кубики энергии с этого реактора при строительстве другого сектора.

Столько кубиков энергии надо поместить на реактор, построив его.



Сброс карты и получение 3 кредитов

Сбросьте выбранную карту и возьмите 3 кредита из общего запаса.

Все сброшенные карты складываются в одном месте лицевой стороной вверх. Любой игрок всегда может посмотреть, какие карты лежат в сбросе.

5 Конец года

После шестого хода у игроков не остаётся карт в руке. Это знаменует собой окончание игрового года.

Перед началом следующего года или перед тем, как перейти к финальному подсчёту очков, рекомендуется внимательно осмотреть станции друг друга на предмет ошибок (например, игрок построил 2 одинаковых сектора, имеющих ограничение макс. 1). Если обнаружена ошибка — игрок убирает все сектора, построенные с нарушением игровых правил (например, убирает второй сектор, построенный в обход ограничения макс. 1). Игрок также отнимает у себя очки, полученные за такие сектора (или сектор), но НЕ получает назад кредиты и кубики энергии, потраченные на строительство. Если игроки не могут посчитать, сколько точно очков было получено, то игрок теряет указанное на карте число очков плюс 3.

В редком случае, когда сектор, построенный против правил, невозможно убрать, так как это разделит станцию на 2 части, оставьте его на месте, но переверните его карту. Не учитывайте этот сектор при подсчёте количества секторов на станции.

6 Конец игры

Партия завершается по истечении 4-го года. Игроки подсчитывают победные очки. Для этого они прибавляют дополнительные очки по категориям, приведенным ниже, к тем, которые набрали в течение партии.

- Вы получаете очки за сектора с отложенным эффектом.
- Вы получаете 1 очко за каждый реактор, на котором НЕТ кубиков энергии (включая главный реактор).
- Вы получаете 1 победное очко за каждые оставшиеся у вас 3 кредита (округляйте вниз).
- При игре с картами целей: вы получаете дополнительные очки за достигнутые вами цели.

Награду по каждой карте цели может получить только один игрок, если на карте не указано иное. В случае ничей между двумя и более игроками никто не получает награду.

Пример

Завершился 4-й год, и Павел приступает к финальному подсчёту. Его маркер на планшете Альянса достиг значения «63». На его станции 3 сектора с отложенным эффектом, и он подсчитывает, сколько они приносят победных очков. Первый даёт 4, второй — 2, третий — 1. В сумме сектора с отложенным эффектом приносят Павлу 7 очков.

В ходе партии Павел построил 3 реактора. Итого у него 4 реактора вместе с главным. На одном из реакторов остался 1 кубик энергии — значит, этот реактор не учитывается; за остальные 3 реактора Павел получает 3 очка. Затем он считает свои кредиты. У него осталось 5 кредитов — это 1 очко.

Наконец, Павел проверяет, как у него обстоят дела с картами целей. Цель «Первый рубеж обороны» приносит 5 очков игроку, у которого больше всего военных секторов. У Павла 6, а у его оппонентов — 5, 4 и 2 соответственно. Награда за «Первый рубеж обороны» достаётся Павлу. Другая цель — «Экономия бюджета» — приносит 5 очков игроку с наибольшим количеством кредитов. Павел снова лидирует с 5 кредитами, но на этот раз он не один: столько же накопил его соперник. А значит, никто не получает награду за «Экономию бюджета».

В сумме Павел набрал 16 дополнительных очков, которые добавляет к своему счёту и заканчивает игру на отметке «79» планшета Альянса.

Игрок, набравший больше всего победных очков, побеждает в партии. При ничейном результате побеждает претендент с наибольшим количеством секторов на станции (без учета реакторов). Если ничья сохраняется, то из оставшихся претендентов побеждает тот, у кого больше всего кредитов. Если всё ещё ничья — побеждают все игроки, у которых сохранилось равенство.



7 Режим противостояния

Для игры в этом режиме вам понадобится один из наборов карт противостояния. В базовой игре вас ждёт набор «Превосходство»; другие наборы появляются в дополнениях и в качестве промо-карт.

Если вы решили играть с картами противостояния, следуйте дальнейшим указаниям. Первый год играйте точно так же, как в режиме развития. В начале второго года, прежде чем набирать новые карты, замешайте в колоду секторов по 3 карты противостояния за каждого игрока, участвующего в партии (9 карт в партии на троих, а в партии на четверых — все 12). С этого момента игроки в начале года берут не 6, а 7 карт.

Далее игра протекает по тем же правилам, что и в режиме развития, но с одним исключением. Когда игрок выбирает карту противостояния, он не может «построить её», поскольку она не является сектором. Вместо этого игрок применяет эффект карты, оплатив её стоимость (в наборе «Превосходство» все карты стоят 1 кредит). В качестве альтернативы игрок может не применять эффект карты противостояния, а использовать её для постройки реактора или получения 3 кредитов в обычном порядке.



Карта противостояния

8 Правила для двух игроков

Для партии вдвоём проведите подготовку к игре как для партии четвером. Расположитесь напротив друг друга, чтобы между вами были два воображаемых игрока. Эти два «игрока» не выбирают расу, не получают кредиты и вообще не строят космическую станцию. Если вы играете с целями, возьмите из колоды 2 карты целей.

В начале каждого года оба игрока берут по 6 карт. Воображаемые игроки также получают по 6 карт (рубашкой вверх).

Каждый ход оба игрока, выбрав карту, передают оставшиеся карты воображаемым игрокам (соблюдая направление, которое задаёт текущий год). Затем каждый берёт в руку карты того воображаемого игрока, которому передал карты, изучает их, сбрасывает 1 карту на свой выбор и передаёт оставшиеся карты своему реальному оппоненту по игре. После этого у всех игроков — воображаемых и настоящих — должно остаться равное количество карт «на руке». В остальном — игра ведётся по обычным правилам. *Примечание:* свойства рас, позволяющие игроку взаимодействовать с картами соперника, применимы и к воображаемым игрокам.

Существует альтернативный вариант правил для двух игроков, созданный **Ким Уильямс** (также известной как *entwife* на www.boardgamegeek.com). В версии Ким воображаемые игроки не требуются.

Проведите подготовку к игре как для партии четвером. В начале года каждый игрок берёт по 6 карт. Перед каждым ходом (включая первый ход) оба игрока берут по 1 дополнительной карте из колоды. Каждый игрок выбирает 1 карту, ещё 1 карту сбрасывает, а оставшиеся карты передаёт своему сопернику.

Пример

Подготовка к партии вдвоём





9 Варианты игры

Мы подготовили несколько вариантов, которые вы можете использовать в своих игровых партиях.

Открытые возможности

Во время подготовки к игре возьмите ВСЕ карты основных и специальных секторов и перемешайте их. Затем отсчитайте 20 карт с низа колоды и отложите в сторону: они будут играть роль неиспользуемых секторов. Таким образом вы не только ускоряете подготовку, но и делаете игру менее предсказуемой, поскольку никто не знает, сколько в колоде копий основных секторов.

Ограниченное пространство

По обычным правилам вы можете строить космическую станцию без пространственных ограничений. И даже если ваша станция добралась до края стола и вы физически не можете добавить сектор с одной из сторон, вы можете просто сдвинуть все карты секторов и в итоге построить сектор там, где вам нужно. С вариантом «Ограниченное пространство» это меняется. Вы не можете «передвинуть» свою станцию, если не хватает места, а если ваша станция разрослась и добралась до станции другого игрока — вы не можете строить поверх его секторов или соприкасаясь с ними.

Вы можете искусственно создать эффект ограниченного пространства, перед началом партии ограничив доступную для строительства территорию.

10 Карты секторов

Название сектора

Тип сектора (первая буква)

Максимальное количество победных очков, которые вы можете получить по эффекту сектора

Максимальное количество копий этого сектора (карты) на вашей станции

Эффекты секторов:

- Немедленный эффект (белый фон): примените 1 раз, построив сектор
- Отложенный эффект (жёлтый фон): примените 1 раз в конце игры

Стоимость постройки в кредитах

Затраты энергии при постройке

Цветовая индикация типа сектора

Принадлежность карты к базовой игре или к одному из дополнений

Количество игроков, при котором карта используется в партии

Расстояние

Специальный сектор

Победные очки, которые сектор приносит при строительстве (без учёта своего эффекта)

Эффект сектора

Очередность хода

В большинстве ситуаций игроки совершают действия одновременно. Однако в некоторых случаях важна очередность хода.

Каждый раз, когда игрок применяет эффект, касающийся других игроков (например, забрать у них кредиты), этот эффект вступает в силу *после того, как все игроки завершили свои действия* (строительство сектора или реактора, сброс карты). Карты противостояния следуют тому же правилу: их эффект применяется *после того, как все игроки завершили свои действия*.

Если два игрока или более решили применить такого рода эффект или свойство расы в одно и то же время, очередность определяется положением их маркеров на планшете Альянса. Игрок с наибольшим количеством очков действует первым, за ним следует игрок со вторым результатом, и так далее. Если у игроков равное количество очков, первым совершает действие тот, у кого больше кредитов. Если у игроков равное количество кредитов, очередность определяется случайным образом.

11 Часто задаваемые вопросы

Можно ли потратить кубики энергии более чем с одного реактора?

Да, можно. При строительстве сектора, которому нужно свыше 1 кубика энергии, вы можете брать кубики энергии с любых реакторов в пределах двух секторов.

Каково расстояние между секторами А и Б на приведённой схеме? 2 или 4 сектора?

Секторы А и Б не связаны другим сектором напрямую, так что расстояние составляет 4 сектора. Поэтому, например, если сектор А по своему эффекту приносит дополнительные очки, если построен в пределах 2 секторов от сектора Б, то в данной ситуации он не принесёт эти очки.



Вопросы по картам секторов и расам



«Школа инопланетной культуры»: как работает эффект этой карты?

Когда игрок строит этот сектор, остальные игроки могут тайно зажать в лагони 1 кредит или сделать вид, что зажали. Затем все одновременно раскрывают лагоны. Игроки с кредитами возвращают их в запас. Игроки с пустыми руками теряют 2 очка.

Что происходит, если игрок должен потерять больше очков, чем у него есть?

Маркер этого игрока останавливается на нулевом делении.



«Ретранслятор»: если другой сектор находится на таком же расстоянии от главного реактора, что и «Ретранслятор», срабатывает ли его эффект?

Да, игрок получает дополнительные очки, если на его станции нет секторов, которые находятся дальше от главного реактора, чем «Ретранслятор». У игрока может оказаться 2 и более «Ретрансляторов», которые принесут очки, если они одинаково максимально удалены от главного реактора.



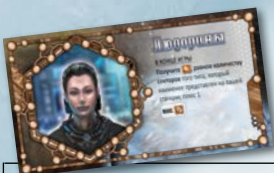
Вакки: в каких случаях реактор Вакков учитывается как сектор всех 5 типов?

Во всех. Например, построив рядом «Оперный театр», вы получите +5 очков. Для «Командного центра» это административный сектор, а для «Экзотической оранжереи» — военный сектор и реактор. Многие карты целей также учитывают главный реактор Вакков.



«Ресторан всемирной кухни»: учитывается ли сам этот сектор как развлекательный для своего эффекта?

Да, учитывается.



Люборины: если на станции нет секторов одного из типов, свойство расы приносит 1 очко в конце игры?

Нет, очки начисляются только за построенные секторы.



Куалины: если в качестве тайной карты цели выбрана карта «Ускоренное строительство», она всё равно должна быть раскрыта в конце игры?

Конкретно эту цель лучше раскрыть в момент, когда она выполнена. Подложите её под карточку расы и начислите очки в конце игры.



Война и мир среди звёзд

Автор: Анастасиос Григориadis



...Галактика раздроблена. Везде и повсюду — следы войны, хаоса, разрушения. Былая слава великих народов — ныне лишь трепещущие отблески на краю забвения. И не осталось ни планеты, ни цивилизации, которой не коснулся бы гибельный вихрь уничтожения — воплощённый ужас, погруживший во мрак настоящее и будущее.

Сто лет назад Куалины, во имя идеалов Единства, решили подчинить другие расы и собрать всю Галактику под властью созданного ими Оргена Куала. Людорины и Минирины, чьи миры были ближе всего, первыми склонились перед военной мощью Куалинов.

Тем временем на другом краю Галактики Шептасы и Сиссауры объединились в коалицию, чтобы совместно отстаивать общие интересы и защищать коммерческие флотилии от нападений воинственной расы Гаррн'Атхак'Нок. Коалиция стала известна как Торговый союз.



определит победителя и окончит войну. Два флота сошлись во втором витке Галактики, готовые вступить в величайшую битву всех времён... но она продлилась лишь несколько секунд.

Случилось непредвиденное.

Первая Галактическая война была неизбежна.

Спустя десять лет после основания Торгового союза в его сферу влияния вторгся Орден Куала. Не видя иной возможности защитить себя, Шептасы и Сиссауры обратились за помощью к прежним врагам. Гаррн'Атхак'Нок согласился — в обмен на финансовую поддержку.

Опираясь на кредиты Торгового союза и богатства недавно покорённых ими Зехути, Гаррн'Атхак'Нок в краткие сроки построили огромный флот. Орден Куала, не ожидавший встретить равного противника, на время отступил.

Несмотря на дипломатические усилия нейтральных рас, война растянулась на полвека. На исходе 51-го года с начала конфликта стороны условились о последнем решающем сражении, которое

Словно из ниоткуда возникли корабли темнее самого космоса. Неизвестное оружие колоссальной мощи в считанные мгновения испепелило оба флота. Сигналы бедствия заполнили все частоты дальней связи — то же самое происходило по всей Галактике! Гибли флотилии и звездолёты, были атакованы планеты как воинственных, так и мирных цивилизаций. Никто не мог остановить загадочные корабли, никто не мог от них скрыться, никто не мог даже обнаружить их! Словно прорехи в пространстве, где не существовало ни света, ни других излучений, они были невидимы и неуязвимы.

Корабли исчезли так же внезапно, как появились, оставив после себя лишь пепел и вопросы без ответов. Кто-то говорил, что это были сами Создатели, иные же полагали, что это было явление высшей цивилизации, существующей в другом измерении. Пройдёт время, и эти мгновения хаоса назовут «Очищением», а таинственные корабли запомнятся как «Предвестники», ибо многим казалось, что они ещё вернуться, чтобы завершить начатое.

Расы

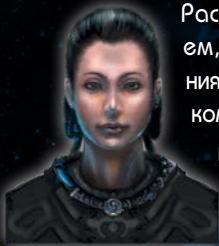
Куалины



До Очищения Куалины были самой могущественной и воинственной расой в Галактике. Сегодня они защитники мира и верные солдаты Альянса.

Из-за приверженности Куалинов мистике и высоким идеям, а также из-за того, что именно они развязали Первую Галактическую войну, многие до сих пор не доверяют Куалинам, полагая, что те не вполне откровенны с союзниками. В любом случае, верны ли Куалины Альянсу или самим себе — они нечто большее, чем может показаться на первый взгляд.

Людорины



Раса людей ранее не блистала величием, Куалины покорили её задолго до Очищения. Однако благодаря своей несравненной коммуникабельности Людорины сегодня на равных входят в Альянс. Многогранность, умение приспосабливаться и выживать в любых условиях — вот в чём заключается людская уникальность. Они подтверждают своим примером, что любая раса имеет ценность для Альянса, если готова принять его заветы и вложиться в общее дело.

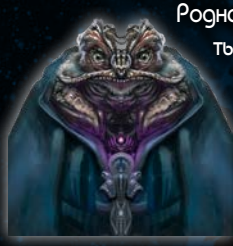
Минирины



Хотя Предвестники и уничтожили их планету, Минирины остаются самыми искусными инженерами в Галактике, способными соорудить всё, что угодно, из чего угодно. Минирины немногословны и в общении не проявляют эмоций.

Может быть, именно поэтому они внушают другим спокойствие и доверие, несмотря на то, что это довольно мелкие и грубоватые с виду существа.

Зехути



Родная планета Зехути — одна из самых богатых в известной вселенной... но именно это чуть не привело их к гибели. Не имея нужды в ресурсах, Зехути не испытывали потребности и в заключении союзов с жителями других планет. Это оказалось недальновидно. Никто не пришёл им на помощь, когда корабли Гаррн'Атхак'Нок появились у их границ. После Очищения Зехути получили свободу и место среди Основателей. Пусть они неопытны в торговых делах, но их богатства поддерживают ресурсную базу Альянса.

Единение ради созидания.

Первые пять лет после Очищения величайшие расы неоднократно собирали совет, на котором обсуждалось будущее Галактики. Даже Вакки, которым никогда не было дела до других, вышли из многовековой изоляции. Всем было понятно, что на кону само существование жизни в Галактике, беззащитной перед столь могущественным врагом. Настало время забыть распри и розни. Настало время для новой надежды. Настало время Альянса.

Восемь рас, создавшие Альянс, назвали себя Основателями. Основатели договорились соблюдать принципы галактического сотрудничества: общая оборона, свободный обмен технологиями, совместное решение культурных разногласий и получение новых знаний о вселенной. Чтобы упрочить своё влияние, Альянс нуждался в вещественных символах, которые стали бы светочами надежды для всех народов Галактики.

На 15-м Совете Основателей прозвучало предложение Куалинов: пусть каждая из восьми величайших рас построит космическую станцию, которая воплощала бы высокую идею Альянса о мире, сотрудничестве и защите. Чертежи первых проектов были готовы уже два года спустя.

Первое собрание разумных рас Галактики под эгидой Альянса состоялось на родной планете Зехути. Посол от Куалинов сложил председательские полномочия и объявил, что Орден Куала станет вооружёнными силами Альянса и будет следовать его миссии.

Пост председателя он предложил передать послу Шептасов, и Совет Основателей единогласно одобрил это решение. Под ответственными возгласы делегаций разных планет новый председатель Альянса Эгар Корр выступил с торжественным заявлением:

«Очищение перевернуло наши представления о вселенной и о нашем будущем. Мы покорили межзвёздное пространство и заселили множество планет — но, как оказалось, мы стоим лишь в начале пути. Вторжение Предвестников преподало нам жестокий, но важный урок: порознь мы слабы. Мой долг — призвать все расы Галактики объединить усилия. Сегодня мне выпала великая честь объявить о строительстве первых космических станций. Они станут маяками надежды во мраке неизвестности. Станции будут служить нам защитой и станут гарантом мира среди звёзд!» ■



Сиссауры



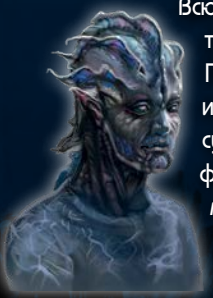
По меркам других рас их поведение загадочно и хаотично; многим кажется, что Сиссауры азартны и живут одним моментом. Однако проследив их действия до и после Очищения, можно предположить, что все их «случайные» решения на самом деле были хорошо спланированы. Но какие бы игры ни были у них на уме, Сиссауры вносят бесценный вклад в дело Альянса.

Шептасы



Именно они были инициаторами создания Торгового союза. Именно их деньги имеют хождение по всей Галактике. Шептасы — непревзойдённые торговцы, они умеют подстраиваться и принимать мгновенные решения. Их девиз: «У всего есть цена, всё можно купить или продать». Благодаря поддержке Куалинов Шептасы возглавили Совет Альянса.

Вакки



Всю историю Галактики до Очищения Вакки считались странной и, возможно, опасной расой. После всего, что случилось, они вышли из тени и выразили желание присоединиться к Альянсу. Вакки — единственная неуглеродная форма жизни в Галактике, обладающая разумом. Их технологии имеют живую органическую основу, и поэтому корабли и станции Вакков способны изменяться, формируя нужную среду обитания.

Гаррн'Атхак'Нок



До Очищения они жили завоеваниями и силой брали всё, что им нужно. Мало кто доверяет им и теперь, ведь привычку в случае чего «брать взаймы» у тех, кто слабее, они сохранили, даже вступив в Альянс. Некоторые вещи не меняются. Тем не менее быстрый и мощный флот Гаррн'Атхак'Нок очень важен для Альянса.



Над игрой работали

Автор: Вангелис Багиартакис

Разработка: Анастасиос Григориадис, Панагиотис Зиновиадис

Иллюстрации: Одиссей Стамоглу, Антонис Папантониу

Дизайн и вёрстка: Гиота Ворджиа

Производство: Константинос Коккинис

Художественные элементы: Анастасиос Григориадис, Вангелис Багиартакис

Тестирование: Панагиотис Зиновиадис, Лефтерис Патецинис, Кростос Сралис, Константинос Лаврентиадис, Василис Зитрос, Сталикас Григорис, Мантзукас Стефанос, Василис Василеу, Эвелина Зисиу, Гиоргос Гакудис, Лефтерис Гиралеас, Танасис Пациос, Димитрис Глистрас, Тетис Гулиу, Харис Пациос, Крис Хризантопулос, Александр Созос, Тони Чимино, Манос Веливассакис, Вангелис Веллес, Сотирис Цантилас, Анастасиос Григориадис, Константинос Коккинис, Сандра Биниари, Никос Хондропулос, Танос Бисбикопулос, Василис Фукаракис, Димитрис Лецос, Гиоргос Стратакис, Эльза Маравгаки

Благодарности

Вангелис Багиартакис: «Я посвящаю эту игру моей жене Евангелии и моим детям — Нику, Елене и Телемаху. Они — мои звёзды, среди которых я живу...».

Константинос Коккинис посвящает эту игру своей жене Сандре и дочерям — Эйрике и Нагии. «Ваша любовь и понимание — моя опора в жизни».

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Продюсер локализации: Денис Давыдов

Перевод: Даниил Яковенко, Екатерина Ливанова

Корректурa: Екатерина Ливанова

Вёрстка: Алина Клейменова

Особая благодарность Ивану Туловскому и Сергею Мачину

*«Среди звёзд» — вымышленное художественное произведение.
Любые совпадения с реальными людьми или событиями являются случайными.*



www.artipiagames.com



www.rightgames.ru

© 2012 Artipia Games, © 2011 Vangelis Bagartakis, © 2019 «Правильные игры», © 2019 Денис Давыдов.