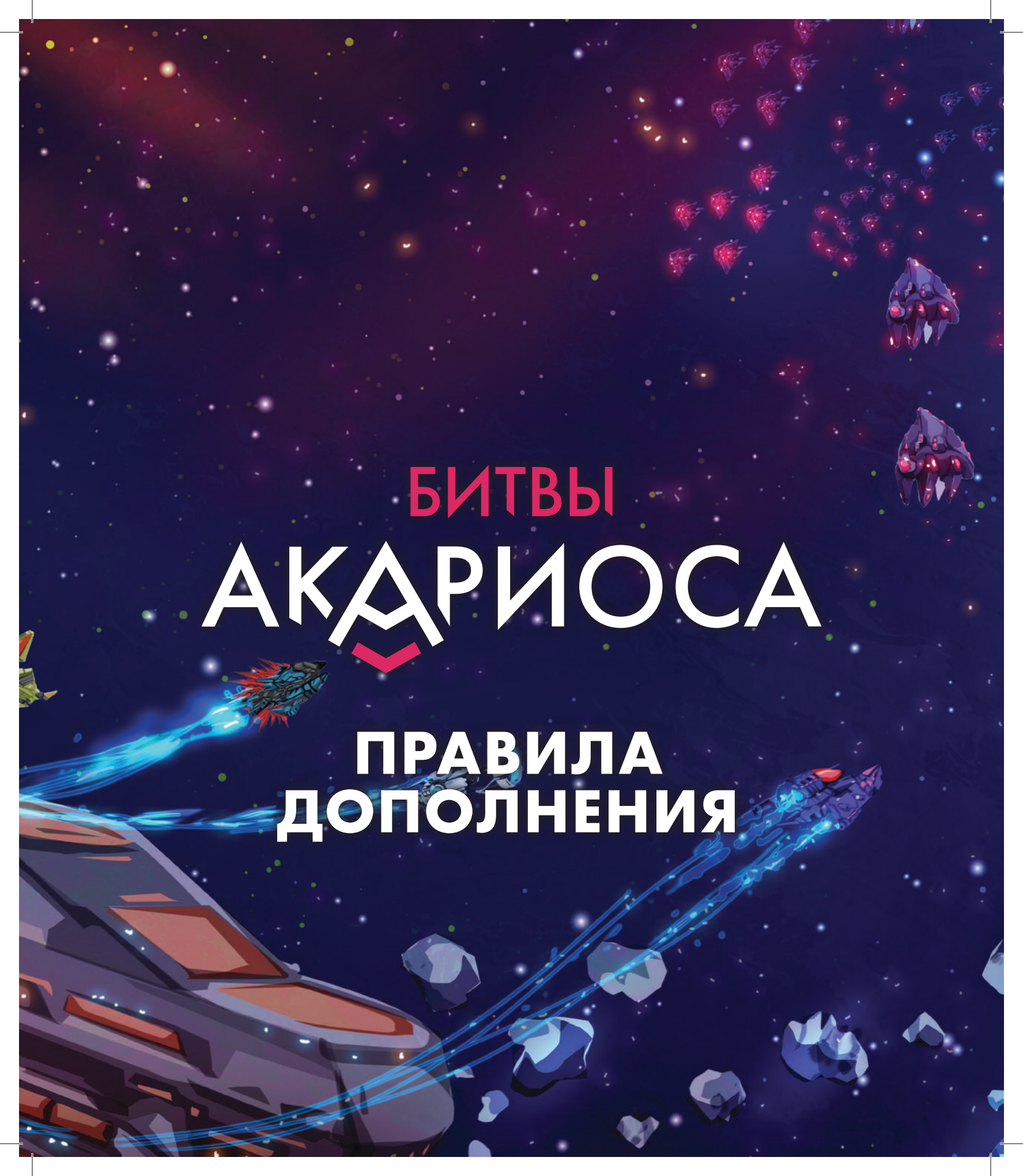
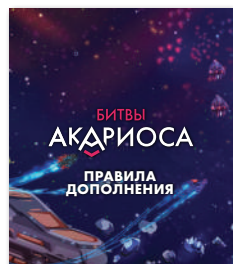


The background is a vibrant space scene. In the upper right, a large swarm of small, red, triangular alien ships moves towards the center. Two larger, more complex alien vessels with multiple red lights are positioned further down on the right. In the lower left, a large, grey, angular structure, possibly a space station or a large ship's hull, is partially visible. Several blue energy trails, representing laser fire or missile paths, crisscross the scene, connecting different points of action. The sky is a deep blue-purple, filled with numerous small, multi-colored stars.

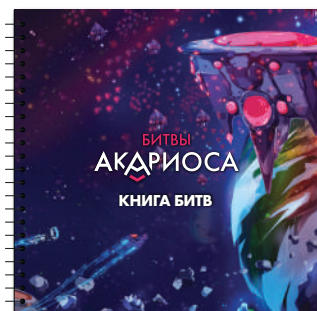
БИТВЫ АКАРИОСА

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



Правила дополнения
(4 страницы)



Книга битв
(44 страницы)



4 кубика модификаторов игроков



Кубик модификаторов врагов



4 счётчика энергии

СОЗДАТЕЛИ ДОПОЛНЕНИЯ

Разработчик: Брендан Маккаскелл.
Развитие: Кеннет Валентайн, Девон Меттлин.
Графический дизайн: Дэн Хьюз.
Технический редактор: Андреа дель Аньезе.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.
Главный редактор: Иван Реморов.
Выпускающий редактор: Евгений Самарский.
Редакторы: Елена Даценко, Александр Петрунин.
Переводчики: Александр Петрунин, Ольга Дмитриева.
Корректор: Полина Сикацкая.
Верстальщик: Михаил Гвоздков.

БИТВЫ АКАРИОСА



ВКРАТЦЕ О ДОПОЛНЕНИИ

Это дополнение погрузит вас в гущу космических сражений, представленных в книге битв и не связанных с сюжетной кампанией «Звёзд Акариоса». Также у вас появится возможность посещать динамически меняющийся рынок и улучшать свои корабли прямо в разгар сражения. Ещё одно новшество — кубики модификаторов, пришедшие на замену картам модификаторов. Броски кубиков будут решать исход атак — как игроков, так и врагов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

1. ВОЗЬМИТЕ КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ

Каждый участник берёт 1 планшет игрока, 4 кубика действий, 1 кубик модификаторов игрока, 1 счётчик энергии, а также 1 зелёный, 1 синий и 1 фиолетовый маркеры. Поместите маркеры на деления «0» шкал корпуса, щитов и стресса на планшете игрока. Установите значение счётчика энергии на «1».

2. ВЫБЕРИТЕ ПИЛОТОВ И КОРАБЛИ

Каждый игрок выбирает 1 любого пилота и 1 любой корабль. Возьмите фишку пилота, жетоны пилота и корабля, фигурку корабля, подставку для корабля, а также карты способностей пилота и корабля уровня I. Соберите ваш корабль как обычно.

3. ВЫБЕРИТЕ НАЧАЛЬНЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

Каждый игрок выбирает 1 улучшение оружия из карт 01—04 и 1 улучшение двигателя из карт 01—04.

Если вы играете с дополнением «Дроны Акариоса», участники могут использовать дроны как обычно (см. с. 4 правил «Дронов Акариоса»). В дополнении «Битвы Акариоса» у дронов всегда уровень III.

4. ПОДГОТОВЬТЕ ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ

Каждый участник помещает жетон пилота, жетон корабля, фигурку корабля и карты улучшений на свой планшет игрока как обычно. Измените положение маркеров на шкалах корпуса и щитов вашего планшета игрока так, чтобы их суммарное значение было равно 12.

ПОДГОТОВКА РЫНКА

Возьмите все карты улучшений оружия, двигателей и технологий, соответствующие классам кораблей игроков. Добавьте в получившиеся колоды карты улучшений без корабельных ограничений и отдельно перемешайте каждую из колод. Откройте и выложите 4 карты из каждой колоды — это рынок.



ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ

1. ПОДГОТОВЬТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ И ВРАГОВ

Откройте книгу битв на любом сценарии и поместите её в центре игровой зоны.

Возьмите фигурки кораблей, указанных в подсказке сценария. Подготовьте врагов и планшеты врагов как обычно (см. этапы 7—8 на с. 10 базовых правил «Звёзд Акариоса»). Поместите все взятые корабли на обозначенные клетки на открытом развороте книги битв. Убедитесь, что все они направлены правильно. Жетоны местности и жетоны сценария оставьте в коробке, поскольку они уже напечатаны на страницах книги битв.

2. ПОДГОТОВЬТЕ «ВОРОБЬЯ»

Поместите один чёрный маркер на деление «1» шкалы раундов на планшете «Воробья». Если в сценарии участвует «Воробей», сверьтесь с особыми правилами сценария, чтобы узнать начальное значение корпуса «Воробья» и поместить зелёный маркер на соответствующее деление шкалы корпуса.

3. ПОДГОТОВЬТЕ КОМПОНЕНТЫ ВРАГОВ

Возьмите кубик модификаторов врагов, колоду травм, а также боевую колоду для каждого типа врагов, участвующего в сценарии. Каждую колоду перемешайте и положите рядом с книгой битв.

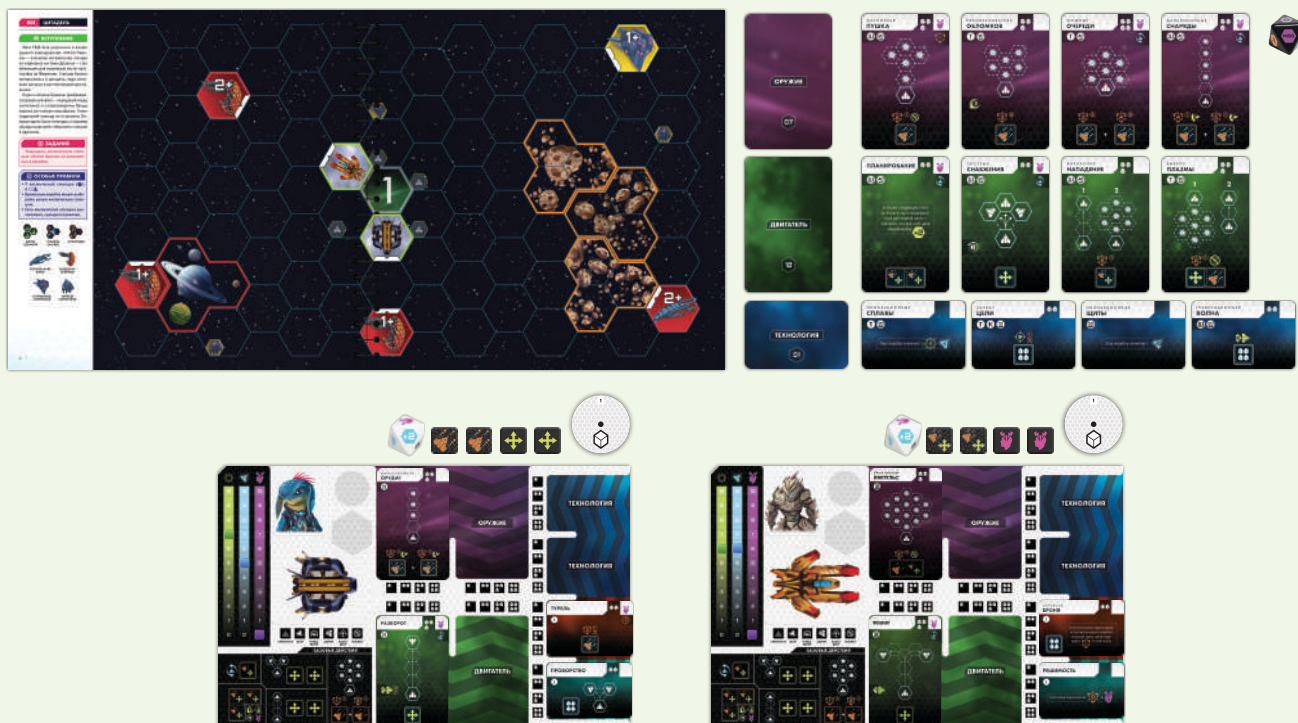
4. РАЗМЕСТИТЕ КОРАБЛИ ИГРОКОВ

Поместите все корабли игроков на страницы книги битв — по одному на любую пустую клетку размещения. Игроки, как обычно, могут направить свои корабли в любую сторону.

5. ОЗНАКОМЬТЕСЬ СО СЦЕНАРИЕМ И НАЧНИТЕ ИГРУ

Прочтите вступление сценария, его задание и особые правила в книге битв и пройдите возможные дополнительные этапы подготовки.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ КОСМИЧЕСКОГО СРАЖЕНИЯ



Следуйте правилам базовой игры «Звёзды Акариоса», за исключением описанного далее.

ЭНЕРГИЯ

Отныне энергия всех установленных улучшений не отмечается отдельными маркерами. Вместо этого у каждого игрока есть единый запас энергии, отслеживаемый на счётчике энергии и расходуемый на все улучшения (в том числе и на дроны, если вы играете с дополнением «Дроны Акариоса»).

Значение энергии не может стать меньше 0 или больше 10.

Во время подготовки игроки устанавливают значение своих счётчиков энергии на «1». Далее в начале каждого раунда все игроки получают количество энергии, равное номеру текущего раунда (например, в начале раунда 3 каждый игрок получает 3 энергии). Таким образом, в начале раунда 1 у каждого игрока будет 2 энергии.

Каждый раз, когда игрок использует улучшение, на карте которого указана ячейка действия с энергией, он тратит 1 энергию. Каждое такое улучшение по-прежнему можно использовать только раз за раунд. Базовые действия на планшете игрока не расходуют энергию.

Энергию также можно потратить на рынке (см. ниже).



Счётчик энергии

РЫНОК

В любой момент фазы действий пилотов игрок может потратить свой 1 неиспользованный кубик действия, чтобы посетить рынок (не получайте стресс, потратив кубик со стрессом).

На рынке можно приобрести сколько угодно улучшений, расплачиваясь за них энергией: 1 равна 15 кредитам. Неизрасходованный остаток кредитов сгорает. Вы не можете обменять кредиты обратно на энергию.

После приобретения улучшения сразу же выложите на его место новую карту из соответствующей колоды. Игрок немедленно устанавливает приобретённые улучшения на свой планшет игрока. Если на планшете нет свободных ячеек, приобретённые улучшения заменяют уже установленные (сломанные улучшения заменять нельзя). Ранее установленные улучшения убирайте в коробку — в этом сценарии они больше не доступны для приобретения и установки.

Игрок может потратить 1 энергию, чтобы выложить на рынок по 1 дополнительному улучшению оружия, двигателя и технологии. Эти улучшения остаются на рынке, пока не будут куплены игроками. Количество открытых карт улучшений на рынке не ограничено.

КУБИКИ МОДИФИКАТОРОВ

Отныне во время атак враги и игроки не открывают карты модификаторов из колод. Вместо этого они бросают кубики модификаторов и применяют результаты в соответствии с таблицами ниже. Результат выпавшей грани со стрессом зависит от текущего значения стресса пилота.



КУБИК МОДИФИКАТОРОВ ИГРОКА		
1		Стресс
2		-1
3		+1 энергия
4		+1 к щитам
5		0
6		+1
7		+2
8		Стресс



КУБИК МОДИФИКАТОРОВ ВРАГОВ		
1		Промех
2		-2
3		-1
4		-1
5		0
6		+1
7		+1
8		+2

СТРЕСС

- 0 = **x2**
- 1–2 = **+1**
- 3–4 = **0**
- 5–7 = **-1**
- 8+ = **промах**

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

