

ВМІСТ ГРИ

Гра містить 144 карт (по 20 карт кожної фракції, а також 8 карти підрахунку очок впливу, 32 «Розвідників», 8 «Вишувачі» та 16 «Дослідників»).

ОГЛЯД ГРИ

У «Зоряних битвах» ви починаєте гру з особистою колодою карт, що представляють вашу космічну армаду. У свій хід ви гратимете карти з руки, щоб торгувати, вести бої, збільшувати свій вплив і застосовувати різні ефекти.

- **Очки торгівлі** (☀️) потрібні для купівлі потужних зорельотів і баз.
- **Очки бою** (⚔️) потрібні, щоб атакувати вашого суперника та його бази.
- **Очки впливу** (👤) — це ваш рахунок. Кожен гравець починає гру з 50 очками впливу.

Наприкінці свого ходу ви скидаєте всі зіграні вами карти зорельотів і берете 5 нових карт зі своєї колоди. Якщо ваша колода вичерпалася, перетасуйте скид (разом з будь-якими щойно купленими картами) і сформуєте нову колоду.

Гравець, який першим зменшить вплив суперника до нуля, перемагає!


ЗВИЧАЙНІ ПРАВИЛА (ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ)

Приготування

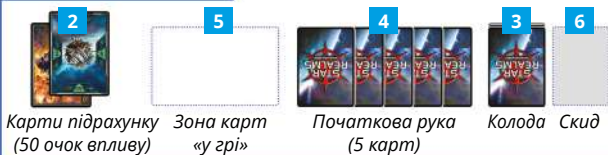


*Кarti підрахунку очок впливу (50 очок впливу),
1 «Розвідник», 1 «Винищувач» та 1 «Дослідник»*

1. Будь-яким способом визначте гравця, який виконає перший хід.
2. Кожен гравець починає гру з 50 очками впливу. Викладіть карти підрахунку очок впливу так, щоб відстежувати свій вплив.
3. Кожен гравець починає гру з особистою колодою карт, що містить 8 «Розвідників» і 2 «Винищувачі». Перетасуйте свою колоду і покладіть її долілиць біля себе.
4. Перший гравець бере на руку 3 карти зі своєї особистої колоди, другий гравець — 5 карт зі своєї особистої колоди. Ви можете дивитися на свої карти на руці, але не на карти на руці суперника.
5. У свій хід ви викладаєте горілиць карти з руки на стіл, у свою ігрову зону перед собою. Ці карти вважають картами «у грі».
6. Кожен гравець повинен залишити місце для власного скиду. Карти в скиді лежать горілиць.

7. Перетасуйте торгіву колоду, що складається з усіх карт із символом  у правому верхньому куті, за винятком «Дослідників». Покладіть торгіву колоду долілиць на стіл.
8. Торговий ряд складається з 5 місць для карт, які викладають у ряд біля торгової колоди. Відкривайте по 1 верхній карті з торгової колоди й викладайте їх по черзі на кожне місце торгового ряду. Заповнюйте місця торгового ряду, починаючи з найближчого до торгової колоди.
9. Покладіть карти «Дослідників» стосом горілиць біля торгового ряду.
10. З іншого боку торгової колоди залиште місце для утилю. Карти в стосі утилю лежать горілиць.

Другий гравець



«Дослідники» (16)

Торгова колода



1

Перший гравець



Структура ходу

Гравці по черзі виконують ходи. Кожен хід складається із 3 фаз:

- I. Основна фаза
- II. Фаза скидання
- III. Фаза взяття карт

I. Основна фаза

Під час своєї основної фази ви можете в довільному порядку скільки завгодно разів виконати будь-яку з наведених дій:

- зіграти карту з руки;
- застосувати первинну властивість вашої бази в грі;
- застосувати союзну властивість вашої карти в грі;
- застосувати утилізаційну властивість вашої карти в грі;
- використати очки торгівлі, щоб купити карту з торгового ряду або стосу «Дослідників»;
- використати очки бою, щоб атакувати суперника;
- використати очки бою, щоб атакувати базу суперника.

Розігрування карт

Кarti з руки ви граєте безплатно. Просто кладіть їх горілиць у свою ігрову зону (ці карти тепер «у грі»).

У «Зоряних битвах» є два основні типи карт: зорельоти й бази.



Зорельоти

Фракція Назва й тип карти Вартість купівлі



Утилізаційна властивість

Фракція Назва й тип карти Вартість купівлі



Художній текст

Первинна властивість

Союзна властивість

Коли зореліт входить у гру, ви **негайно** застосовуєте його первинну властивість. Ви також **можете** застосувати союзна й/або утилізаційну властивість цього зорельота під час своєї основної фази (за умови дотримання всіх їхніх вимог).

Ваші зіграні карти зорельотів залишаються перед вами горілиць до фази скидання, під час якої ви переміщуєте їх у свій скид.



Бази



На відміну від зорельотів, ви не застосовуєте первинну властивість бази негайно після того, як вона входить у гру. Натомість ви **можете** застосувати первинну властивість цієї бази один раз під час своєї основної фази. Ви також **можете** застосувати союзну й/або утилізаційну властивість цієї бази під час своєї основної фази (за умови дотримання всіх їхніх вимог).

На відміну від зорельотів, ви не скидаєте бази наприкінці ходу. Вони залишаються в грі, поки їх не знищать або не утилізують. Поки ваша база залишається в грі, ви можете застосовувати її первинну властивість один раз за свій хід.

Кожна база має значення захисту — число на символі щита (♣ або ♠) в її правому нижньому куті. Це число означає загальну кількість очок бою (♦), яку нападнику треба витратити **за один хід**, щоб знищити базу. (Пошкодження, які не призводять до знищення бази, вилучають наприкінці ходу.) Після знищення базу кладуть у скид її власника.

Бази-аванпости мають символ чорного щита (♣). Вони захищають вас та інші ваші бази. Поки ви маєте принаймні одну базу-аванпост у грі, суперник не може атакувати вас, а також атакувати й вибирати ціллю ваші звичайні бази.

Застосування властивостей

Крім первинних властивостей зорельотів, гравець під час своєї основної фази **може** застосовувати різні властивості своїх зорельотів і баз у грі. Кожну властивість можна застосувати лише один раз за хід.

Якщо властивість дає вам очки бою або торгівлі, ви додаєте їх до свого резерву ресурсів і можете використати під час своєї основної фази. Коли будь-яка властивість дає вам очки впливу, ви додаєте їх до свого рахунку. Ви можете отримувати очки впливу, навіть якщо їхня кількість перевищує ваше початкове значення.

Деякі властивості мають кілька ефектів. (Наприклад, первинна властивість «Катера» дає 4 🍷 та 2 🟡.)

Інші властивості дають змогу вибирати між кількома ефектами. (Наприклад, первинна властивість «Торгової станції» дає 1 🍷 або 1 🟡.)

Фракції та союзні властивості



Технокульт



Торгова федерація



Зоряна імперія



Слизні

Один із цих символів у лівому верхньому куті карти вказує на приналежність цієї карти до відповідної фракції. Якщо ці символи зображені в лівій частині секції властивості, то вони позначають союзні властивості. У ваш хід союзна властивість вашої карти в грі активується (і може бути застосована) лише тоді, коли ви маєте в грі іншу карту тієї ж фракції.


Примітка. Карти «Розвідників», «Винищувачів» і «Дослідників» не належать до жодної фракції (вони нейтральні).

Союзні властивості активуються незалежно від порядку, у якому були зіграні карти. Наприклад, якщо ви граєте два зорельоти Торгової федерації поспіль, то кожен з них «бачить» іншого, і в такому разі активуються союзні властивості Торгової федерації кожного з них.

Щойно активується союзна властивість, ви **можете** застосувати її під час своєї основної фази цього ходу. Ви також **можете** застосувати інші властивості цієї карти під час своєї основної фази (за умови дотримання всіх їхніх вимог).

Утилізаційні властивості та утилізація карт

Є два способи утилізувати карти під час гри:

1. Символ  в лівій частині секції властивості позначає утилізаційну властивість. Ви **можете** застосувати утилізаційну властивість вашої карти під час основної фази, перемістивши її з гри в стос утилю. Ви також **можете** застосувати інші властивості цієї карти під час своєї основної фази (за умови дотримання всіх їхніх вимог), але тільки **перед** утилізацією цієї карти.
2. Якщо ви отримуєте вказівку утилізувати карту з руки, скиду тощо, то в такому разі ви просто кладете карту в стос утилю. Якщо ця карта має утилізаційну властивість, то її **не застосовують**. *Примітка.* У торговому ряді завжди повинно бути 5 карт. Щоразу, коли карта залишає торговий ряд, покладіть на її місце наступну карту з торгової колоди.

Утилізовані карти ви кладете горілиць у стос утилю (а не у свій скид). Карти, що опиняються в стосі утилю, вилучають із гри. Гравці можуть будь-коли переглядати ці карти. Утилізовані карти «Дослідників» натомість повертають у стос «Дослідників». Утилізація ваших початкових карт дасть вам змогу частіше брати хороші карти, але добре подумайте, чи варто утилізувати ваші інші карти й утратити їх назавжди!

Придбання (купівля) карт

Властивості деяких карт дають вам очки торгівлі (🟡). Ви додаєте ці очки до свого торгового резерву, який ви можете поповнювати й використовувати під час своєї основної фази.

За очки торгівлі можна придбати карти з торгового ряду або стосу «Дослідників». Вартість карти вказана на символі торгівлі в правому верхньому куті.

Щоб придбати карту, відніміть її вартість від свого торгового резерву й покладіть цю карту у свій скид. Якщо у вас залишаються очки торгівлі, можете використати їх для придбання додаткових карт під час вашої основної фази.

Примітка. У торговому ряді завжди повинно бути 5 карт. Щоразу, коли карта залишає торговий ряд, покладіть на її місце наступну карту з торгової колоди.

Атака

Властивості деяких карт дають вам очки бою (🔴). Ви додаєте ці очки до свого бойового резерву, який ви можете поповнювати й використовувати під час своєї основної фази.

Очки бою потрібні, щоб атакувати вашого суперника та його бази. У свій хід ви можете провести кілька атак. Щоб атакувати суперника, витратьте будь-яку кількість очок бою зі свого бойового запасу та зменште його значення впливу на цю величину. Щоб атакувати базу суперника, витратьте кількість очок бою, яка дорівнює значенню захисту бази (🛡️ або 🛡️). Після цього базу вважають знищеною, і суперник кладе її карту у свій скид.

Якщо у вас залишаються очки бою, можете використати їх, щоб атакувати суперника або його бази під час вашої основної фази.

Поки суперник має в грі базу-аванпост, ви не можете атакувати цього суперника, а також не можете атакувати або вибирати ціллю його звичайні бази.

Деякі карти вказують вам «знищити вибрану базу». У такому разі ви не витрачаєте очки бою.

Ви не можете атакувати себе, атакувати свої бази або вибирати їх ціллю знищення.

II. Фаза скидання

Скинувши чи придбавши карту, ви кладете її горілиць у свій скид. Гравці можуть будь-коли переглядати скиди.

Під час своєї фази скидання ви:

1. Втрачаєте всі свої невитрачені очки торгівлі.
2. Втрачаєте всі свої невитрачені очки бою.
3. Переміщуєте у свій скид усі ваші кораблі, які є в грі.
(Ваші бази залишаються в грі.)
4. Скидаєте всі карти, що залишилися у вас на руці.

III. Фаза взяття карт

Під час своєї фази взяття карт ви берете на руку 5 карт зі своєї особистої колоди, після чого ваш хід завершується.

Якщо вам будь-коли треба взяти (або подивитися) карту з своєї особистої колоди, а вона вичерпалася, то перетасуйте свій скид і покладіть його долілиць як вашу нову особисту колоду.

Приклад. На початку вашої фази взяття карт у вашій колоді залишилося 3 карти. Ви берете їх, перетасовуєте скид, щоб утворити свою нову особисту колоду, а потім берете ще 2 карти.

ІНШІ РЕЖИМИ (3–6 ГРАВЦІВ)

У «Зоряні битви» можна грати в різних режимах з різною кількістю гравців. Якщо не вказано інакше, для кожного режиму діють усі звичайні правила. Цей набір гри «Зоряні битви» розрахований на двох гравців. Ви можете додавати особисті колоди з інших наборів, щоб у грі могли взяти участь до 6 гравців.

Кожен за себе (3–6 гравців)

Будь-яким способом визначте першого гравця. Цей гравець бере на початкову руку 3 карти, другий гравець — 4 карти, а всі інші гравці — 5 карт. Далі гравці по чергово виконують ходи за годинниковою стрілкою.

Ви можете атакувати / вибирати ціллю будь-яку комбінацію ваших суперників та їхніх баз. Коли гравець зазнає поразки, покладіть усі його карти в стос утилю. Останній гравець, що залишився в грі, перемагає!

Мисливець (3–6 гравців)

Будь-яким способом визначте першого гравця. Цей гравець бере на початкову руку 3 карти, другий гравець — 4 карти, а всі інші гравці — по 5 карт. Далі гравці по чергово виконують ходи за годинниковою стрілкою.

Ви можете атакувати / вибирати ціллю тільки гравця ліворуч від вас і/або бази, що належать гравцям безпосередньо ліворуч і праворуч від вас. Коли гравець зазнає поразки, покладіть усі його карти в стос утилю. Останній гравець, що залишився в грі, перемагає!

Мисливець: перша кров (3–6 гравців)

Грайте за тими ж правилами, що й у режимі «Мисливець», за винятком того, що перемагає той гравець, який першим завдасть поразки гравцеві ліворуч від себе!

Гідра (4 гравці: 2 проти 2; 6 гравців: 3 проти 3)

У всіх учасників однієї команди спільний рахунок очок впливу. Якщо ви граєте 2 командами із 2 гравців, то кожна команда починає із 75 очками впливу. Якщо ви граєте 2 командами із 3 гравців, то кожна команда починає зі 100 очками впливу.

Кожен гравець має свою особисту колоду, руку, скид та власну ігрову зону. (Наприклад, карти вашого партнера по команді не можуть активувати ваші союзні властивості.)

Будь-яким способом визначте першу команду. Гравці цієї команди беруть на руку по 3 карти, а гравці команди суперників — по 5 карт. Команди (а не окремі гравці) по черзі виконують ходи, при цьому всі гравці однієї команди одночасно розігрують свої основну фазу, фазу скидання та фазу взяття карт.

Усі гравці одночасно виконують свої ходи, граючи карти в окремі власні ігрові зони. Кожен гравець має власний торговий і бойовий резерви й сам ухвалює рішення щодо розігрування і придбання карт, застосування властивостей та атак.

Кожного ходу ви можете додавати будь-яку кількість своїх очок торгівлі й/або бою в резерв партнера по команді. Це дає змогу партнерам по команді спільно знищувати бази й купувати дорогі карти.

Поки будь-який гравець має в грі базу-аванпост, суперники не можуть атакувати нікого з його команди, а також не можуть атакувати / вибирати ціллю звичайні бази його команди.

Якщо кількість очок впливу команди зменшується до 0, уся команда програє!

Наліт (3–6 гравців: 1 бос, 2–5 розбійників)

Один гравець виконує роль боса, усі інші гравці — розбійники. Першим виконує хід бос. Далі гравці по чергово виконують ходи за годинниковою стрілкою.

Бос

Початкова кількість очок впливу боса та розмір його початкової руки визначаються кількістю розбійників.

Кількість розбійників	Початковий вплив боса	Початкова рука боса	Рука боса до кінця гри
2	50	5	7
3	70	5	7
4	70	6	8
5	90	6	8

Будь-які пошкодження, завдані базам боса, не анулюються до початку ходу боса. (Це дає змогу одному розбійнику розпочати атаку на базу, а іншому — завершити розпочате.)

Бос перемагає, якщо всі розбійники зазнають поразки!

Розбійники

Кожен розбійник починає гру з 5 картами на руці й має 50 очок впливу. Розбійники можуть дивитися карти на руках один в одного й обговорювати стратегію. Хоч розбійники грають як команда, кожен гравець усе одно має свої очки торгівлі, бою та впливу, а також ухвалює власні рішення щодо розігрування і придбання карт, застосування властивостей та атак.

Коли розбійник зазнає поразки, він може покласти по 1 карті з руки, особистої колоди або скиду в скид кожного іншого розбійника. Решту карт переможеного розбійника покладіть у стос утилю.

Розбійники перемагають, якщо завдають поразки босу!

Імператор (6 гравців)

Гравці діляться на 2 команди по 3 гравці, кожна з яких вибирає 1 імператора. Імператори сідають посередині навпроти один одного, а члени їхніх команд (адмірали) — обабіч них.



Адмірали починають гру з 50 очками впливу. Імператори починають гру з 60 очками впливу. Кожен член команди, яка першою виконує хід (команда А), починає гру з 3 картами на руці. Кожен член іншої (команда Б) починає гру з 5 картами на руці. Гру розпочинає перший гравець, далі всі учасники виконують ходи за годинниковою стрілкою.

Адмірали можуть атакувати / вибирати ціллю лише ворожого адмірала навпроти та/або контрольовані ним бази. Якщо ворожий адмірал буде переможений, вони можуть атакувати / вибирати ціллю ворожих імператорів та їхні бази. Імператори можуть атакувати / вибирати ціллю будь-якого суперника чи його бази.

Під час своєї основної фази кожен гравець може заплатити 1 очко торгівлі, щоб узяти карту зі свого скиду та покласти її на скид сусіднього члена тієї самої команди.

Коли адмірал переможений, він може покласти будь-яку зі своїх карт на верх скиду імператора. Коли імператора переможено, уся його команда програє!

ПАМ'ЯТКА ІЗ СИМВОЛІВ

Символи фракцій / Символи союзних властивостей



Технокульт



Торгова федерація



Зоряна імперія



Слизні

Символ фракції в лівому верхньому куті карти вказує, до якої фракції належить ця карта. Символ фракції в лівій частині секції властивості позначає союзні властивості.




Аванпост

Базу з таким символом вважають базою-аванпостом. Поки ви маєте принаймні одну базу-аванпост у грі, суперник не може атакувати вас, а також атакувати й вибирати ціллю ваші звичайні бази.



Вплив

Кожен гравець починає гру, маючи 50 очок впливу. Якщо ваше значення зменшується до 0 (або менше), ви зазнаєте поразки й програєте гру.

Символ  у секції властивості вказує, скільки очок впливу ви отримуєте завдяки цій властивості. Ви можете отримувати очки впливу, навіть якщо їхня кількість перевищує ваше початкове значення.



Очки бою

Цей символ у секції властивості вказує, скільки очок бою ви отримуєте завдяки цій властивості.



Очки торгівлі

Символ торгівлі в правому верхньому куті карти позначає вартість її купівлі. Цей символ у секції властивості вказує, скільки очок торгівлі ви отримуєте завдяки цій властивості.

Захист

Бази мають символ захисту в правому нижньому куті: сірий у звичайних баз (🛡️) і чорний у баз-аванпостів (🛡️). Захист бази — це загальна кількість очок бою (пошкоджень), яку треба витратити за один хід, щоб знищити її.

Утиль

Цей символ у лівій частині секції властивості позначає утилізаційну властивість.

ТВОРЦІ ГРИ

Ідея гри та розроблення: Дарвін Касл

Головний розробник гри: Роб Доґерті

Графічний дизайн і тестування: Віто Джезуальді

Графічний дизайн: Коді Джонз

Редагування: Адам Лахманський, Майкл Шемейл

Ілюстрації карт: Graphics Manufacture, Gau Family Studio, Whale Shark Studios, Андре Мартінес

Тестувальники: Cristie Boone, Alan Comer, Ryan Dougherty, Chad Ellis, Justin Gary, Andrew Gross, Barbara Gugluizza, Tan Thor Jen, Danny Mandel, Raymond Mess, Cj Moynihan, Rada Rudyak, Anthony Shaheen, Adrian Sullivan

© 2026 Wise Wizard Games | 3-тє видання

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Козумляк

Перекладач: Святослав Михаць

Випускова редакторка: Олена Журба

Верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка Андрієві Журбі

Lord of Boards | www.lordofboards.com.ua

