

Основные правила Коллекционной карточной игры «Звездные миры»

Коллекционная карточная игра «Звездные миры» является настольной стратегической игрой для 2 человек, моделирующей космические сражения с помощью карт, обозначающих космические корабли, объекты, персонажей, технологии, оружие и т.п.

Для начала игры в ККИ «Звездные миры» каждый из игроков должен иметь игровую колоду, состоящую из любых 50 обычных карт игры, а также 1 базовую карту, которые можно найти в любом стартовом наборе игры.

I. Общая информация

1. Цель игры. Условия победы.

1.1. Цель игры заключается в победе над противником одним из 3 способов:

Военная победа - достигается путем уничтожения находящейся на игровом поле базовой карты противника, обозначаемой буквой «Б», расположенной в правом нижнем углу карты.

Стратегическая победа - достигается при выставлении на игровое поле карт, имеющих в сумме 12 или более символов стратегической победы «★».

Экономическая победа - достигается в случае, если у противника заканчиваются карты в игровой колоде.

2. Расы игры. Нейтральные карты.

2.1. В игре присутствуют 3 основные расы: Земная империя, Сообщество Дварг и Таргонская федерация.

2.2. Карты одной расы, а также нейтральные карты, имеют общий фон одинакового цвета: Земная империя - желтый цвет; Сообщество Дварг - малиновый цвет; Таргонская федерация - зеленый цвет; нейтральные карты - коричневый цвет.

3. Карты.

3.1. Основные характеристики карты



- 1 Название карты
- 2 Тип/подтип карты
- 3 Раса карты (см. п. 2.2. Правил).
- 4 Огневая мощь карты (огневая мощь карт оружия обозначается символом ①)
- 5 Уровень защиты карты
- 6 Строка особенностей карты

В строке особенностей карты указываются особые свойства карты, а также особые возможности карты, которые могут или должны быть сыграны картой.

Для обозначения особых свойств карты используются следующие специальные символы:

- 👑 **уникальная карта** — на поле боя может находиться только одна копия карты с таким символом, принадлежащая одному игроку;
- ∞ **бесконечное количество** — в колоде может быть любое количество карт, имеющих данный символ;
- 👤 **карта играется с руки** — карта, имеющая такой символ, может быть выставлена на поле боя с руки в любой момент игры;
- 🪨 **карта может быть выставлена на астероид** — карта, имеющая такой символ, может быть выставлена с руки на принадлежащий игроку астероид в любой момент игры.

7 Командная строка карты

В командной строке карты указываются особые возможности карты, а также определяющие особенности их применения специальные символы и группы символов:

- ⌚ **внезапное действие** — особая возможность карты может быть сыграна в любой момент игры;
- 📄 **закреть карту** — особая возможность открытой карты может быть сыграна только в ход игрока; после того как особая возможность карты была сыграна, карта закрывается;
- ⌚📄 **закреть карту после внезапного действия** — особая возможность открытой карты, может быть сыграна в любой момент игры, после того, как особая возможность карты была сыграна, карта закрывается.

Используя особые свойства или особые возможности карты всегда можно взять, применить или уничтожить меньшее количество карт, чем предусмотрено строкой особенностей или командной строкой карты.

- 8 Символ выпуска
- 9 Номер карты в выпуске
- 10 Художественный текст
- 11 Автор иллюстрации

12 Редкость карты

Редкость карты обозначается следующим образом: базовая карта - «Б»; частая карта - «Ч»; редкая карта - «Р»; ультраредкая карта - «★». За участие в официальном турнире игрок может получить особую промокарту, которая обозначается символом - «🏆». Все карты, кроме, базовых, являются обычными.

3.2. Карты оружия

3.2.1. В игре кораблями или объектами могут быть применены карты оружия. Использование карт оружия является специальной атакой (см. п. 9.6. Правил).

3.2.2. Огневая мощь карты оружия равна цифре, расположенной в правом верхнем углу карты (1).

3.2.3. Для использования карт оружия необходимо, чтобы:

- в командной строке корабля или объекта была предусмотрена возможность применения оружия;
- у игрока в руке должна быть карта оружия, указанная в командной строке корабля или объекта.

3.2.4. Гравитационное оружие может быть применено игроком только в свой ход. Для применения гравитационного оружия корабль или объект должен быть открыт и иметь энергию равную или большую, чем энергия, необходимая для активации гравитационного оружия. После применения гравитационного оружия карта корабля или объекта закрывается. Закрытый корабль или объект не могут применить гравитационное оружие.

3.2.5. Карты активной протоплазмы накапливаются на корабле или объекте до его уничтожения.

3.3. Присоединяемые карты

3.3.1. Присоединяемые карты (дополнительный отсек, силовое поле, модуль, паутина, снаряжение и др.) присоединяются к картам, находящимся на поле боя (основные карты) и изменяют их базовые характеристики или осуществляют иные эффекты.

Все присоединяемые карты могут быть присоединены как к открытой, так и к закрытой основной карте.

3.3.2. Строка особенностей присоединяемой карты может предусматривать, что она может быть присоединена к картам определенного типа. Такие присоединяемые карты могут быть присоединены к основной карте соответствующего типа в любом количестве.

3.3.3. Дополнительный отсек может быть прикреплен только к карте, имеющей окно дополнительного отсека, обозначаемого следующим символом:

Дополнительный
отсек

Карта может иметь столько дополнительных отсеков, сколько у нее имеется окон дополнительных отсеков.

3.3.4. Уровень защиты корабля или объекта, размещенного на астероиде (☾), суммируется с уровнем защиты астероида.

3.3.5. Паутина, присоединенная к кораблю или объекту, может быть атакована любыми кораблями или объектами.

3.3.6. Присоединяемые карты могут быть уничтожены обычной атакой только вместе с основной картой, на которую они выставлены, за исключением карт паутины (см. п. 3.3.5. Правил).

3.3.7. При уничтожении основной карты все находящиеся на ней присоединяемые карты кладутся в потери.

4. Игровое поле

4.1. Общая информация об игровом поле

В качестве игрового поля используется стол или любая другая плоская поверхность, на которую выставляются карты сыгранные игроками, а также карты, составляющие игровую колоду и потери каждого игрока. Для игры также используются руки игроков.

4.2. Зоны игрового поля

4.2.1. Игровая колода

В игровой колоде каждого игрока находятся карты, которые он планирует использовать в игре. В случае, если из колоды взята любая карта, кроме верхней, карты в колоде перемешиваются, после чего колода поднимается оппонентом.

4.2.2. Рука

В руке каждого игрока находятся взятые из колоды или потеря и не разыгранные им карты.

4.2.3. Поле боя

На поле боя игроками выставляются сыгранные ими карты. В начале игры каждый игрок выставляет на поле боя свою базовую карту.

4.2.4. Потери

В потери кладутся уничтоженные карты, а также карты, на которых написано, что они кладутся в потери после их применения. Игрок может посмотреть свои потери в любой момент игры. После любого действия с потерями, кроме перемещения карт с поля в потери, карты в потерях перемешиваются, после чего потери поднимаются оппонентом.

4.2.5. Вне игры

Вне игры находятся карты, выведенные из игры в результате пересдачи (см. п. 5.1.5. Правил) или в результате применения особых свойств или особых возможностей карт.

II. Игра

5. Подготовка к игре

5.1. До начала игры игроки последовательно выполняют следующие действия:

5.1.1. Определение инициативы

До начала игры случайным образом (с помощью кубика, монеты и т.п.) определяется игрок, который осуществляет ход первым.

5.1.2. Выбор базовой карты, формирование игровой колоды

После определения инициативы, каждый из игроков выбирает базовую карту, которой он будет играть, и формирует колоду из 50 обычных карт, выбранных по своему усмотрению (см. п. 12 на Схеме карты).

В колоде может быть не более 4 одинаковых карт, за исключением карт, в строке особенностей которых имеется символ «∞», таких карт может быть в колоде любое количество. В колоду не могут входить базовые карты.

5.1.3. Выставление базовой карты

После формирования колоды, каждый из игроков выставляет на поле боя выбранную им базовую карту в открытом виде (см. п. 6.1. Правил).

5.1.4. Набор стартовой руки

После выставления на поле боя базовых карт игроки тщательно тасуют свои колоды и предоставляют их оппонентам для поднесения, после чего каждый игрок набирает из своей колоды в руку 5 верхних карт, которые образуют стартовую руку. Игрок может взять 6 карт, если в его колоде находятся карты только одной расы, совпадающей с расой базовой карты, при этом нейтральные карты при подсчете рас не учитываются.

5.1.5. Замена стартовой руки (пересдача)



Если игрок неудовлетворен картами стартовой руки, он может заменить их, в следующем порядке:

- игрок объявляет о замене своей стартовой руки;
- сбрасывает из колоды верхнюю карту, которая выходит из игры;
- кладет карты старой стартовой руки в колоду, тщательно ее перемешивает и предоставляет другому игроку для поднесения;
- набирает новую стартовую руку.

Замена стартовой руки допускается не более 2 раз.

6. Открытые и закрытые карты

6.1. Открытой картой является карта, лежащая текстом, обращенным читаемой стороной к владельцу карты.

6.2. При осуществлении обычной атаки или применении особой возможности карты, обозначенной символами «» или «», открытая карта поворачивается на 90° и становится закрытой картой.

6.3. Закрытая карта не может осуществлять никаких действий, за исключением карт кораблей и объектов (см. п. 9.5. Правил).

7. Принцип обратной цепочки действий

7.1. Все действия в игре осуществляются по принципу обратной цепочки действий:

Все действия, в том числе внезапные, направленные на карту (карты), выстраиваются в последовательную цепочку в порядке их объявления игроками, затем производится последовательное выполнение заявленных действий, начиная с последнего заявленного действия.

7.2. После объявления первого внезапного действия, игроки могут осуществлять только внезапные действия (см. п. 9.7. Правил).

7.3. Если карта была выставлена на поле с помощью внезапного действия игрок, одновременно с выставлением такой карты, может заявить любые внезапные действия, которые позволяет осуществить такая карта.

7.4. Если карта позволяет сделать одновременно несколько действий, то данные действия выстраиваются в цепочке действий последовательно по мере их заявления игроком.

7.5. Если в обратной цепочке действий ранее осуществленное действие не позволяет осуществить более позднее действие, более позднее действие не производится.

Карты, выставленные на поле боя в результате не произведенного действия, возвращаются соответственно в руку, в колоду или в потери. Карты, поворот которых вызвал не произведенное действие, остаются открытыми.

7.6. При отыгрыши обратной цепочки действий разрешается осуществление новых внезапных действий, которые продолжают текущую цепочку действий.

8. Золотое правило

8.1. В случае если особые правила карты отменяют основные правила, предусмотренные настоящими Правилами, то в игре применяются особые правила такой карты.

9. Структура хода

9.1. Начало хода

9.1.1. В начале своего хода игрок берет из колоды верхнюю карту. На первом ходу игры карта из колоды не берется.

9.1.2. Игрок в начале своего хода открывает все принадлежащие ему закрытые карты (см. п. 6 Правил), находящиеся на поле боя. Находящиеся на поле боя закрытые карты противника остаются закрытыми. Открытие карт на поле боя в начале хода не является действием.

9.1.3. В течение своего хода игрок может осуществлять обычные атаки (см. п. 9.4. Правил), а также любые действия, предусмотренные текстами принадлежащих ему карт, находящихся на поле боя. Противник, в течение хода игрока, может осуществлять только внезапные действия (см. п. 9.7. Правил).

9.2. Количество карт в руке

9.2.1. В течение хода игрок может иметь в руке любое количество карт.

9.2.2. В конце хода игрок, имеющий в руке больше 10 карт, обязан сбросить лишние карты в потери по своему выбору.

9.3. Выставление карт на поле боя

9.3.1. Выставление карт с руки на поле боя осуществляется игроками в соответствии с текстом принадлежащих им карт, имеющихся у них на руках или находящихся на поле боя.

9.3.2. Если иное не предусмотрено текстом карты, карта выставляется на поле боя в открытом виде.

9.4. Обычная атака

9.4.1. Обычная атака осуществляется находящимися на поле боя картами кораблей или объектов в отношении карт кораблей и объектов противника. Обычная атака является действием.

9.4.2. Сила обычной атаки корабля или объекта равна его огневой мощи, которая указывается первой цифрой в дроби в правом верхнем углу карты (см. п. 4 на Схеме карты). Защита корабля или объекта указывается второй цифрой в дроби в правом верхнем углу карты (см. п. 5 на Схеме карты). Если карта не имеет показатель защиты, такая карта не может быть атакована обычной атакой.

9.4.3. Игрок может осуществить обычную атаку в свой ход. Обычная атака также может быть осуществлена любым игроком с помощью внезапных действий (см п. 9.7. Правил).

9.4.4. Игрок, желающий атаковать обычной атакой, объявляет карту, которую он собирается атаковать и атаковую ее карту корабля или объекта. Игрок может назначить несколько атакующих карт одновременно.

9.4.5. После объявления обычной атаки игроки могут осуществлять только внезапные действия.

9.4.6. Атакованная карта уничтожается в случае, если суммарный урон, полученный картой в текущем ходу, равен или больше ее защиты. Уничтоженная карта кладется в потери ее владельца.

9.4.7. В случае если суммарный урон, нанесенный карте в течение хода, меньше защиты атакованной карты, атакованная карта считается отбившей атаку и остается на поле боя.

9.5. Ответный урон

9.5.1. В одной обратной цепочке действий карта, атакованная обычной атакой, в том числе закрытая, наносит атаковавшим ее картам кораблей или объектам ответный урон, равный ее огневой мощи, который распределяется по атакующим картам по выбору владельца атакованной карты.




9.5.2. Ответный урон не является действием и выполняется сразу после выполнения обратной цепочки действий.

9.5.3. Ответный урон не может быть заблокирован. Атакующая карта получает ответный урон в том числе, если атакующая карта не смогла нанести заявленный урон атакуемой карте.

9.6. Специальная атака

9.6.1. Специальная атака осуществляется с помощью действий, указанных в строке особенностей или командной строке карты.

Особые возможности, имеющие в командной строке символ «», могут быть сыграны игроками только в свой ход. Данная специальная атака является действием.

Особые возможности, имеющие в командной строке символ «» или символы « », могут быть сыграны игроками в любой момент игры. Данная специальная атака является внезапным действием.

9.6.2. Карта, атаковавшая специальной атакой не получает урона от атакованной ею карты, за исключением случая, когда специальная атака позволяет осуществить внезапную обычную атаку.

9.7. Внезапные действия

9.7.1. Внезапные действия могут быть разыграны в любой момент игры.

9.7.2. Все действия, совершенные с помощью строки особенности карты являются внезапными.

9.7.3. Все внезапные действия, которые может или должна совершить карта, указываются в строке особенностей или командной строке карты, содержащей символы «» или « ».

9.7.4. В случае, если в результате внезапного действия закрытая карта была открыта, то такая карта может выполнить любые действия, которые она может осуществить в текущем ходу.

9.8. Конец хода

9.8.1. Конец хода наступает в случае, если игроки осуществили все запланированные ими действия и ответный урон в текущем ходу.

9.8.2. В случае, если игрок объявил о конце своих действий, а его оппонент объявил внезапное действие, то ход продолжается до тех пор, пока оба игрока не осуществят все заявленные внезапные действия.

9.8.3. В конце хода уровень защиты всех находящихся на поле боя кораблей и объектов восстанавливается и ход переходит противнику.

10. Конец игры

10.1. Игроки осуществляют свои ходы до победы одного из игроков.

11. Словарь свойств карты, указываемых в строке особенностей карты

Карта не может быть заблокирована - для атакуемой карты нельзя сыграть команду «прикрыть карту» любыми картами или картами, прямо указанными в строке особенностей атакующей карты.

Противоракеты - игрок может выставлять с руки на поле карты со свойством «Противоракета».

Сбросить карту из колоды в потери - положить верхнюю карту из колоды игрока, сыгравшего данную строку особенностей, в потери такого игрока.

Сбросить карту с руки в потери - положить карту с руки игрока, сыгравшего данную строку особенностей, в потери такого игрока.

Телохранители - карта может быть выставлена с руки на поле боя под карту персонажа. В этом случае она становится присоединяемой картой.

12. Словарь команд командной строки карты

Атаковать картой активной протоплазмы - выставить с руки на поле боя карту активной протоплазмы, указав цель ее атаки.

Атаковать обычной атакой - карта, имеющая данную командную строку, атакует карту противника обычной атакой.

Бросить метеорит/паутину/протоплазму - выставить с руки на поле боя указанную в командной строке карту, указав цель ее атаки.

Выставить на поле карту - выставить с руки на поле боя указанную в командной строке карту.

Взять с поля карту - взять с поля боя в руку указанную в командной строке карту, принадлежащую игроку, сыгравшему данную командную строку.

Взять из колоды или потерь карту - взять указанную в командной строке карту из колоды или потерь игрока, сыгравшего данную командную строку.

Выставить на карту - выставить с руки на карту игрока, сыгравшего данную командную строку, карту, указанную в командной строке.

Закрыть карту - закрыть указанную в командной строке карту по выбору игрока, сыгравшего данную командную строку. Данное действие не является уроном.

Осуществить запуск ракеты/торпеды - выставить с руки на поле боя указанную в командной строке карту, указав цель ее атаки.

Прикрыть карту - карта, имеющая данную командную строку, может прикрыть карту, указанную в ее командной строке, от одной обычной или специальной атаки, наносящей ей урон. В этом случае атакующая карта производит атаку по прикрываемой карте.

Применить карту оружия - выставить с руки на поле боя карту любого оружия, указав цель ее атаки.

Применить карту плазменного оружия - выставить с руки на поле боя карту плазменного оружия, указав цель ее атаки.

Противник сбрасывает из колоды в потери - противник сбрасывает верхнюю карту (карты) из принадлежащей ему колоды в принадлежащие ему потери.

Сбросить карту из колоды в потери - положить верхнюю карту из колоды игрока, сыгравшего данную командную строку, в потери такого игрока.

Сбросить карту с руки в потери - положить карту с руки игрока, сыгравшего данную командную строку, в потери такого игрока.

Уничтожить карту - положить указанную в командной строке карту с поля боя в потери по выбору игрока, сыгравшего данную командную строку. Данное действие не является уроном.