

Babylon 5

Collectible Card Game

Psi Corps - v 1.3

Создатели

Дизайн игры:	Рэн Экелс, Эди Бирсан, Пол В. Браун III, Джон Харт, Дэвид Хьюит, Джон Майлер и Кевин Тьюарт.
Продюсер:	Пол В. Браун III
Разработчики:	Дэвид Хьюит, Кевин Тьюарт, Джон Харт, Джон Майлер и Майк Хаммел
Графический дизайн:	Рэн Экелс
Помощник дизайнера:	Дэвид Р. Тэйлор Мл.
Шрифты / Раскладка:	Дэвид Хьюит

Команда Warner Bros.: Мишель Сюсиллон, Лорен Голдман, Сук Сунг.

Особые благодарности: Дж. Майклу Стражинскому, Дугу Неттеру, Джону Коупленду, Ларри ДиТиллио, Джорджу Джонсену, Мире Фурлан, Эду Вассеру, Клаудии Кристиан, Волтеру Кенигу, Робину Аткин Доунсу, Тиму Коату, Дугу Вилльямсону, всем нашему рейнджерам, команде Babylonian Productions и другим талантливым людям, сотрудничество которых сделало Вселенную Вавилона 5 реальностью.

Основано на оригинальном телевизионном сериале, созданном Дж. Майклом Стражинским.

TM & © 1999 Warner Bros.
Game Design © 1999 Precedence Publishing. Patents Pending.

Перевод: Сергей Журихин, Андрей Рубин
Редактор: Андрей Рубин

Перевод © 2000, "The Discard Pile", Russian Babylon 5 Fan-Club.

Содержание

I. Вступление -- 3

- Пролог -- 3
- Обзор игры -- 4
- Карты и фишки -- 5
- Анатомия карты -- 6
- Влияние -- 9
- Победа -- 10

II. Приготовления к игре -- 11

- Построение игровой колоды -- 11
- Выбор вашей расы -- 12
- Перетасуйте и снимите -- 13
- Подготовка игрового поля -- 13
- Установка фишек напряженности -- 14
- Установка фишек влияния -- 15
- Начало игры -- 17

III. Процесс игры -- 18

- Раунд подготовки -- 20
- Раунд конфликтов -- 22
- Раунд действий -- 23
- Раунд разрешения -- 24
- Раунд вытягивания -- 27

IV. Описание карт -- 28

- Карта отслеживания статуса -- 28
- Карты персонажей -- 28
- Карты групп -- 30
- Карты флотов -- 30
- Карты местностей -- 30
- Карты усовершенствований -- 31
- Карты целей -- 32
- Карты событий -- 32
- Карты обстоятельств -- 33
- Карты конфликтов -- 34
- Карты последствий -- 36

V. Описание действий -- 38

- Спонсирование карты -- 38
- Повышение персонажа -- 38
- Наращивание влияния -- 39
- Использование эффекта -- 39
- Ведение флота -- 39
- Поддержка или противостояние -- 40
- Атака -- 40
- Игра события -- 42
- Игра цели -- 42
- Лечение персонажа -- 42
- Восстановление флота -- 43
- Подкуп наемника -- 43
- Пас -- 43

VI. Дополнительные правила -- 44

- Влияние повреждений -- 41
- Пример конфликта -- 44
- Срабатывание эффектов -- 45
- Голосования -- 46
- Состояния -- 46
- Война -- 47
- Безоговорочная капитуляция -- 48

Допустимые цели -- 48
Метки -- 49
Сброс -- 50
Бонусы и очистка -- 50
Накопляемые эффекты -- 51
Правила приоритета -- 51

Неприсоединившиеся Миры -- 52

Альтернативные фракции -- 55

Пси Корпус -- 62

Алфавитный указатель -- 72

Словарь -- 64

Babcom -- 70

I: Вступление

Пролог

То была заря третьей эпохи человечества, середина двадцать третьего столетия. Человек был отнюдь не одинок во вселенной.

Сто лет назад человечество установило первый контакт с инопланетной цивилизацией, или, вернее, они установили контакт с землянами. Перед прибытием центавриан, земляне были ограничены своей солнечной системой и должны были использовать корабли с экипажем в анабиозе для исследования вселенной. Центавриане показали землянам дорогу к звездам, дав возможность использовать их зоны перехода - порталы в гиперпространство, а позже, научили землян строить свои собственные.

В следующие 80 лет человечество наращивало мускулы, быстрыми темпами расширяясь во внешний мир.

Когда группа менее сильных рас была атакована захватнической армией, Земля пришла на помощь, закрепляя свою роль одной из главных галактических сил, пускай еще молодой и дерзкой.

Волна эйфории захлебнулась, когда земляне встретились с таинственной расой, называемой минбарцами. Война Земли с Минбаром началась с недопонимания между минбарцами и земным капитаном. Первая встреча привела к гибели минбарского верховного, религиозного и политического лидера. Для минбарцев последующая война была священной, возмездием за убийство их духовного лидера. Земля не могла сравниться с технологически превосходящими их минбарцами, и те легко загнали землян обратно на их родную планету.

Затем, без объяснения, в тот момент, когда минбарские корабли приблизились к Земле и уничтожили последнее отчаянное сопротивление, минбарцы прекратили наступление и капитулировали. Только некоторые из элиты знали причину.

Проект Вавилон был начат после войны. Созданный по образцу Организации Объединенных Наций, он должен был стать местом встреч, нейтральной территорией, где галактические силы могли бы разрешить свои различия мирным путем.

Строительство первых трех станций из серии Вавилон было саботировано и незавершено. Четвертая была завершена, но как раз перед тем, как начать работу, исчезла безо всякого следа. Земное правительство закончило бы на этом, но некоторые из инопланетных правительств, придавая значение такому месту встреч, предложили финансовую помощь в построении пятой станции. Конечно же, с некоторыми условиями.

"Вавилон 5" -- это рассказ о последней станции из серии Вавилон, последней надежде на галактику без войн. Он начался в 2257-м году с открытием станции Вавилон 5.

Обзор игры

Коллекционная карточная игра Вавилон 5, или Babylon 5 Collectible Card Game ("B5 CCG") -- игра для игроков в количестве от двух до пяти (или более, используя правила альтернативных фракций). Каждый игрок выбирает определенную **расу** (race) -- нарнов, центавриан, минбарцев, землян или представителей Лиги Неприсоединившихся Миров, и управляет послом (ambassador) этой расы. С помощью этого посла, вы занимаетесь построением **фракции** (faction), затем устанавливаете **цель** (agenda), которую ваша фракция пытается достичь. Достижением этой цели и накоплением **могущества** (power), вы приведете свою расу на господствующие позиции и выиграете игру.

Вы можете набирать союзников (карты персонажей) среди других рас, или попробовать полагаться только на свою собственную расу.

Будете ли вы использовать дипломатию, интригу или военную мощь в вашем восхождении к могуществу? Будете ли вы добиваться господства своими собственными силами или будете искать помощи у какой-нибудь древней расы вроде Теней? Если так, то опасайтесь последствий. Выбирайте свои действия благоразумно. Ваши решения определяют судьбу галактики.

Карты и фишки

Каждому игроку для игры необходима своя собственная колода карт (отличная от других расой, если не использовать правила альтернативных фракций). Каждый игрок может либо использовать стандартную стартовую колоду (starter deck), либо сконструировать свою собственную колоду, взяв любые карты из своей полной коллекции. Конструирование собственной колоды -- одна из многочисленных интересных сторон игры. Каждый игрок должен играть с минимум 45 картами в колоде. Ограничения на максимальное число карт в игровой колоде нет.

В5 CCG можно приобрести в стартовых колодах по 60 карт. Существуют 5 различных стартовых колод -- каждая для своей расы. Кроме этого, существует дополнительная колода "оппозиционные фракции" ("Opposing Factions"), которая позволяет играть за одну расу нескольким игрокам. Каждая специфичная для расы колода включает в себя карту, представляющую посла (ambassador), как одну из 50 фиксированных (fixed) стартовых карт, специально предназначенных для использования этой расой. Для того, чтобы каждая стартовая колода была уникальна, в нее добавляются 10 необычных (uncommon) и редких (rare) случайных карт.

Чтобы еще дальше разнообразить свою колоду, можно приобрести бустеры (booster pack) состоящие из случайного набора карт. Бустеры из Deluxe Edition состоят из 8 карт, встречающихся с примерно следующей вероятностью: 1 редкая (rare), 2 необычные (uncommon) и 5 обычных (common) в одной упаковке. Другие доступные на сегодняшний день дополнительные наборы -- это The Shadows, The Great War и Psi Corps. Каждое дополнение состоит из сотен новых карт, которые совместно с вашими стартовыми колодами приносят разнообразие в игру и позволяют вам дальше исследовать глубину Вселенной Вавилона 5.

Кроме того, каждое дополнение включает в себя ограниченный набор карт персонажей с автографом одной из звезд сериала. Такие карты обычно встречаются примерно одна на кейс (case) бустеров -- около одной на 24 "дисплея" (display box), но, в зависимости от дополнения, числа могут быть другими. Детали смотрите на упаковке. Также, имейте в виду, что указанные вероятности нахождения карт отражают средние значения среди всех напечатанных карт -- указанное соотношение не гарантируется для индивидуальной упаковки, коробки (box) или кейса (case).

В дополнение к игровой колоде, каждому игроку для игры необходимо некоторое количество различных маленьких фишек (tokens). Такие фишки используются, чтобы следить за влиянием (influence), повреждениями (damage) персонажей и флотов, напряжениями (tensions) между расами и т.д. Вы можете использовать любые подручные мелкие предметы в качестве фишек -- монетки, кусочки бумаги и т.д.

Анатомия карты

Карты, использованные в В5 CCG, могут быть разделены по общим **типам карт** (card types), включая новый тип карт, введенный в The Great War:

- Карты **персонажей** (character): например, "John Sheridan" или "Delenn".
- Карты **групп** (group): например, "Psi-Crops Intelligence" или "ISN".
- Карты **флотов** (fleet): например, "Grey Council Fleet".
- Карты **местностей** (location): например, планета "Earth".
- Карты **усовершенствований** (enhancement): например, "Mass Drivers", которая улучшает боевую эффективность флота.
- Карты **событий** (event): например, "Underworld Connections", которая временно увеличивает способность к интриге.
- Карты **цели** (agenda): например, "Revenge", которая награждает нарнов за нанесение повреждений центаврианам.
- Карты **конфликтов** (conflict): например, "Limited Strike", которая инициирует небольшую военную стычку.
- Карты **последствий** (aftemath): например, "War Hero", которая награждает успешного в военных делах посла.
- Карты **обстоятельств** (contingency): например, "Lost Opportunities", которая может блокировать действие, совершенное другим игроком.

Каждый тип карт имеет свой собственный фон, для того, чтобы было проще отличить карты этого типа и для их сортировки, если необходимо. Все карты имеют одинаковую базовую анатомию, как показано дальше (дополнительные сведения -- в главе "детали карт" стр. 28):

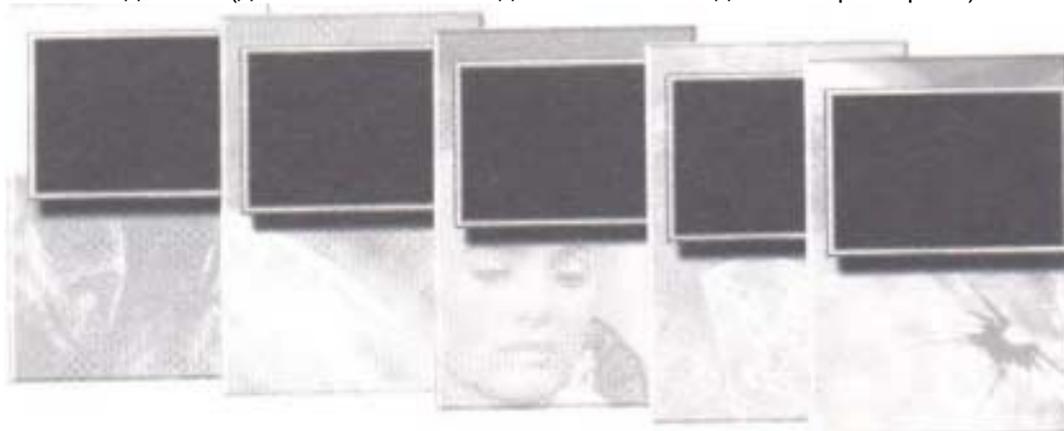


Диаграмма карты



1. **Имя** (name): имя говорит о том, кого или что представляет карта.

2. **Цена** (influence cost): количество **влияния** (influence), нужное, чтобы ввести карту в игру.

3. **Тип карты** (card type): здесь пишется тип карты: персонаж (character), флот (fleet), местность (location), и т.д. Также здесь указываются другие ограничения на карту.

4. **Способности** (abilities): персонаж, флот и местность могут также иметь свои рейтинги **способностей** (ability ratings). Персонажи могут обладать способностями к **дипломатии** (diplomacy), **интриге** (intrigue), **пси** (psi) или **лидерству** (leadership). Этот рейтинг представляет не просто персональные способности, но и также действия невидимых помощников. Флоты и местности обладают **боевой** (military) способностью. Персонажи и флоты без указанного рейтинга какой-либо способности имеют нулевой (0) рейтинг этой способности.

На картах дипломатия обозначена зеленым цветом (наверху), интрига - синим (выше середины), пси - малиновым (ниже середины), лидерство - оранжевым (или боевая способность, которая обозначается красным, для флотов и местностей) - внизу карт.

Замечание: пси не может возрасти с базового значения 0, если только карта специфически не увеличивает пси-способность. Карты, которые поднимают "любую одну способность" ("any one ability") или "все способности" ("all abilities") не увеличивают пси-способность с базового значения 0.

5. **Эффекты** (effects): здесь указаны любые специальные правила и игровые эффекты карты. Кроме того, жирным шрифтом (bold type) здесь указывается специальный ранг, либо титул, которым изначально обладает персонаж (такой как "Grey Council Member" ("Член Серого Совета") или "Earth President" ("Президент Земли")). Большинство рангов или титулов влияют на игру только с помощью эффектов других карт. Исключения составляют "Starting Ambassador" ("стартовый посол") и "Ambassador's Assistant" ("помощник посла"). Термины Multiple (множественный), Limited (лимитированный), Unique (уникальный) и термины, выделенные **жирным шрифтом** (boldface) - неотменяемы (irrevocable) (см. "Словарь").

6. **Метки** (marks): некоторые персонажи "помечены" ("marked"); их жизни неразрывно связаны с высшими силами во Вселенной - путями, неподдающимися пониманию. Метки включают в себя метку борьбы (strife), метку судьбы (destiny), метку рока (doom), теньевую метку (shadow), ворлонскую метку (vorlon) и метку заговора (conspiracy). Одна фракция не может обладать и теньевыми, и ворлонскими метками одновременно (эти метки - противоположные). Таким образом, если фракция уже обладает, по крайней мере, одной из этих меток, то она не сможет получить ни одной метки противоположного типа. В любых других случаях, фракция может обладать любым числом меток в любой комбинации. Любые метки, которыми изначально обладает персонаж, будут указаны здесь. (Например, персонаж может обладать двумя теньевыми метками и меткой рока.) Метки борьбы (strife) увеличивают повреждения (damage), которые персонаж причиняет (deals) во время атаки (attack). Эффект других меток может быть раскрыт только при чтении текста определенных карт.

Если карта предоставляет метки для одного или более персонажей, метки, которые она



предоставляет, будут показаны здесь для справки.

7. **Субтитр** (caption): субтитры задуманы для предоставления информации и взгляда внутрь Вселенной Вавилона 5. Они не имеют никакого эффекта в игре.

Влияние

Каждый игрок имеет рейтинг влияния (influence rating), который представляет чистую силу его фракции. Он стартует с 4. Во время каждого хода игроки могут употребить влияние (apply influence) (вплоть до всего рейтинга влияния) как средство для достижения целей. Каждое очко рейтинга влияния также считается равным очку могущества (power), которое необходимо для победы в игре (смотри "Победа"). Влияние, употребленное во время хода игрока, восстанавливается в начале следующего хода.

Влияние может быть перманентно приобретено (gained) или потеряно (lost) во время игры, при изменении рейтинга влияния игрока, чаще всего в результате конфликта. Фракция с рейтингом влияния меньшим, чем десять, могут "наращивать влияние" (build influence) повернув (rotating) персонаж из Внутреннего Круга (Inner Circle character) (см. стр. 28) для совершения действия "наращивания влияния" ("build influence" action) и употребив (apply) 3 влияния (3 influence) (см. "Действия", стр. 38). "Наращивание влияния" увеличит рейтинг влияния фракции на единицу.

В добавление к игрокам, есть и другие силы в галактике, которые могут накапливать влияние: две центральные в галактике древние расы (Тени и ворлонцы), а также сама станция Вавилон 5.

Рейтинги влияния этих неигровых сил показывают, какое воздействие они оказывают на дела в галактике. Когда эти рейтинги влияния растут, потенциал некоторых карт также возрастает. Когда увеличивается влияние Вавилона 5, галактика становится более безопасным местом, и для некоторых игроков ранг возможных действий расширится, войны станут менее обычным явлением.

Победа

Базовое **могущество** (power) игрока равно его текущему рейтингу влияния (influence rating). Некоторые карты в игре могут добавлять дополнительные очки к сумме могущества игрока при определенных условиях, указанных на самой карте. В начале игры, каждый игрок имеет право (eligible) выиграть, одержав **стандартную победу** (standard victory).

Чтобы одержать стандартную победу, игрок должен выполнить одно из двух условий:

1. Набрать 20 могущества, и больше чем любой другой игрок; или
2. Если Вавилон 5 имеет рейтинг влияния 20 или больше на конец хода и один из игроков, имеющих право на стандартную победу, ведет в могуществе, тогда этот игрок выигрывает.

Если либо Тени, либо ворлонцы достигают рейтинга влияния 20 или более, то начинается Война Теней (Shadow War). Во время Войны Теней никто не может одержать стандартной победы. Вместо этого, чтобы выиграть, они должны одержать **главную победу** (major victory). Некоторые карты в игре могут также лишить игрока права одержать стандартную победу (например, игрой главной цели (major agenda), особенно). В таких случаях для того, чтобы выиграть, игрок должен одержать главную победу.

Чтобы одержать главную победу, игрок должен выполнить одно из двух условий:

1. Набрать, по крайней мере, 20 могущества, и, по крайней мере, на 10 больше, чем любой другой игрок; или
2. Выполнить требования на карте "главной цели", которую игрок ввел в игру.

II: Приготовления к игре

Построение игровой колоды

Для любой расы, за которую вы хотите играть, вы можете построить собственную игровую колоду. Из всех карт вашей коллекции каждая ваша игровая колода будет содержать только избранные карты, имея в виду, что некоторые карты работают лучше в комбинации с другими, а некоторые имеют ограничение по расе. Хорошим способом начать построение колоды является выбор одной или более определенных карт целей (agenda cards), а затем - выбор остальных карт, основываясь на том, насколько хорошо они поддерживают вашу цель (цели). Нет никакого ограничения на количество карт, которые могут быть в одной игровой колоде. Но, есть следующие ограничения на колоду:

- Минимум 45 карт.
- Максимум 3 экземпляра одной карты.
- Должна содержать одного стартового посла (starting ambassador).

Вот несколько советов для построения колоды...

- Сначала, выберите карту стартового посла (starting ambassador).
- Затем, выберите, по крайней мере, одну карту цели (agenda).
- Затем, исключите все карты, у которых в типе карты указана раса, отличная от расы вашего стартового посла.
- Выберите карты персонажей главным образом из расы вашего посла, либо нейтральных. Чтобы играть карты персонажей других рас, нужно употребить (apply) двойную цену влияния (influence cost) от напечатанной на карте.

Прежде чем вы сможете начать игру, вам потребуется найти несколько оппонентов. Каждый из ваших оппонентов должен иметь свою колоду карт для расы, отличной от той, которую собираетесь контролировать вы (если только вы не используете правила альтернативных фракций). Если вы набрали группу для игры, которая включает в себя игроков с собственными колодами B5 CCG, тогда вы полностью готовы к игре. Если нет, тогда вы можете пожелать построить более одной колоды, для того чтобы ваши друзья, не имеющие собственных колод, могли использовать ваши, пока вы учите их играть. Этот подход позволяет вам получить возможность увидеть ваши колоды в деле, с точки зрения оппонента. Это прекрасный способ для получения новых идей для улучшения ваших колод, прежде чем вы начнете играть ими сами.

Выбор вашей расы

Если у вас есть готовая колода и оппоненты для игры, после этого каждый из игроков должен выбрать расу, которую он собирается контролировать. Никакие двое игроков не могут контролировать одну и ту же расу, если только вы не используете правила альтернативных фракций. В Premier Edition B5 CCG есть четыре расы для выбора: Земной Альянс, Минбарская Федерация, Режим Нарна, Центаврианская Республика. Дополнение The Great War добавляет Лигу Неприсоединившихся Миров как пятую "расу". Для получения информации о Лиге см. стр. 52.

Земной Альянс: Как земной посол, вы представляете Земной Альянс, новичок на галактической сцене, который теперь играет на ней центральную роль. Земной посол также управляет Вавилоном 5 и является председателем политического совета, известного как "Совет рас" ("Council of Races") (см. "Голосование", стр. 56).

Минбарская Федерация: Как посол Минбарской Федерации, вы являетесь представителем древней и высоко духовной цивилизации. Вы обладаете превосходящими знаниями и технологиями, с помощью которых вы преследуете свои (зачастую мистические) цели.

Режим Нарна: Как посол Режима Нарна вы рождены в расе рептилий, легко вступающей в битву и слишком часто становящейся жертвами давления Центавриан. Воинственная природа и сильнейшая способность переносить трудности помогут вам завоевать свободу, честь и отомстить за свой многострадальный народ.

Центаврианская Республика: Как посол Центаврианской Республики вы являлись символом декадентской и упадочнической империи -- до этого времени. Вы воспользуетесь величайшей

хитростью, чтобы повернуть вспять это разложение и вернуть вашей расе ее утраченную славу.

Лига Неприсоединившихся Миров: Индивидуально менее могущественная, объединенная Лига представляет разнообразную и растущую галактическую силу.

Ваши начальные карты

Каждый игрок выбирает четыре карты, с которыми он начинает игру, держа их в руке, вместо того чтобы тянуть их из колоды случайным образом.

- Одна из карт должна являться стартовым послем:

Раса

Земной Альянс:

Минбарская Федерация:

Режим Нарна:

Центаврианская Республика:

Неприсоединившиеся:

Неприсоединившихся (стр. 52).

Имя карты

Jeffrey Sinclair

Delenn

G'Kar

Londo Mollari

см. особые правила для

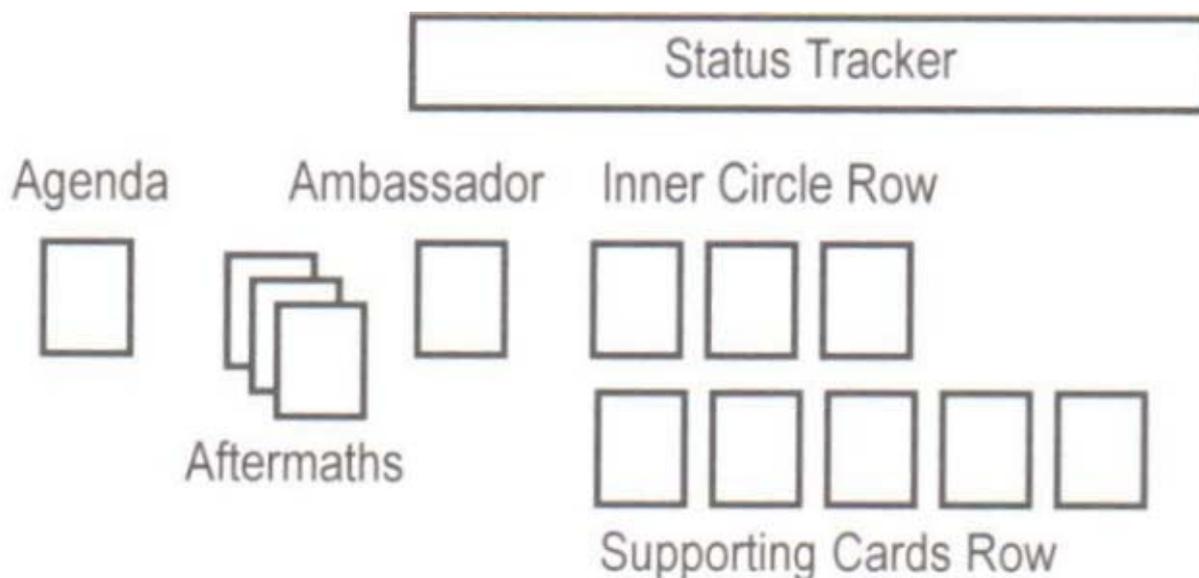
- Три оставшиеся карты не могут быть одного типа -- к примеру, вы не можете выбрать более одного дополнительного персонажа, флота или цели.

Перетасуйте и снимите

Все игроки тщательно тасуют свои колоды и предлагают оппонентам снять их.

Подготовка игрового поля

Игровое поле -- это пространство между игроками, где проводится игра. Прежде всего, расположите одну карту отслеживания статуса (tracking sheet) так, чтобы расы не управляемые игроками оказались лицом вверх. Каждый из игроков должен иметь персональную карту статуса. Эти карты используются для слежения за рейтингом влияния (influence) основных галактических сил, не управляемых игроком, так же, как и уровнями беспорядков (unrest) и напряженностей (tension)



каждого игрока по отношению к другим.

Затем все игроки должны выложить своего стартового посла перед собой.

В процессе игры, когда выкладываются карты последствий, имеющие долгий эффект, они должны располагаться под картой, на которую они действуют, слегка выглядывая из-под нее, с постепенным сдвигом влево по мере увеличения их количества.

Ряд, начинающийся с посла, называется **Внутренний Круг** (Inner Circle) вашей фракции. Любые персонажи **повышаемые** (promoted) до уровня Внутреннего Круга должны выкладываться справа от карты посла, что показывает их статус. Карты цели выкладываются слева от посла и все остальные карты, имеющие долгий эффект должны выкладываться слева от карты цели.

Новые карты персонажей, групп, местностей и флотов выкладываются в **ряд под** вашим послом. Карты в этом ряду называются **картами поддержки** (supporting cards). Такие карты считаются частью вашей фракции. Однако персонажи в этом втором ряду не считаются принадлежащими к Внутреннему Кругу фракции. Карты персонажей поддержки могут в процессе игры быть повышены до уровня Внутреннего Круга.

Установка фишек напряженности

Карта отслеживания статуса имеет несколько рядов квадратов для отслеживания относительной напряженности (tension) вашей расы по отношению к другим расам. Меньший номер в каждом случае показывает более низкий уровень враждебности между расами, в то время как большие номера говорят о большой ярости и напряженности.

В начале, напряженность между нарнами и центаврианами начинается с 4, землянами и центаврианами - с 1, землянами и минбарцами - с 3, а все остальные начинаются с 2. (Начальные уровни напряженности отмечены на карте отслеживания статуса). Хотя уровни напряженности между каждой парой рас изначально одинаковы, в процессе игры эти уровни могут различаться (так напряженность землян по отношению к минбарцам может быть не такой, как напряженность минбарцев по отношению к землянам). Некоторые карты ссылаются на "взаимные напряженности" (mutual tensions), в этом случае учитывается напряженность каждой расы по отношению к другой. Другие карты, например, только увеличивают вашу напряженность к другой расе, в этом случае напряженность вашей расы по отношению к другой растет, а напряженность той расы к вашей -- нет.

Например, враждебность землян к минбарцам (и минбарцев к землянам) начинается с 3. Карта, которая "increases Human/Minbari tensions" (увеличивает напряженности землян и минбарцев) приведет к тому, что обе напряженности возрастут до 4. Позже карта, понижающая "Human tension toward the Minbari" (напряженность землян по отношению к минбарцам) вернет напряженность землян к 3, но напряженность минбарцев останется на 4.

Кроме того, каждый игрок должен выставить начальный уровень **беспорядков** (unrest) на 1. Он представляет уровень народного и/или правительственного сопротивления действиям фракции игрока. Напряженность и беспорядки меняются от 1 до 5. Любой эффект, повышающий их выше 5, повышает их только до 5. Любой эффект понижающий их, понижает до минимума в 1.

Установка фишек влияния

Каждый игрок берет 4 фишки влияния (influence) и располагает их над картой посла. Это представляет начальный рейтинг влияния (influence rating) каждой фракции. Когда игрок употребляет (applies) влияние во время хода, употребленное (applied) влияние должно быть помещено под картой посла. Это не является окончательной потерей влияния. В начале каждого хода употребленное (applied) влияние восстанавливается (restored) путем расположения фишек снова над картой посла. Заметьте, что "употребление" (applying) и "восстановление" (restoring) влияния отличается от "приобретения" (gaining) и "потери" (losing) его. Каждая "приобретенная" (gained) единица влияния прибавляется к текущему рейтингу влияния вашей фракции, т.е. увеличивает общее количество фишек влияния, доступных для употребления. Это действие выполняется путем выкладывания дополнительной фишки влияния над картой посла фракции. И, наоборот, чтобы показать "потерю" влияния, одна фишка должна быть удалена из игры, предпочтительно из фишек уже "употребленных" игроком на данном ходу, или, в противном случае, из фишек доступных для употребления, лежащих над картой посла. Рейтинг влияния фракции никогда не может быть ниже 3.

В данный момент времени, вы должны также положить по 4 фишки влияния на секции Вавилона 5, Теней и ворлонцев, расположенные на карте отслеживания статуса.

Изменения влияния

Когда рейтинг влияния (influence rating) какого-либо игрока изменяется в один момент времени, например, событием, конфликтом или каким-то другим сработавшим эффектом, говорится, что игрок "приобретает" (gains) или "теряет" (loses) влияние. Когда фракция приобретает 1 единицу влияния, рейтинг влияния этой фракции возрастает на 1 и приобретенное влияние немедленно доступно для употребления. Некоторые карты могут изменять или отменять такой вид эффектов.

Рейтинг влияния игрока также может напрямую быть изменен, пока (while) продолжается некоторый игровой эффект, например, эффект, создаваемый персонажем (character) или усовершенствованием (enhancement). Когда это происходит, рейтинг влияния изменяется и бонус вступает в силу незамедлительно (так же, как если бы эффект означал приобретение или потерю). Однако, такой способ изменения рейтинга влияния -- продолжительный эффект и поэтому его труднее нарушить. Прямое изменение рейтинга влияния не есть "приобретение" (gain) или "потеря" (loss).

Например, Андрей, Лена, Сергей и Женек делают свои ходы. Андрей поворачивает персонажа, чтобы нарастить влияние (rotate to build influence). Лена спонсирует "Kha'Mak", который увеличивает ее рейтинг влияния, пока находится в игре. Сергей уничтожает (purges) метку судьбы (destiny mark) и играет карту "Short Term Goals", получая за это +1 влияния. Женек далее играет карту "Trivial Gains", которая отменяет приобретения влияния, которые имели место на этом ходу. Женек не может нацелить эту карту на Андрея, так как наращивание влияния -- это защищенное действие, напрямую изменяющее рейтинг влияния. Также, он не может нацелить карту на Лену, так как бонус предоставляется, пока "Kha'Mak" находится в игре -- это продолжительный эффект, напрямую меняющий рейтинг влияния, а не одноразовое приобретение. Таким образом, он выбирает Сергея, чье событие имело одноразовый эффект. Сергей теряет приобретенное влияние.

Когда игрок приобретает временное (temporary) влияние (включая способность употреблять "additional influence" ("дополнительное влияние")), то это влияние может быть употреблено во время хода для спонсирования новых карт, игры событий, покупки карт под конец хода, и т.д. Однако, дополнительное влияние не изменяет рейтинг влияния фракции. Это значит, что дополнительное влияние не передается, его нельзя потерять, и оно не считается для условий победы.

Например, карта "A Moment of Beauty" дает игроку 3 единицы дополнительного (временного) влияния, которое может быть употреблено в течение следующего хода. Это влияние нельзя передать, и оно не изменяет ничей рейтинг влияния или могущества.

Начало игры

Игра начинается в порядке инициативы. Так как все карты "готовы" ("ready") и никто не употреблял никакого влияния, начните сразу с первого раунда конфликтов (conflict round). Игрок с меньшей инициативой может первым декларировать конфликт.

Игра "Быстро и неточно" ("Fast and Loose") и разрешение вопросов очередности

Некоторые игроки могут захотеть более быстрого развития игры в пределах дружеского договора. Если все игроки согласны на это, раунды не нуждаются в инициативном порядке, вместо этого игроки могут объявлять конфликты или предпринимать игровые действия или играть карты последствий (aftermath) одновременно. Во время такого стиля игры, переходите от одного раунда (или шага) к следующему, только когда все игроки объявят, что они не хотят больше предпринимать никаких действий.

В любой момент во время игры, когда возникает вопрос об очередности (например, один из игроков понимает, что ему не достаточно времени для реакции на действия оппонента), идет ли игра "быстро и неточно" или нет, все игроки должны приостановить игру. (Игрок может заранее остановить игру, если он понимает, что вопрос очередности может возникнуть). Затем игра продолжается в порядке инициативы, начиная с низшего игрока в порядке инициативы (initiative order). Каждому игроку дается шанс совершить действие (соответствующее моменту -- декларировать ли конфликт, сыграть ли карту последствий (aftermath), либо открыть (reveal) карту обстоятельства (contingency)) или пропасовать. Так продолжается до тех пор, пока все игроки не

пасуют подряд (если не указано иначе, например, во время раунда объявления конфликтов). В этот момент, восстанавливаются обычные правила игры (если игра была по правилам "быстро и неточно", то восстанавливаются эти правила).

III: Процесс игры

Обзор

Процесс игры делится на ходы. Каждый ход подразделяется на раунды.

В каждом раунде **все игроки производят действия** одновременно. Это означает, что каждый игрок может предпринять любое и все разрешенные игровые действия, относящиеся к данному раунду, прежде чем кто-либо перейдет к следующему раунду.

В течение раунда действий (action round) все игроки производят игровые действия, но игра протекает по порядку инициативы, т.е. каждый игрок манипулирует с картами и производит действия, в порядке инициативы (initiative order), от низшего к высшему. Чем выше рейтинг влияния (influence) игрока тем выше его инициатива. Игроки с одинаковым рейтингом влияния (influence) определяют свою инициативу путем сравнения способностей (abilities) своих послгов, при более высоких способностях имеющих высшую инициативу. Сравнение способностей происходит в следующем порядке: дипломатия (diplomacy), интрига (intrigue), пси (psi), затем лидерство (leadership).

Во время других раундов, если некоторые игроки хотят увидеть, что предпримут их соперники, прежде чем объявить свои действия, игра также следует в порядке инициативы, хотя, повторимся, все игроки участвуют в каждом раунде.

Каждый ход играются следующие раунды:

Подготовительный (Ready)

Конфликтов (Conflict)

Действий (Action)

Последствий (Aftermath)

Вытягивания карт (Draw)

Каждый игровой ход заканчивается, когда все игроки взяли новые карты во время раунда вытягивания карт (draw). Затем новый ход начинается с подготовительного раунда (ready) до тех пор, пока один из игроков не объявит о своей победе.

Отметьте, что некоторые раунды разбиты на более мелкие шаги (см. ниже). Так же, как и в пределах раунда, все игроки должны завершить все действия на данном шаге прежде чем игра перейдет к следующему шагу.

Рассказ истории

В5 CCG был задуман как рассказ собственной версии истории последней станции из серии Вавилон. Эта игра -- об истории, о ключевых событиях, имевших место, и как они повлияли на жизнь отдельных людей, исполняющих свои роли на галактической сцене. Во время игры, рекомендуется рассказывать историю вашей фракции и персонажей. Игроки могут комментировать действия их персонажей. Когда вы играете карту из своей руки, вы можете кратко объяснить, как игра вашей карты повлияет на историю... или рассказать, что ваши персонажи думают по поводу игры ваших оппонентов.

Например: Игрок за центавриан играет карту "Test Their Mettle" и нацеливает ее на нарнов. Он говорит (пытаясь имитировать голос Лондо): "Пора уже для Центаврианской Республики подняться и вернуть себе законное место в галактике. Слишком долго мы страдали от неоправданных продвижений Режимы Нарна. Хватит!"

Нарн отвечает: "Вероломство центавриан вошло в легенды. Мы не будем сидеть без дела, пока вы играете свои дипломатические игры, и мы призываем всю галактику не поддаваться на центаврианскую ложь. Если они разделаются с нами, будьте уверены, что они скоро обратят свое внимание и на вас! Мы будем защищать свои границы сталью, а не словами. Запомни это, Моллари!"

Подготовительный раунд (ready round)

Шаг 1. Подготовка карт

Любые карты, которые были **повернуты** (rotated), т.е. расположены горизонтально, чтобы показать, что они выполняли какие-либо действия во время предыдущего хода, теперь снова становятся **готовыми** (ready), т.е. расположенными вертикально.

Шаг 2. Восстановление влияния (restore influence)

Все влияние, которое было употреблено на прошлом ходу, восстанавливается и помещается обратно над картой посла каждого игрока, чтобы показать, что оно снова доступно. У каждого игрока теперь есть доступного влияния столько, сколько у него рейтинг влияния (influence rating).

Шаг 3. Определение инициативы (determine initiative)

Теперь определяется порядок инициативы для данного хода. Игроки распределяются по рейтингу влияния (influence rating). **Игрок с наименьшим рейтингом влияния должен ходить первым во время каждого раунда, за ним следует игрок со следующим наименьшим, и т.д.** Таким образом, игрок с наибольшим влиянием (influence) совершает свои действия последним, что дает ему возможность увидеть действия своих оппонентов, прежде чем он примет решения. Если двое игроков имеют одинаковый рейтинг влияния, то игрок с наибольшей дипломатией (diplomacy) у своего посла выигрывает (ходит последним). Дальнейшее равенство разрешается сравнением интриги (intrigue) послов, и затем, если необходимо -- лидерства (leadership). Если по-прежнему получается равенство, порядок ходов определяется случайным образом.

Подсказка:

Хотя и это позволительно, часто немудро начинать конфликт рано в игре. Имеет смысл подождать с конфликтами и сконцентрироваться на конструктивных действиях, таких как наращивание влияния и/или спонсирование персонажей в течение нескольких первых ходов.

Непрерывные действия (sustained actions)

Игрок может предпочесть оставить карту, которой он играет, повернутой (rotated), чтобы показать, что она продолжает все то же действие. Это называется продолжением (sustaining) действия. Обычно это используется для карт, которые могут поворачиваться для придания бонуса другой карте. Например, игрок может повернуть персонажа (character) с лидерством (leadership) для увеличения боевой (military) способности одного из своих флотов. Если он захочет оставить данного персонажа во главе этого флота, он не должен разворачивать (ready) карту этого персонажа вертикально, в этом случае флот сохранит увеличенную боевую (military) способность (что, возможно, не даст ему выбыть из игры). Для удобства, вы можете положить карты, продолжающие свои действия вместе с картами, на которые они влияют (или наоборот). Если карта, придающая бонус до конца хода (until the end of the turn), продолжает действие, то нет никакого промежутка, во время которого бонус исчезает перед тем, как начаться вновь (это иногда важно для определения того, становится или нет карта нейтрализованной).

Чтобы определить может ли действие быть продолжено, есть несколько указаний. Чтобы иметь возможность продолжения, действие не должно иметь никакой цены, кроме поворота карты -- не должно быть цены влияния (influence cost), не должны быть удалены никакие метки, и т.д. В добавление, действие должно давать бонус к способности карты. Нейтрализованная (neutralized) карта не может продолжать свое действие. Тем не менее, любой эффект, который утверждает, что он продолжается, пока карта остается повернутой, может быть продолжен.

Готовые (ready) и повернутые (rotated) карты

Большинство карт могут действовать (поворачиваться) только один раз за ход. Карты расположенные вертикально считаются 'готовыми' (ready) к действиям. Во время каждого хода, особенно во время раунда действий, карты могут предпринимать различные действия, которые

требуют их поворота. Если карта повернута, она не может больше предпринять никаких действий, требующих ее поворота, позже во время этого хода.

Замечание: готовые, но **нейтрализованные** (neutralized) карты считаются готовыми только для действий лечения (healing). Их нельзя использовать для спонсирования (sponsor) карт или выбирать целями для карт, которые требуют, чтобы их цель (target) была готова (ready), если только они также не указывают, что цель может быть нейтрализованной картой.

Раунд конфликтов (conflict round)

Шаг 1. Объявление конфликтов (declare conflicts)

Во время этого шага каждый игрок (в порядке инициативы) может объявить один конфликт. Для объявления конфликта необходимо положить карту конфликта (conflict) лицом вниз (face down). Игроки, имеющие возможность объявлять конфликты другими способами, такими как использование цели (agenda), также могут это сделать сейчас. Очевидно, что конфликты, заявляемые таким образом невозможно скрыть.

Влияние (influence) употребляющееся для инициирования конфликта по карте цели, располагается над ней. Это показывает всем игрокам, что был инициирован конфликт, основанный на цели (agenda-based).

Шаг 2. Раскрытие и инициирование конфликтов (reveal and initiate conflicts)

После того как все игроки решили, объявляют они конфликт или нет, раскрываются все конфликты лежащие лицом вниз. Теперь конфликты иницируются (в той же последовательности, в какой они объявлялись). Для этого, в это время должны быть объявлены любые требуемые уточнения (как, например, цель конфликта). Например, конфликт "Kidnapping" нацелен на определенного персонажа противника (opposing character), который должен быть назван, когда раскрывается конфликт.

Пример раунда конфликтов

Имеются четыре игрока -- минбарцы, земляне, центавриане и нарны. Минбарцы в войне с землянами. Минбарский игрок, действуя первым, объявляет военный конфликт (war conflict). Центаврианский игрок, действуя вторым, употребляет 7 влияния (apply 7 influence) и иницирует интрижный конфликт (intrigue conflict), используя свою цель (agenda) "Knowledge is power". Нарнский игрок отказывается играть конфликт. Земной игрок выбирает и играет, лицом вниз, карту конфликта. Затем, игра переходит к шагу 2. Минбарский игрок объявляет, что его военный конфликт есть попытка захвата (conquer) "Mars Colony" (это военный конфликт, который нацелен на местность (location), и местностью будет "Mars Colony"). Центаврианин объявляет, что его конфликт нацелен на минбарского игрока. Землянин раскрывает, что его конфликт -- это ставка на "Non-Aligned Support" во время любого следующего голосования на Вавилоне 5 (Babylon 5 votes). Игра дальше переходит к раунду действий.

Раунд действий (action round)

Игрок может совершить лишь одно действие одновременно. Игрок с наименьшей инициативой ходит первым. Затем игрок со следующей наименьшей инициативой (кроме первого) получает возможность сделать ход и т.д. до тех пор, пока все игроки не предпримут по одному действию. После этого игрок с наименьшей инициативой получает возможность предпринять второе действие, и этот цикл повторяется пока это необходимо. Игрок может пропустить свой ход в любое время. Раунд продолжается таким образом до тех пор, пока все игроки не пропустят свои ходы подряд. Игрок, пропустивший свой ход, может в дальнейшем совершать ходы в раунде действий (action round), если только раунд не закончился. **Как только каждый из игроков пропустит свой ход подряд, раунд действий немедленно заканчивается.**

Напоминание

Повернутый персонаж (rotated character) не может повернуться для совершения другого действия.

Совершение действия состоит в том, что вы делаете что-либо, требующее от вас сыграть или повернуть карту или употребить влияние (apply influence). Действия, которые могут быть совершены, включают:

- **Спонсирование** карты поддержки (**sponsor** a supporting card).
- **Повышение** персонажа поддержки во Внутренний Круг (**promote** a supporting character to the Inner Circle).
- Поворот для **наращивания влияния** (rotate to **build influence**).
- **Использование эффекта**, требующего поворота карты (**use an effect** which requires rotating a card).
- **Ведение флота** (**lead** a fleet).
- **Поддержка** или **противостояние** конфликту (**support** or **oppose** a conflict).
- **Атака** участника конфликта (**attack** a conflict participant).
- Игра **события** или **обстоятельства** (play an **event** or **contingency**).
- Сброс, замена, открытие или спонсирование **карты цели** (discard, replace, reveal or sponsor an **agenda**).
- **Лечение** персонажа (**heal** a character).
- **Восстановление** флота или местности (**Repair** a fleet or location).
- **Предложение влияния** наемнику (**offer influence** to a Mercenary).
- **Пас** (Pass).

Для получения подробной информации о том, как может быть предпринято каждое действие см. секцию правил "Описание действий" на стр. 28.

Раунд разрешения (resolution round)

Как только все игроки пропустили свой ход (пасовали), начинается раунд разрешения. Следующие шаги выполняются для каждого конфликта. Конфликт(ы), инициированный игроком с наименьшей инициативой разрешается первым, затем конфликт, инициированный следующим игроком и т.д. Если один из игроков инициировал более одного конфликта (что возможно при использовании некоторых карт), тогда он должен решить, в каком порядке разрешаются его конфликты.

В добавление к правилам, описанным ниже, смотрите также правила для карт **конфликтов** (conflict) и **последствий** (aftermath), на стр. 34-37.

Шаг 1. Разрешение текущего конфликта

Для разрешения текущего конфликта, подсчитайте сумму способностей (ability) (которые могут быть изменены другими картами, повреждениями при атаке или другими в данный момент действующими эффектами), общую сумму способностей, приложенных для поддержания (support) конфликта, и сравните ее с суммой, приложенной для противостояния (oppose) конфликту. Общая сумма для поддержки, учитывая все изменения, должна превышать общую сумму противостояния, также с учетом всех текущих изменений, для того, чтобы конфликт был выигран, в противном случае он проигрывается. После определения статуса конфликта, примените все эффекты, определяемые по выигрышу или проигрышу конфликта, как это написано на карте.

Замечание: персонаж или флот, чьи способности оказались измененными в процессе хода (например, при использовании карты события или, получив повреждения при атаке) применяет уже измененные способности, а не те, которыми он изначально поддерживал конфликт. Нейтрализованные (neutralized) персонажи не применяют никаких способностей для поддержания конфликта. Кроме того, конфликты, которые дают бонус одному или всем участвующим персонажам (например, удваивают их способности), дают этот бонус во время разрешения конфликта (эти бонусы не влияют на персонажей во время раунда действий, для атак и т.д.).

Для любых карт, чьи эффекты срабатывают во время разрешения конфликта (например, некоторые карты обстоятельств или родные миры (homeworlds)), их эффект применяется сразу после разрешения этого конфликта.

Шаг 2. Игра карт последствий (aftermath)

После применения эффектов текущего конфликта, все игроки получают возможность сыграть любые разрешенные карты последствий (aftermath), которые могут находиться у них на руках. Ограничения на применение каждой карты указаны на ней. Как и в любом случае, где решается очередность ходов, если больше чем один игрок хочет сыграть карту последствия, игра происходит в порядке инициативы, в котором каждый игрок может либо сыграть одну карту последствия, либо пропустить ход, до тех пор, пока все игроки подряд не пропустят ход.

Карты последствий обычно могут быть сыграны только в отношении фракции, которая инициировала только что разрешенный конфликт ("инициатор"). Однако, если "Participant" ("участник") является одним из условий игры (play condition), тогда соответствующая карта последствия может применяться к картам любой фракции, которые поддерживали, противостояли или атаковали в данном конфликте, а не только к картам фракции, инициировавшей конфликт.

Карты последствий, которые имеют надпись "Won" ("выигравший") или "Lost" ("проигравший") в наименовании карты показывают на то, проиграл или выиграл конфликт его инициатор. Конфликты, в которых не инициировавшая "сторона" собрала большую поддержку, чем "сторона" инициатора, считаются "проигранными" (lost) инициатором. Многие карты последствий также могут быть сыграны только в том случае, если данный конфликт имеет соответствующий тип -- Military (вооруженный), Diplomacy (дипломатический) и т.д.

Пример: дипломатический конфликт инициатора дает ему преимущества, если он сможет выиграть с перевесом поддержки над оппозицией на 5. Инициатор собрал поддержку, превышающую оппозицию на 3. Несмотря на то, что условие получения преимуществ от конфликта не выполнено, Инициатор по-прежнему считается "Won" ("выигравшим"). Карты последствий (aftermath) следующих типов могут быть сыграны для его персонажей: "Any Diplomacy" ("любой дипломатический"), "Won Diplomacy" ("выигранный дипломатический"), "Any Conflict" ("любой конфликт"), "Won Conflict" ("выигранный конфликт") (вне зависимости от того имеют ли данные карты надпись "Participant" ("участник") в списке ограничений применения).

Текст на карте последствий может еще больше ограничивать ее допустимые цели применения. Например, может ограничивать для применения над "characters who supported conflict" ("персонажами, поддержавшими конфликт") или "characters who attacked during the conflict" ("персонажами, атаковавшими во время конфликта").

Хотя некоторые карты последствий немедленно применяют свой эффект и затем сбрасываются, большинство из них постоянные, они выкладываются рядом с картами (или другими целями (targets)), на которые они были направлены и остаются в игре до тех пор пока какая-либо другая карта не прекратит их действие. Только одна карта последствий с определенным именем может быть сыграна на одну цель (target). Для облегчения осмотра рекомендуется выкладывать карты последствий для посла слева от его карты. Карты последствий, которые применяются и затем сбрасываются, должны быть сброшены только в конце этого шага для данного конфликта. Таким образом, только одна карта последствий, на которой указано "discard after play" ("сбросить после игры") может быть сыграна на определенную цель данного конфликта.

Если на карте последствий не указана цель (target), тогда она нацелена на все карты (или фракции, и т.д.). Например, карта последствий, по которой все участвующие в конфликте флоты (participant fleets) получают 1 повреждение (damage), нацелена на все участвующие в конфликте флоты.

Участники (participants)

Любой флот, который поддерживает, противостоит или атакует в конфликте, становится "флотом-участником" ("participant fleet"). Любой персонаж поддерживающий, противостоящий, атакующий или ведущий флот, который участвует в конфликте, становится "персонажем-участником" ("participant character").

Подсказка:

Карты последствий, которые играют на карты другого игрока или другую фракцию, должны

выкладываться перевернутыми (относительно карт этого игрока), чтобы показать, что карты ему не принадлежат. Это уменьшает вероятность конфузов, помогая картам возвращаться к своим владельцам в конце игры или при прекращении срока ее действия.

Шаг 3.

Если конфликт был инициирован посредством карты конфликта, то в этот момент эта карта помещается в сброс (the discard pile). Карты последствий, которые должны быть сброшены после игры, также сбрасываются в этот момент.

Если остаются неразрешенные конфликты, после того как все игроки сыграли все карты последствий, которые хотели, переходите к разрешению следующего конфликта. Если нет, игра переходит в раунд вытягивания (draw round).

Раунд вытягивания (draw round)

Шаг 1.

Сбросьте все нейтрализованные (лежащие вниз лицом) карты поддержки (neutralized supporting cards). Не сбрасывайте нейтрализованные карты из Внутреннего Круга (neutralized Inner Circle cards).

Шаг 2.

Все игроки могут сбросить сколько угодно карт из своей руки. Все сброшенные карты должны быть положены лицом вверх (face-up) рядом с колодой игрока. Игроки могут просмотреть сброшенные карты (discard piles) друг друга в любое время.

Шаг 3.

Все игроки вытягивают одну бесплатную карту.

Игроки, вытягившие из колоды все свои карты, считаются лишенными выбора и не могут перемешать сброшенные карты или вытянуть новую. Если колода игрока пуста в тот момент, когда он должен вытянуть, по крайней мере, одну карту, он должен взамен сбросить (discard) одного персонажа из Внутреннего Круга. Если игрок не может сбросить персонажа из Внутреннего Круга, он проигрывает и покидает игру. Замечание: карта посла никогда не может быть сброшена. Таким образом, если игрок не имеет персонажей в Inner Circle кроме посла и не может вытянуть карту он должен прекратить игру.

Шаг 4.

Все игроки, у которых еще осталось влияние (influence), могут употребить его для вытягивания дополнительных карт за 3 влияния каждая.

Шаг 5.

Все игроки проверяют, не выполнили ли они необходимые для победы требования.

IV: Описание карт

Карта отслеживания статуса

Карта отслеживания статуса (status tracker card) ("Политическая Карта Галактики") продается вместе со стартовыми колодами набора The Great War. Сторона, которая называется "Non-Player Forces" (неигровые силы) используется для слежения за рейтингом влияния (influence rating) станции Вавилон 5 и древних рас: Теней (Shadows) и ворлонцев (Vorlons). Другая сторона карты имеет ряды пронумерованных квадратов для слежения за напряженностью (tension) каждой расы по отношению к другим и за уровнем беспорядков (unrest) внутри каждой расы. Некоторые игроки находят более удобным использование собственных карт для этих целей.

Карты персонажей (character cards)

Карты персонажей (character cards) представляют тех исключительных личностей, которым предназначено сыграть значимую роль в галактических событиях. Если не указано обратное, все эти карты являются **лимитированными** (limited), т.е. только одна копия каждой карты может присутствовать в игре в любой произвольный момент времени (никто из игроков не может выложить копию такой карты, пока одна копия находится в игре). Карты персонажей могут быть либо **лояльными** (loyal) одной из рас, либо **нейтральными** (neutral). У персонажей, лояльных к одной из рас, эта раса указана в типе карты, и такие карты являются наиболее эффективными по стоимости вхождения в игру для игрока, контролирующего эту расу. Нейтральные персонажи эффективны по стоимости спонсирования для всех игроков вне зависимости от расы, которую они контролируют. "Нейтральный" (neutral) не является именем расы и подобные персонажи не лояльны ни к одной из рас. Заметьте, что "Non-Aligned" ("Неприсоединившиеся") является именем расы, которое указывает на различные расы, сгруппированные как члены так называемой Лиги Неприсоединившихся Миров (League of Non-Aligned Worlds).

Ввод персонажей в игру

Все персонажи, не являющиеся послами, изначально вступают в игру в качестве **персонажей поддержки** (supporting characters), хотя большинство может быть **повышено** (promoted) до уровня **Внутреннего Круга** (Inner Circle) в процессе игры. Вы можете добавить нового персонажа в игру путем его **спонсирования** (sponsoring). Спонсирование нового персонажа поддержки или повышение поддерживаемого персонажа во Внутренний Круг требует поворота одного из членов вашего Внутреннего Круга. Спонсирование лояльных или нейтральных персонажей требует употребления количества влияния (influence), указанного на их карте. Спонсирование персонажей лояльных к другой расе требует употребления в 2 раза большего влияния, чем написано на их карте. Повышение любого персонажа до уровня Внутреннего Круга вашей фракции требует употребления того же количества влияния, которое необходимо для его спонсирования, плюс единица влияния за каждого персонажа, уже находящегося в вашем Внутреннем Круге (заметьте, что бонус для внесения персонажа в игру не уменьшает стоимости его повышения во Внутренний Круг, если только карта, дающая этот бонус специально не указывает на то, что бонус относится также и к повышению).

Ваш стартовый посол (starting ambassador)

Поскольку ваш посол является лидером вашей фракции, он всегда считается находящимся во Внутреннем Круге (Inner Circle) вашей фракции. Также карта вашего посла не может быть сброшена ни добровольно, ни каким другим способом. Точно также ваш посол никогда не может быть **понижен** (demoted) из Внутреннего Круга вашей фракции до уровня карт поддержки (supporting cards). Хотя ваш посол не может быть понижен или сброшен, он может быть **заменен** (replaced) другой картой (которая при этом становится вашим послом). **Карты, текст эффекта которых указывает, что посол может быть "Replaced" ("заменен"), являются единственной допустимой возможностью для карты посла прекратить функционирование как персонаж Внутреннего Круга.** Заметьте, что любая карта, отмеченная как "Starting Ambassador" ("стартовый посол") не может быть спонсирована любым из игроков.

Ваш помощник посла (ambassador's assistant)

Каждый помощник посла (ambassador's assistant) обладает возможностью увеличивать способности (ability) посла. Вы можете повернуть вашего помощника, чтобы дать +1 к дипломатии (diplomacy), интриге (intrigue) или лидерству (leadership) на время, пока помощник остается повернутым, или для

того, чтобы позволить вашему послу, позже на этом же ходу, затратить на 1 влияния (influence) меньше при спонсировании карты. Вы можете сделать это, даже если ваш помощник посла находится в другой фракции, хотя, конечно, он должен быть готов (ready) к действию, и не нейтрализован (unneutralized). Кроме этого, каждый помощник обладает собственными способностями, и может их использовать независимо. (Заметьте: помощник посла связан со своим послом, так что Vir Cotto не может повернуться для придания бонуса G'Kar 'у.) Действие помощника по увеличению способностей может быть продолжено (sustained).

Карты групп (group cards)

Группы обычно представляют большие количества малозначительных личностей или организации. Группы являются **лимитированными** (limited), если не указано иначе. Обычно они не имеют способностей, вместо этого группы производят на игру эффект указанный на карте. Группы являются картами поддержки (supporting cards) и не могут быть повышены во Внутренний Круг. Если название расы указано в типе карты данной группы, тогда карта является **ограниченной** (restricted) для данной расы. Только игрок, контролирующей расу, название которой указано в типе карты какой-либо группы, может ввести данную карту в игру.

Карты флотов (fleet cards)

Флоты представляют основную военную силу каждой фракции. Флоты являются **лимитированными** (limited), если не указано иначе, но только в пределах одной расы. Это означает, что каждая из двух рас может иметь в игре "Homeworld Fleet" ("Флот родной планеты"), но в игре не может быть 2 копии нарнского "Homeworld Fleet". Флоты являются картами поддержки и не могут быть повышены во Внутренний Круг. Ваша фракция начинает игру без контролируемых ей флотов. Как и группы, флоты **ограниченны** (restricted) для применения данной расой, если имя расы указано в типе их карты.

Карты местностей (location cards)

Местность (location) является термином, используемым для обозначения различных объектов окружающей обстановки в игре. Контролирование местности может дать фракции уникальные возможности. Однако, местности являются уязвимыми для военных конфликтов (war conflicts). Местности являются **лимитированными** (limited), если не указано иначе, и являются картами поддержки, которые не могут быть повышены до уровня Внутреннего Круга. Большинство местностей обладают собственной боевой способностью (military ability). Однако, они могут использовать ее только для противостояния конфликтам, нацеленным на них. Как и группы, местоположения **ограниченны** (restricted) для применения определенной расой, если имя расы указано в типе карты.

Карты усовершенствований (enhancement)

Карты усовершенствований (enhancement) являются картами, которые изменяют, и обычно усиливают основные возможности или эффекты других карт. Некоторые усовершенствования могут быть сыграны для изменения всей фракции или даже всей игры вместо отдельной карты. Усовершенствования могут играть только во время раунда действий (action round) каждого хода и требуют спонсирующего персонажа из Внутреннего Круга фракции для внесения их в игру (см. "Описание действий", стр. 38).

Если тип усовершенствования указан на карте, это показывает, какие типы целей допустимы для данной карты. Усовершенствование может быть ограничено (restricted) для применения на character (персонаже), fleet (флоте), location (местности), faction (фракции) или быть global (глобальным), действующим на всех игроков в игре.

Ограниченные (restricted) усовершенствования с указанной в типе карты расой могут быть внесены в игру только с использованием спонсирующего персонажа той же расы и должны действовать на цель, также принадлежащую этой расе. Например, Narn Character Enhancement может быть сыграно только на Narn Character; Narn Factional Enhancement может быть сыграно только на фракцию нарнов, оно не может быть сыграно на любую другую фракцию другой расы.

Карты усовершенствований остаются в игре до тех пор, пока остается в игре объект, который они изменяют. Они сбрасываются, если сбрасывается карта, которую они изменяют. Например: если Na'Toth получила "Book of G'Quan", но позже Na'Toth была сброшена, Book должна быть сброшена в это же время.

Усовершенствования, находящиеся на местности (location), которое было захвачено (captured), сбрасываются (discarded).

Карты усовершенствований не являются лимитированными (limited), если это не указано на карте. Любая карта может иметь более одного усовершенствования, однако 2 копии одного усовершенствования не могут применяться на одну карту одновременно. Это справедливо и для игры в целом, таким образом, может быть не более одного определенного "global enhancement" в игре одновременно. (Global enhancement (глобальное усовершенствование) или Babylon 5 Enhancement (усовершенствование Вавилона 5) -- это карты, влияющие на всю игру в целом).

Карты цели (agenda cards)

Карты цели являются всеобъемлющими целями фракции. Играя карты цели, вы часто получаете дополнительные возможности для увеличения рейтинга влияния (influence) и/или могущества (power). Карты цели могут также давать вашей фракции дополнительные возможности и способности. Те карты, на которых указано имя расы, являются **ограниченными** (restricted) для применения этой расой.

Вы можете играть **только с одной картой** цели в любой момент времени. Однако, любой персонаж из Внутреннего Круга может быть повернут с целью замены существующей карты цели на новую, или для спонсирования карты цели, если ваша фракция не располагает ею в данный момент. Цель может быть принесена в игру лицом вниз. Такие цели называются **скрытыми целями** (hidden agendas) и не имеют никакого эффекта, пока не раскрыты. Фракция может раскрыть скрытую цель, как действие (action), тогда она начинает действовать немедленно. Некоторые карты цели позволяют вашей фракции инициировать конфликт. Такая возможность, однако, не позволяет увеличить количество конфликтов, которые ваша фракция может инициировать на одном ходу (обычно один).

У некоторых карт цели может быть указано **Major Agenda** (главная цель) в их типе. Главные цели не могут быть сброшены, однако они могут быть заменены другими главными целями или картами специально указывающими, что они позволяют такую замену. Если у вас в игре главная цель, то вы не можете одержать стандартную победу (standard victory) (см. "Победа" стр. 10).

Карты событий (event cards)

Карты событий (event cards) играют во время **раунда действий** (action round) для получения эффекта, написанного на карте. Игра события является действием (action). Эффект достигается немедленно в момент игры карты. Если на карте специально не указано обратное, любой эффект, изменяющий способности другой карты длится только до окончания текущего хода и затем заканчивается. Например, карта "Decisive Tactics" дает +2 бонус к лидерству (leadership), но только до конца хода.

Карта события может быть сыграна на любую подходящую цель, вне зависимости от того какой фракцией контролируется данный объект. Таким образом, при том, что карта, которая "adds +1 to a Narn character's Leadership" (прибавляет +1 к способности к лидерству у персонажа-нарна), должна быть сыграна на Narn Character (персонажа-нарна), тем не менее, цель может быть любым персонажем-нарном из находящихся в игре.

Как только эффект события заканчивается, карта сбрасывается.

Карты обстоятельств (contingency cards)

Карты обстоятельств (contingency cards) -- это новый тип карт, представленный в наборе Great War. Как действие (action), игрок может выложить одну такую карту. Каждая карта обстоятельства имеет список допустимых целей для использования. Как часть своего типа, обстоятельства могут указывать тип карты или расы; Character Contingency (обстоятельство персонажа) может быть выложена только на карту персонажа. Обстоятельство с указанной расой может быть выложено только на карту данной расы (не обязательно находящуюся во фракции данной расы). Обстоятельства обычно играют на карты под вашим контролем, если только на карте не указано обратное.

Карта обстоятельства выкладывается вниз лицом, под возможную цель. Только игрок, выложивший такую карту, может посмотреть на нее, пока она находится в игре.

Каждое обстоятельство "срабатывает" ("trigger") в какой-то момент. Например, Character Contingency может сработать, когда данный персонаж атакован. Как только условие срабатывания выполняется, игрок, выложивший обстоятельство, **может** открыть его и немедленно применить его эффекты. Раскрытие выполняется **по желанию** и не является обязательным. Раскрытие может иметь эффект предотвращения или изменения совершенного действия (которое скорее всего и явилось условием срабатывания), и давать продолжительный или временный эффект. Прочитайте инструкции на карте и выполните их.

Как только инструкции выполнены (и ее продолжительные действия закончились), эта карта сбрасывается.

Например, "Vicious Blow" является Character Contingency (обстоятельством персонажа) с текстом "Reveal when the character neutralized his target in an attack. The attacked character suffers 2 additional severe damage." ("Раскройте, когда персонаж нейтрализует свою цель при атаке. Атакованный персонаж получает дополнительно 2 единицы тяжелых повреждений"). Когда персонаж, на который наложено это обстоятельство, атакует и нейтрализует своего оппонента, вы можете по желанию открыть эту карту. Если вы это сделаете, то ваш персонаж нанесет более значимый урон своей цели.

Если условия срабатывания карты обстоятельства не соблюдены, и карта, на которую она была положена, сбрасывается, то карта обстоятельства сбрасывается вместе с ней.

Карты конфликтов (conflict cards)

Конфликты (conflicts) представляют центральные драматические моменты во Вселенной Вавилона 5. Иницируя и выигрывая конфликты, фракции ищут пути к прогрессу и достижению победы. Каждая фракция обычно может иницировать только один конфликт за ход. Конфликты выкладываются в время раунда конфликтов (conflict round). Персонажи и флоты могут поворачиваться для поддержки или противостояния данному конфликту во время раунда действий (action round), используя свои способности. Если конфликт получает больше поддержки чем оппозиции, то фракция, иницировавшая его, "выигрывает" конфликт. Если конфликт получает столько же или больше оппозиции, чем поддержки, тогда фракция, иницировавшая его, "проигрывает" конфликт. Конфликты, на типе карты которых указано имя расы, являются ограниченными для иницирования игроком контролирующим эту расу.

Существует четыре основных типа конфликтов. Каждый тип конфликта разрешается (в поддержку или оппозицию) приложением соответствующих способностей:

Diplomatic Conflict	Разрешается с использованием дипломатии
Intrigue Conflict	Разрешается с использованием интриги
Military Conflict	Разрешается с использованием боевой способности
Psi Conflict	Разрешается с использованием пси-способности

Во время раунда действий каждого хода, персонажи могут поворачиваться либо для "поддержки" (support), либо "противостояния" ("oppose") любому конфликту, находящемуся в игре. Окончательные эффекты каждого конфликта разрешаются во время раунда разрешения (resolution round) в порядке инициативы. Вычисляются полные суммы поддержки и оппозиции для каждого конфликта, и конфликт оказывается либо "won" ("выигран") либо "lost" ("проигран"). Каждая единица способностей (ability) персонажей, флотов и т.д. считается за одну единицу "поддержки" или "противостояния", в зависимости от того, как объявлено фракцией, управляющей картой. Полная сумма, приложенная в поддержку, сравнивается с полной суммой, приложенной в оппозицию. Поддержка должна превышать оппозицию, для того чтобы конфликт считался "succeed" ("успешным") и фракция, иницировавшая его, была объявлена "won" ("победившей"). В противном случае конфликт "fails" ("терпит неудачу") и сторона, иницировавшая его, считается "lost" ("проигравшей").

Персонажи не имеют боевой способности (military ability) и поэтому не могут напрямую участвовать в вооруженном конфликте (military conflict). Однако, **можно повернуть по одному персонажу на флот для добавления своей способности к лидерству (leadership ability) к боевой способности (military ability)** любого флота, принадлежащего к той же фракции.

Как только состояние конфликта определено, вступает в силу результат конфликта, указанный на карте. Часто полная сумма способностей, приложенных в конфликте, является важным фактором в

определении влияния конфликта на ход игры. Применяются эффекты конфликта, после чего могут быть сыграны карты последствий (aftermath cards). После того как сыграны все карты последствий, разрешается следующий конфликт.

Некоторые конфликты указывают, что "any player may be supported in this conflict" ("любой игрок может быть поддержан в этом конфликте"). Это позволяет фракции каждого игрока представлять свою собственную "сторону" ("side") в конфликте. В таком случае каждая фракция может применять способности только в поддержку любой стороны или для атаки участников. Никакие способности не могут быть приложены для противостояния. Однако, каждая фракция может применять свои способности для поддержки любой стороны по своему выбору. Фракциям не обязательно поддерживать свою сторону, они даже могут поддерживать разные стороны каждым следующим персонажем или флотом. После того как для всех фракций определены полные суммы возможностей приложенных в поддержку, результаты конфликта определяются в соответствии с текстом на карте конфликта. Если игрок, инициировавший конфликт получил наибольшую поддержку, тогда его фракция считается выигравшей конфликт для целей применения карт последствий, в противном случае его фракция считается проигравшей конфликт.

Отметьте для целей применения карт последствий, что когда конфликт инициирует "голосование" ("vote"), голосующие персонажи не поддерживают и не противостоят конфликту и по самому факту голосования даже не считаются участниками (participants) конфликта.

Пример: Карта "The Immortality Serum" позволяет всем фракциям соревноваться за право обладания секретом бессмертия. Фракция, имеющая наибольшую поддержку на своей стороне в этом конфликте, получает влияние (Influence). Для этого конфликта, каждая фракция считается "стороной" ("side") и имеет свой собственный счет поддержки. Любой игрок может поворачивать персонажей для поддержки любой фракции. Если игрок, инициировавший конфликт, собирает наибольшую поддержку, тогда конфликт является "won" ("выигранным"). Если нет, то конфликт будет "lost" ("проигранным"). Вне зависимости от того выигран конфликт или проигран, сторона, собравшая наибольшую поддержку, получает преимущества, указанные на карте.

Карты последствий (aftermath cards)

Вслед за разрешением конфликта, все игроки могут сыграть любое количество допустимых карт последствий (aftermath cards). Эти карты отражают изменения и рост персонажей вследствие их выбора и опыта. Они используются для отражения истории персонажей, показывая, как их жизнь изменяется вследствие их действий.

Большинство карт последствий действуют как усовершенствования (enhancements), т.е. они изменяют карту, на которую они положены. Как и карты усовершенствований, они сбрасываются, если сбрасывается карта, ими изменяемая. Некоторые карты последствий вызывают немедленный эффект, такой как нанесение повреждений (damage) или изменения уровней напряженности (tension). Немедленные эффекты не отменяются при сбросе карты, которая их вызвала. Так же, как карты улучшений, только одна карта последствия каждого типа может быть положена на персонаж в одно и то же время.

Каждая карта последствия содержит **условия игры** (play conditions) и может играть только, когда они выполняются. Если имя расы указано в типе карты, тогда карта является ограниченной (restricted) для применения только на цели данной расы. Если на карте не указано Participant (участник) как часть условий игры, то она может **применяться только на карты фракции, инициировавшей конфликт**, ответом на который (конфликт) является ее (карты) применение. Условия игры для карт последствий определены следующим образом:

- Если игрок, инициировавший конфликт выиграл ("won") его, могут играть карты, на которых указано "Won".
- Если игрок, инициировавший конфликт проиграл ("lost") его, могут играть карты, на которых указано "Lost".

Типы конфликтов

Если условия игры определяют тип конфликта (Military, Diplomatic, Intrigue или Psi), то карта последствия может играть только во время разрешения конфликта соответствующего типа.

Участник (*participant*)

Если **Participant** (участник) является одним из условий игры, тогда соответствующие карты последствий могут применяться для карт в игре, находящихся **в любой фракции, которые поддерживали, противостояли или атаковали** в процессе игры данного конфликта.

Если на карте указано "Participant Fleet" ("флот-участник"), тогда флот должен был поддерживать, противостоять или атаковать в данном конфликте, чтобы явиться допустимой целью для применения такой карты.

Если на карте указано "Participant Character" ("персонаж-участник"), тогда персонаж должен был поддерживать, противостоять или атаковать в данном конфликте, или вести флот, который принимал участие в конфликте.

Помните: Последствия могут играть только на фракцию-инициатор конфликта, если только на карте не указано "Participant".

Пример игры последствий

Андрей инициировал вооруженный конфликт (*military conflict*) и поддержал его двумя флотами. Сергей поддержал конфликт одним флотом. Лена оказала сопротивление конфликту двумя флотами. Женек атаковал флот Сергея и один из флотов Лены (используя 2 разных флота). Андрей в результате конфликт выиграл.

Какие карты последствий могут быть сыграны и на чьи?

Military Aftermath	Андрей
Military Participant Aftermath	любая фракция
Won Military Aftermath	Андрей
Won Military Participant Aftermath	любая фракция
Lost (любой)	ни на кого
Won Aftermath	Андрей
Won Participant Aftermath	любая фракция

Если тип карты последствий "Won Military Participant", но текст эффекта карты указывает, что она должна играть на "participating characters who opposed the conflict" ("участвовавшие персонажи, противостоящие конфликту"), то она может быть сыграна только на персонажей, управлявших одним из флотов Лены (и только на них).

Если на карте указано "Any Participant", но сказано, что она может быть сыграна на "participating fleet who attacked" ("участвовавший флот, который атаковал"), то правильными целями будут только флоты Женька.

IV. Описание действий

Все нижеследующее является допустимыми действиями (actions), которые могут быть совершены во время раунда действий (action round) на каждый ход. Заметьте, что действия, требующие поворота (rotate) карты или, чтобы она была готова (ready) к действию, требуют также и того, чтобы карта не была нейтрализована (unneutralized), если только не указано иначе.

ДЕЙСТВИЕ: Спонсирование карты поддержки (sponsor a supporting card).

Любой персонаж, находящийся во Внутреннем Круге, может повернуться для внесения в игру нового персонажа (character), флота (fleet), усовершенствования (enhancement), группы (group) или местности (location) в игру из вашей руки. Новая карта поддержки располагается в ряду карт поддержки (supporting cards row), готовой к действию на этом же ходу. Ваша фракция должна употребить стоимость влияния (influence cost), указанную на карте, вносимой в игру, в противном случае это действие не может быть совершено.

Исключение: Усовершенствования могут выкладываться во Внутренний круг или к картам поддержки в зависимости от карты, на которую они нацелены.

Спонсирование карт с указанной расой.

Карты с указанной расой, отличной от расы фракции, могут требовать повышенной стоимости или не могут быть сыграны вообще:

- Персонажи с указанной расой, отличной от расы вашей фракции, требуют употребления двойной стоимости влияния для внесения в игру. Нейтральные (neutral) персонажи могут выкладываться любой расой без увеличения стоимости.
- Ограниченные улучшения могут быть спонсированы только персонажем данной расы и могут играть только на карты этой расы.
- Любые другие карты с указанной на них расой являются ограниченными для применения для данной расы, т.е. могут играть только игроками, контролирующими данную расу.

ДЕЙСТВИЕ: Повышение персонажа до уровня Внутреннего Круга (promote a character to the Inner Circle).

Любой персонаж из Внутреннего Круга может повернуться для повышения (promote) готового к действию персонажа поддержки (supporting character) во Внутренний Круг. Это происходит путем перемещения карты персонажа из ряда карт поддержки (supporting row) в ряд справа от посла (Inner Circle row). Для успешного повышения персонажа поддержки, фракция должна употребить стоимость влияния, указанную на карте (напоминание -- удвоенную, если персонаж лоялен другой расе) плюс одну дополнительную единицу влияния за каждого персонажа уже находящегося во Внутреннем Круге вашей фракции. Так, если у вашей фракции есть посол и еще один персонаж во Внутреннем круге, то для повышения персонажа с указанной стоимостью "три", вам потребуется употребить пять единиц влияния. Заметьте, что уменьшение стоимости спонсирования карты не влияет на стоимость повышения, если только это не указано специально.

ДЕЙСТВИЕ: Поворот для наращивания влияния (rotate to build influence).

Любая фракция с рейтингом влияния (influence rating) 9 или менее может увеличить свое влияние на единицу путем поворота персонажа Внутреннего Круга и употребления 3 единиц влияния. Новая фишка влияния немедленно добавляется к доступному для употребления влиянию над послом фракции. Фракция, имеющая 10 или более единиц влияния, не может использовать это действие. (Хотя и происходящее одновременно это действие является защищенным, и не является "приобретением" влияния (influence "gain"). См. стр. 16 для пояснений).

ДЕЙСТВИЕ: Использование эффекта требующего поворота карты (use an effect which requires rotating a card).

Многие карты могут реализовывать дополнительные эффекты, когда они поворачиваются. Вы можете повернуть карты, находящиеся в игре для активирования этих эффектов. Например, Vir Cotto может быть повернут для увеличения способностей (abilities) Londo. Таким образом, вы можете предпринять действие по увеличению способностей Londo путем поворота Vir'a

ДЕЙСТВИЕ: Ведение флота (lead a fleet).

Персонаж, обладающий способностью к лидерству (leadership ability), может быть повернут для увеличения боевой способности (military ability) одного из флотов вашей фракции. Боевая способность флота увеличивается на величину способности к лидерству персонажа до тех пор, пока персонаж ведет флот. Каждый флот может быть ведом только одним персонажем в одно время.

Для лучшей организации игрового поля вы можете группировать флоты и ведущих их персонажей (поскольку флоты не могут находиться во Внутреннем Круге, не будет никаких недоразумений, какая из карт принадлежит Внутреннему Кругу).

ДЕЙСТВИЕ: Поддержка или противостояние конфликту (support or oppose conflict).

Персонажи и флоты (и в некоторых случаях местности) могут поворачиваться для либо поддержки (support), либо противостояния (oppose) инициированному конфликту. Обычно персонажи не могут использовать боевую (military) способность для поддержки или сопротивления конфликту. Только карты, имеющие ненулевые соответствующие способности, могут поворачиваться для оказания поддержки или противостояния конфликту. Например, персонаж, имеющий 2 дипломатии, 3 интриги и не имеющий указанных пси-способностей (0 пси) не может ни поддерживать, ни противостоять пси-конфликту (psi conflict). Однако он может поддерживать или противостоять дипломатическим конфликтам (diplomacy conflict) или конфликтам интриги (intrigue conflict). Суммарная поддержка или оппозиция конфликту равняется сумме соответствующих способностей (возможно, измененных другими картами) карт, повернутых для поддержки или противостояния соответствующим конфликтам.

Персонаж, флот или местность, которые поддерживают или противостоят конфликту, становятся участниками (participant) конфликта. Для персонажа, который поддерживает или противостоит конфликту, нужно явно обозначить способность, которую он использует в конфликте (если могут возникнуть какие-либо сомнения).

ДЕЙСТВИЕ: Атака участника конфликта (attack a conflict participant).

Карты могут поворачиваться, чтобы атаковать другие карты, которые уже повернулись для поддержки, противостояния или атаки во время данного конфликта (но не персонажей, которые участвуют тем, что ведут флот-участник). Атака не обязательно является прямой физической атакой цели. Часто "атака" отражает осторожные или ненасильственные мероприятия, нацеленные на подрыв эффективности действий цели. Тайные дипломатические операции и клевета являются яркими примерами нефизических атак. Тем не менее, когда один флот атакует другой их столкновение носит весьма физический характер -- корабли и жизни могут быть потеряны в бою!

При объявлении атаки, атакующая карта становится (и обязана обладать такой возможностью) участником (participant) конфликта. Например, если конфликт ограничен для участия только минбарскими (Minbari) персонажами, то ни один нарн (Narn) не может атаковать участника данного конфликта. **Атакующая карта обязана атаковать, используя ту же способность (ability), которую применила цель в данном конфликте** (например, интрига должна быть использована для атаки персонажа, который поддержал конфликт при помощи интриги). Карта не может атаковать, если возможность, которая должна быть использована, равна нулю. Нейтрализованные карты (см. "Влияние повреждений" ниже по тексту) не могут быть атакованы. Вы не можете атаковать карту в вашей собственной фракции.

Разрешение атак:

Обе карты (атакующий и цель) наносят повреждения (damage) друг другу, равные их текущему уровню соответствующей способности (ability). Любая карта с меткой борьбы (strife mark) наносит дополнительно 2 единицы повреждений за каждую такую метку, которой она обладает. Каждая единица повреждений должна быть отмечена путем наложения фишки повреждений (damage token) на поврежденную карту.

Влияние повреждений:

За каждую единицу повреждений на цели, способности цели немедленно уменьшаются на один. Никакая способность не может быть уменьшена ниже нуля.

Если карта получила меньше повреждений, чем ее наивысшая способность, тогда она остается не нейтрализованной (unneutralized). Она может применять свои эффекты как обычно, и свои способности в соответствии с тем как они изменены повреждениями.

Если карта получает повреждения, равные или превосходящие ее максимальную текущую способность, тогда карта **нейтрализуется** (neutralized). Карта должна иметь как минимум 1 единицу повреждений для того, чтобы стать нейтрализованной. Нейтрализованная карта переворачивается вниз лицом, и с нее удаляется количество фишек повреждения (damage tokens), равное количеству, необходимому для нейтрализации карты. За каждую единицу повреждений сверх необходимых для нейтрализации карты, кладется фишка на обратную сторону карты. Эти фишки являются фишками **тяжелых повреждений** (severe damage).

Единственное время, когда повреждения (damage) могут быть преобразованы в тяжелые повреждения (severe damage) -- это момент нейтрализации карты. Дополнительные обычные повреждения, которые каким-либо образом наносятся уже нейтрализованной карте, не имеют никакого эффекта.

Заметьте, что карта, чьи способности изменены другой картой, может оказаться нейтрализованной или тяжело поврежденной в любой момент, когда эффект изменения способностей заканчивается. Заметьте также, что карты, которые продолжают (sustain) свое действие, делают это непрерывно, т.е. их действие не прекращается при переходе к следующему ходу.

Если флот нейтрализуется, любой персонаж, который поворачивался для добавления своей способности к лидерству (leadership) к боевой (military) способности флота, также автоматически нейтрализуется (переворачивается). Однако персонажи, нейтрализованные таким путем, не получают тяжелых повреждений как результат повреждений, нанесенных флоту, который они усиливают.

Любая карта, нейтрализованная во время хода, не может больше предпринять никаких действий во время этого хода, даже если она каким-либо образом восстановлена (repaired) и подготовлена (readied) к действию. Карты поддержки (supporting cards) сбрасываются в конце каждого хода, если они все еще нейтрализованы.

Нейтрализованная карта не считается готовой (ready) к действию для карт, которые требуют, чтобы их цель была готова, если только на карте не указано обратное. Если карта производит эффект на игру или добавляет метки вашей фракции, эти эффекты не прерываются на время нейтрализации, и метки по-прежнему остаются во владении вашей фракции.

ДЕЙСТВИЕ: Игра события или обстоятельства (play an event or contingency).

Игра карты события (event) или обстоятельства (contingency) считается действием (action). Некоторые карты событий играют совместно с другими действиями, как указано на карте. Карта обстоятельства выкладывается лицом вниз под другую карту, которую вы контролируете (если, конечно, не указано иначе).

ДЕЙСТВИЕ: Сброс, замена, раскрытие или спонсирование карты цели (discard, replace, reveal or sponsor an agenda).

Каждая фракция может использовать в игре только одну карту цели (agenda) в любое время. Сброс (discard) карты цели, уже находящейся в игре считается действием (action). Выкладывание новой

карты цели требует поворота персонажа Внутреннего Круга и также считается действием. Эта новая карта цели может быть выложена лицом вниз, как скрытая цель (hidden agenda). Вы можете раскрыть скрытую цель, это тоже будет действием; если в этот момент, данная карта цели не может быть спонсирована вами, то она сбрасывается. Вы можете заменить вашу карту цели, сбросив старую и выложив вместо нее новую из вашей руки, которую вы можете спонсировать в данный момент. Вы не можете сбросить карту главной цели (major agenda) и можете заменить ее только на другую карту главной цели. Вы не можете заменить карту цели на скрытую карту цели.

ДЕЙСТВИЕ: Лечение персонажа (heal a character).

Персонажи, лежащие лицом вверх и готовые (ready) к действию, могут повернуться для снятия всех повреждений с данного персонажа.

Карты Внутреннего Круга, которые нейтрализованы, могут повернуться, чтобы снять одну фишку тяжелых повреждений, или чтобы перевернуться вверх лицом, если таких фишек не осталось (снимая при этом любые оставшиеся фишки обычных повреждений, которые могли быть наложены каким-либо способом). Обычно никакие другие нейтрализованные карты не могут быть повернуты для лечения.

Если все персонажи Внутреннего Круга игрока поворачиваются для лечения (rotate to heal) на одном ходу, тогда посол игрока полностью вылечивается (кладется лицом вверх без фишек повреждений или тяжелых Повреждений) в конце раунда действий (action round). Игрок может повернуть неповрежденных персонажей в этом случае, чтобы показать, что они помогают в лечении посла.

ДЕЙСТВИЕ: Восстановление флота или местности (repair a fleet or location).

Не нейтрализованные флоты или местности, на которых есть повреждения, могут восстановить любое количество повреждений. Для восстановления (repair) флота или местности поверните его карту и употребите одну единицу влияния за каждую снимаемую фишку повреждений (damage token). Действие восстановления не может сделать флот или местность не нейтрализованным (unneutralized) или починить тяжелые повреждения (severe damage).

ДЕЙСТВИЕ: Предложение влияния наемнику (offering influence to a mercenary).

Некоторые карты в игре могут быть использованы в каждом ходу только тем игроком, который употребить больше влияния (influence), чтобы контролировать их. Такие карты называются "Mercenaries" ("наемники"). Фракция может, в качестве действия, употребить влияние, как "ставку" для контроля карты наемника в течение данного хода или для увеличения предыдущей ставки. Наемники предпринимая действия после того, как все игроки пасовали, но до того как начнется раунд разрешения (resolution round). Их действия диктуются фракцией, употребившей больше других влияния во время данного хода (все ставки складываются), чтобы контролировать каждого из них.

ДЕЙСТВИЕ: Пас (pass).

Игрок может в качестве действия пропустить свой ход. Он может предпринять какое-либо действие позже на этом же ходу, если только остальные игроки не пасуют последовательно, заканчивая тем самым раунд действий (action round).

IV. Дополнительные правила

Пример конфликта

Поскольку конфликты и их разрешение являются самыми ключевыми моментами игры, давайте рассмотрим детальный пример.

Андрей инициировал дипломатический конфликт (diplomacy conflict), который требует от него набрать на 5 больше поддержки, чем тотальной оппозиции.

Фракция Андрея содержит во Внутреннем Круге персонажей Londo Mollari (4 дипломатии) и Urza Jaddo (6 дипломатии), кроме того, имеется персонаж поддержки Carn Mollari (1 дипломатии). Оппонентами Андрея являются Лена и Сергей. Лена управляет G'Kar'ом с 5 единицами дипломатии и одной меткой борьбы (strife mark), Сергей управляет Delenn -- 6 дипломатии. Все игроки имеют по 4 единицы влияния.

Инициатива Андрея самая низкая и он должен ходить первым. Он не хочет Пасовать пока он ничем не поддерживает конфликт, поскольку его оппоненты могут пропасовать вдвоем, только затем, чтобы его конфликт проиграл. Он не хочет поддерживать конфликт, используя Urza Jaddo, (он нужен ему как инструмент устрашения других), также он не хочет поддерживать конфликт, используя Carn Mollari (эта карта может явиться слишком соблазнительной целью для атаки, особенно, поскольку она является всего лишь персонажем поддержки). Он решает повернуть Londo для поддержки конфликта.

Лена ходит следующей, но она пасует, показывая, что конфликт ее не интересует.

Сергей сопротивляется конфликту, используя Delenn. Конфликт в настоящее время проигрывается (6 дипломатии в оппозиции и только 4 в поддержке). Если бы Сергей захотел, он мог бы провести дипломатическую атаку на Londo, используя Delenn. Эта атака нейтрализовала бы Londo и нанесла бы ему 2 единицы тяжелых повреждений. Но Delenn тоже получила бы 4 единицы повреждений, что сделало бы ее уязвимой для нейтрализации в дальнейшем.

Андрей не хочет атаковать Delenn, используя Urza Jaddo (это нейтрализовало бы их обоих), поэтому он поворачивает Urza Jaddo для поддержки конфликта (конфликт сейчас имеет 10 поддержки против 6 оппозиции).

Лена предпринимает действия не связанные с конфликтом, поворачивая поврежденный флот и употребляя 2 единицы влияния для починки 2 единиц повреждений (для снятия их с данной карты).

Сергей, не имея больше подходящих карт, пасует.

Андрей мог бы пасовать, но ему необходимо выиграть конфликт на 5, чтобы получить от него преимущества. Он поворачивает Carn Mollari для поддержки конфликта.

Лена внезапно проявляет интерес к конфликту и поворачивает G'Kar'a, атакуя Carn Mollari. G'Kar теперь получает 1 повреждение, в то время как Carn получает 5 плюс 2, поскольку G'Kar обладает меткой борьбы. Carn -- нейтрализован, и на его перевернутую карту наложено 6 фишек тяжелых повреждений. Carn будет сброшен во время первого шага раунда вытягивания карт, поскольку он был картой поддержки.

В результате, собрав на 4 больше поддержки чем сопротивления Андрей не получит преимуществ от конфликта во время его разрешения, несмотря на это он по-прежнему считается "Won" (Победившим) для целей игры карт последствий.

Андрей смотрит на Лену и с угрозой в голосе говорит: "Ну, погоди!".

Срабатываемые эффекты

Некоторые карты в игре производят эффекты, которые меняют течение игры. Они могут требовать, чтобы игрок принял решение во время хода другого игрока или даже требуют поворота карт. Когда такие эффекты разрешаются, они не считаются действием соответствующего игрока.

Например, Homeworld (родной мир) каждого игрока может быть повернут, чтобы позволить игроку получить дополнительно 1 единицу влияния (influence), если когда-либо игрок получает влияние из конфликта. Поскольку игроки получают влияние только во время раунда разрешения (resolution round), этот эффект срабатывает во время раунда разрешения, и карта поворачивается в это время.

Личности

Определенные персонажи в игре отражены более чем одной картой персонажа (character card), для того, чтобы показать рост персонажа и его увеличивающаяся значимость в истории Вавилона 5. В игре не может быть более одной карты, представляющей одну и ту же (лимитированную (limited) личность (personality), хотя вы можете играть версии личности, если это незамедлительно уберет из игры (removes from the game) текущую игровую версию этой личности. Тем, кто не знаком с сериалом и его сюжетной аркой, следует запомнить, что Jeffrey Sinclair и John Sheridan – две совершенно разные личности. То же самое касается Ko'Dath и Na'Toth. Однако, персонажи Jeffrey Sinclair, Valen и "Entil'zha" (персонаж из набора The Shadows) являются одной и той же личностью.

Напоминание: Каждая карта, представляющая персонаж Zathras, представляет различную личность Zathras, даже если правописание названия карты совпадает.

Голосования (votes)

Некоторые конфликты и события требуют голосования (vote) от Совета Рас на Вавилоне 5 (Babylon 5 Council of Races). На Совете присутствуют 5 рас, чьи послы могут голосовать: земляне (Earth), минбарцы (Minbari), центавриане (Centauri), нанры (Narn) и ворлонцы (Vorlon). В дополнение, Лига Неприсоединившихся Миров (как одна раса) может голосовать, при равенстве голосов.

Каждый игрок может голосовать за своего посла. Послы рас, не участвующих в игре, также считаются участвующими в голосовании, но по умолчанию они воздерживаются. Состояние карты посла (такое как повернутая или нейтрализованная) не производит никакого эффекта на способность посла голосовать, хотя специальные карты могут заставить голосовать по иному (и даже расы не участвующие в игре).

Когда инициируется голосование, каждый посол должен проголосовать "за" ("yes"), "против" ("no") или "воздерживаюсь" ("abstain"). Если посол Земного Альянса на Вавилоне 5 присутствует в игре, то его игрок "ведет" совет, если нет -- совет ведет игрок, инициировавший голосование. "Ведущий" голосования может давать право голоса в любом порядке, который ему нравится, хотя игрокам дается немного времени перед голосованием для обсуждения.

Должно быть как минимум на 1 голос "за" больше чем "против", чтобы голосование завершилось положительно. Некоторые карты могут также указывать другие условия успешного голосования. Ни персонажи, ни фракции не становятся участниками (participants) конфликта, когда принимают участие в голосовании.

Состояния (states)

В большинстве случаев отношения между расами определяются преимущественно по уровню напряженности (tension). Однако, в течение игры, расы могут вступать в дополнительные взаимоотношения друг с другом. Такие взаимоотношения называются состояниями (states).

Наиболее распространенные состояния -- это различные формы альянсов (alliance), торговых соглашений (trade pacts) -- состояние свободной торговли (state of free trade), и войн (war). Большинство состояний вносят в игру некоторые возможности, изменяющие ее течение, на время своего существования, другие позволяют игрокам совершать дополнительные действия. Некоторые карты требуют, чтобы соответствующее состояние имело место прежде, чем их можно будет сыграть.

Война (war)

Если не указано иначе, когда расы оказываются в состоянии **войны** (state of war), все другие состояния между ними отменяются (со всеми вытекающими последствиями, как они указаны на соответствующих картах). Для примера, две расы в состоянии свободной торговли (state of free trade), вступающие в войну, прекращают свои торговые отношения и их уровень влияния (influence rating) соответственно изменяется.

Есть несколько способов, при помощи которых расы могут оказаться в состоянии войны. **Любой игрок, раса которого вовлечена в войну может объявить "военный конфликт" ("war conflict")** (для этого не требуется ни специальной карты, ни употребления влияния) во время раунда конфликтов (conflict round), нацеливая его на расу, с которой он воюет. Военный конфликт считается конфликтом данного игрока на данном ходу. Военный конфликт может быть нацелен на всю противоборствующую расу в целом или на конкретную местность (location), находящуюся во владении фракции данной расы. Военный конфликт считается "вооруженным конфликтом" ("military conflict").

Если конфликт нацелен на местность, и инициатор выигрывает конфликт, он немедленно захватывает (captures) местность. Все наследованные возможности местности подавляются (не действуют) пока местность захвачена. Однако, если местность когда-либо отвоевывается (recaptured) изначальным владельцем, все его изначальные возможности и эффекты немедленно восстанавливаются, включая и использование боевой способности (military ability) местности. Карты усовершенствований местности (location enhancements) сбрасываются при захвате (или отвоевывании) местности.

Если конфликт нацелен на всю расу, он разрешается следующим образом: если вы выиграли конфликт, и конфликт оказался безопозиционным (uncontested) (все участники конфликта поддержали его), тогда цель теряет единицу влияния (influence), а вы получаете единицу влияния из конфликта. Если конфликт оказался оспоренным (contested) (как минимум один участник противостоял или атаковал), тогда конфликт не имеет эффекта. Но при этом карты последствий (aftermath) по-прежнему могут играть в зависимости от того, выиграл инициатор или проиграл. Когда военный конфликт разрешается, уровень напряженности (tension) игрока, против которого инициирован конфликт, относительно инициатора, повышается на 1 (до максимума 5).

Безоговорочная капитуляция (unconditional surrender)

Во время раунда вытягивания карт, любой игрок в состоянии войны может безоговорочно капитулировать (surrender unconditionally). Вы обязаны сдаться игроку, с расой которого вы воюете. Собирайте свои карты и идите домой. Игрок, которому вы сдались, немедленно получает 3 единицы влияния (influence).

Вслед за капитуляцией, ваш посол запрашивает убежища (request asylum) у любого из игроков по вашему выбору. Этот игрок может немедленно положить копию вашей карты посла, как персонажа поддержки (supporting character). Эта карта может придти извне его колоды, но она должна являться дубликатом той версии посла, которым играли вы. Новая карта начинает игру "чистой", т.е. без каких либо карт последствий или улучшений. Послы, запросившие убежища не могут быть подняты до уровня Внутреннего Круга. Если все другие игроки сдались, оставшийся единственный игрок одерживает главную победу (major victory).

Допустимые цели

Некоторые карты требуют, чтобы вы выбрали цель, будь то персонаж, флот, фракция или раса. Если только на карте не указано иначе, или указана конкретная цель, вы должны выбрать цель, находящуюся в игре, или вы не можете сыграть карту. Например:

1. Карта последствий "Rivalry" требует выбрать двух персонажей из Внутреннего круга, кроме посла, контролируемых одним игроком. Если ни один из игроков не имеет во Внутреннем Круге двух персонажей кроме посла, тогда вы не можете играть эту карту.

2. Карта "Test Their Mettle" позволяет вам проверить волю другой расы, позволяя одному игроку получить влияние за счет другого. Вы не можете выбрать расу вне игры как цель данной карты.

Метки (marks)

Многие карты накладывают метки (marks) на персонажей. Например, карта цели "Servants of Order" накладывает на посла фракции 1 ворлонскую метку (Vorlon mark), пока эта карта находится в игре.

Метки всегда считаются присоединенными к (или полученными) персонажу (или возможно флоту или местоположению). Метки, наложенные на фракцию в целом, считаются полученными послом

фракции. Если карта упоминает метки игрока или фракции, тогда должны учитываться все метки на всех картах фракции. Большинство карт, требующих наличие меток для выкладывания, включают все метки, которыми владеет фракция. Например, если минбарский игрок хочет сыграть карту "You Are Not Ready" (которая требует 3 ворлонские метки), он может сыграть ее, если Delenn имеет 2 такие Метки и Lennier еще одну.

Метки на нейтрализованных персонажах продолжают считаться в общем количестве меток, которыми владеет фракция, и ими можно манипулировать, уничтожать (purge) и т.д.

Фракция не может одновременно владеть теньвыми (Shadow) и ворлонскими (Vorlon) метками. Если одна из этих меток присоединена к персонажу в одной из фракций, то любой эффект, присоединяющий противоположную метку, игнорируется.

Источник, давший каждую из меток, не запоминается. Если персонаж теряет связь с источником метки (например, если фракция меняет карту цели (agenda)), или если сбрасывается (discarded), или очищается (blanked) карта последствия (aftermath), или усовершенствования (enhancement), тогда персонаж должен уничтожить (purge) метку данного типа. И, конечно, таким образом, могут быть уничтожены несколько меток. Если у персонажа не остается меток для уничтожения, то он не несет никаких дополнительных потерь. Все вышесказанное относится к картам дающим временный эффект или к картам, чье действие длится пока они остаются в игре: картам усовершенствований и последствий, эффектам происходящим от карт цели и т.д. Многие события (events), такие как "Contact with Shadows", дают постоянную метку и не остаются в игре. Персонажи с такой меткой не могут быть "отрезаны" от ее источника. Итак, если карта, дающая метку, сбрасывается, метка уничтожается.

Вместе со стартовыми колодами из набора The Great War продаются блоки меток, которые могут быть использованы для отслеживания меток персонажей.

Сброс (discards)

Иногда карта сбрасывается (discarded) из руки игрока, вследствие эффекта производимого другой картой или добровольно. Другие карты, у которых кончился срок действия, сбрасываются и попадают в стопку сброшенных карт (discard pile), особенно, карты событий (events), обстоятельств (contingency), последствий (aftermath) (которые содержат текст "discard after play" ("сбросить после игры")), и конфликтов (conflicts), которые были разрешены (resolved) или отменены (cancelled). И, наконец, карты могут быть "сброшены из игры" ("discarded from play"), например нейтрализованные (neutralized) персонажи поддержки (supporting characters) и любые карты последствий и усовершенствований (enhancement), лежащие вместе с таким персонажем. Другой пример карт, сброшенных из игры, включает любой эффект карты, для активации которого необходимо сбросить (discard) карту (такие карты должны быть в игре для того, чтобы их эффект мог быть активирован, они не могут быть просто сброшены из руки игрока).

В любое время, когда игрок должен сбросить более одной карты он может сам выбрать порядок сброса карт. Карты откладываются в стопку сброшенных карт того же игрока, в чьей колоде они начинали игру, вне зависимости от того какая фракция их контролировала в момент сброса.

Бонусы (bonuses) и очистка (blanking)

Если бонусы (включая метки (marks)) получены вследствие выкладывания карты цели (agenda) (и некоторых других карт), или возникают, "пока" ("while") поддерживаются некоторые эффекты, то такие бонусы отменяются, когда карта их дающая, сбрасывается (discarded), заменяется (replaced), или ее текст очищается (blanked). Это также относится к бонусам, для которых вы "считаете" ("count") состояние чего-либо. Бонусы, которые появляются, "когда" ("when") вы достигаете необходимых условий, являются постоянными, вы продолжаете получать их эффект даже если карта, их давшая, сброшена или ее текст очищен.

Некоторые примеры: используя карту "Imperialism", если вы когда-либо захватываете местность, вы получаете 2 единицы влияния (influence). Этот эффект является постоянным, даже если эта карта цели позже будет потеряна. Однако, возможность использования захваченного местоположения, как если бы оно было вашим, дается только на время, которое "Imperialism" находится в игре, вы не сможете использовать этот эффект если смените карту цели. Во время игры с картой "Maintain the

Peace", фишки кладутся на эту карту в конце некоторых ходов, эти фишки не удаляются, если текст данной карты цели очищается (хотя они будут удалены, если данная карта будет сброшена).

Накопляемые эффекты

Для определения, является ли данный эффект накапливаемым, внимательно читайте текст. Например, если 2 карты указывают "draw 2 cards instead of 1" ("вытяните 2 карты вместо 1"), игрок должен будет вытянуть 2 карты, а не 3 или 4. С другой стороны, если на 2 картах указано "draw an additional card during the draw round" ("вытяните дополнительную карту во время раунда вытягивания"), тогда эти карты будут иметь накапливаемый эффект с любыми другими картами. (Если на игрока действуют все 4 из выше перечисленных карт, то он должен будет вытянуть 4 карты -- 2 вместо 1 плюс 2 дополнительных).

Правила приоритета

Эта сборник правил содержит стандартные правила (standard rules) игры. Версия этого сборника -- 1.3. Любой сборник с более "высоким" номером версии имеет приоритет перед ним, если только все игроки не соглашаются играть по более ранним правилам.

За исключением стандартных правил, определяющих, как и когда карта посла может покинуть игру, текст, написанный на любой из карт, имеет преимущество перед стандартными правилами и может опровергать все, что написано в данном сборнике.

Некоторые правила указывают, что карта "cannot" ("не может") быть использована для какого-то действия. В этом случае, другие карты не могут позволить использовать эту карту для этого действия. Например, "Luis Santiago" не может стать персонажем Внутреннего Круга (cannot become an Inner Circle character). Карта, разрешающая повысить любой персонаж до уровня Внутреннего Круга, по-прежнему не может сделать "Luis Santiago" персонажем Внутреннего Круга. Сам запрет должен быть снят, прежде чем он сможет повыситься, пока запрет действует, это остается невозможным. (Например, на карте может быть указано "removes any restriction against elevating a character to the Inner Circle" ("снимает любые запреты на повышение персонажа до уровня Внутреннего Круга"), в отличие от "promote any character to your Inner Circle" ("повысьте любой персонаж до уровня Внутреннего Круга")).

Для обычной игры правила "Tournament" ("турнирные") являются необязательными. Однако, если они используются, самая последняя версия "турнирных" правил имеет преимущество перед любой другой версией правил и текстом на картах, опубликованных до ее выхода, и эта версия является единственно возможной для использования участниками официальных турниров по B5 CCG. Турнирные правила периодически пересматриваются и регулярно поставляются участникам организации игроков B5 CCG (Zeta Squadron), так же, как и через наш веб-сайт (см. стр. 68-69). Перед началом игры, все игроки должны прийти к соглашению по каким правилам они будут играть: по собственным правилам (house rules), стандартным правилам (standard rules) или турнирным правилам (tournament rules).

Лига Неприсоединившихся Миров

Изменение с выхода Great War:

В версии 1.2 сборника правил, Неприсоединившаяся фракция получала второго стартового персонажа. В целях соблюдения игрового баланса, это правило было изменено.

Дополнение The Great War представляет Лигу Неприсоединившихся Миров (League of Non-Aligned Worlds), как новую фракцию для Babylon 5 CCG. Для большинства случаев, она рассматривается просто как еще одна раса. Исключения и тонкости будут рассмотрены здесь.

Лига является пятой "стандартной" игровой расой. Карты, лояльные к этой расе, обозначаются текстом "**Non-Aligned**" ("неприсоединившиеся"). Лига представляет набор различных космических существ, каждый со своими нуждами, мечтами, правительствами и целями. На многих картах Неприсоединившихся персонажей указан **species** (вид), к которому они принадлежат, кроме их расы. Некоторыми представителями видов Неприсоединившихся миров являются: дрази (Drazi), пак'ма'ра (Pak'ma'ra), врии (Vree) и геймы (Gaim).

Как выдающийся лидер в Лиге, вы поведете свой вид к преимущественному положению среди "менее" могущественных членов Лиги. Затем вы завоюете себе место среди могущественнейших рас галактики, используя дипломатию, интриги, военную силу или особые возможности представителей вашей фракции. Это будет нелегкой задачей, поскольку Лига начинает игру в менее выгодных условиях, чем прочие расы, и ни одна из них не собирается уступать свое место "выскачкам". Но настало время для угасающих сил подвинуться и уступить дорогу вашим молодым и энергичным видам!

В отличие от остальных стандартных рас, для Лиги не существует единственного "посла". Каждый из видов Лиги имеет своего представителя. Поэтому игрок, играющий за Лигу, не имеет одного определенного стартового посла (starting ambassador). Вместо этого, игрок выбирает персонажа, являющегося послом (ambassador) одного из видов Лиги и этот персонаж становится стартовым послом на игру.

Из-за различий между Неприсоединившимися Мирами, играющий за них игрок начинает игру с послом еще одного вида (species ambassador) в своей стартовой руке (в добавление к обычной стартовой руке из 3 карт).

Однако, учитывая фрагментированную природу Лиги, уровень беспорядков (unrest) в начале игры ставится на 2, вместо 1.

Установка нескольких фракций Неприсоединившихся Миров

Если в игре присутствует более одного игрока за Неприсоединившиеся Миров, каждый из них в порядке очереди выбирает стартового посла (starting ambassador). После этого, игроки за Неприсоединившиеся Миров выбирают оставшиеся 4 карты для их стартовых рук.

Напоминание: Термины вид (species) и раса (race) не являются взаимозаменяемыми. Вне зависимости от вида, любой "Non-Aligned Character" ("Неприсоединившийся персонаж") персонаж принадлежит расе Неприсоединившихся.

Посол вида (species ambassador) и посол фракции (faction ambassador)

Посол (ambassador), обозначенный в тексте карты, является особым игровым термином, указывающим на лидера фракции. Обычно в игре находится более одного персонажа Неприсоединившихся Миров, обозначенного как посол вида. Карты, ссылающиеся на посла, могут применяться только на посла ФРАКЦИИ, а не на любого посла вида. Воспринимайте посла фракции, как представителя всей фракции. Например, конфликт "Psi Attack" не может быть направлен на посла. Если послом фракции является "She'lar", тогда "She'lar" не может быть целью. Но "Vlur/Nhar",

который был выложен позже, по-прежнему остается возможной целью, несмотря на то, что содержит текст "Pak'ma'ra Ambassador" ("Посол пак'ма'ра").

Помощник посла Неприсоединившихся Миров (Non-Aligned ambassador's assistant) может передать свой бонус помощника любому из послов, но только в пределах одной фракции.

Лига времен начала действия Вавилона 5 была разрозненной и относительно слабой. Напряженности (tensions) между Лигой и остальными расами начинаются с 2. Многие расы Лиги предрасположены к землянам, которые помогли Лиге в войне с дилгарами, другие опасаются агрессивно настроенного Нарна. Отношение к Центавру отрицательное, поскольку разлагающаяся Республика Центавра когда-то управляла многими из Неприсоединившихся Миров. Минбарцы всегда были излишне самостоятельными и мало что известно про их настоящие цели. Но, несмотря на единые настроения, в Лиге зачастую не существует реального согласия между различными видами Лиги. Земляне терпели неудачи, и некоторым не нравится их родительская позиция, которую они в прошлом занимали по отношению к Мирам Лиги ... и растущие настроения против других рас у некоторых членов правительства Земного Альянса. И хотя Лига не имеет добрых отношений с ведущими расами, они не готовы в одиночку защитить себя от ведущих агрессивных звездных сил. Задачей любого игрока за Неприсоединившиеся Миры является изменение текущего положения вещей, объединение Лиги и выбор того, кто будет являться другом, а кто врагом для объединенной силы Неприсоединившихся Миров.

Лига в целом имеет один голос на совете Вавилона 5, который может быть провозглашен только для устранения равенства голосов. Если голосование не имеет перевеса, после того как все 5 рас (включая Ворлон) проголосовали или воздержались, должна голосовать Лига. Каждый игрок голосует один раз за каждого из "послов вида" в своей фракции. Если голоса распределяются поровну -- Лига воздерживается (abstains). В противном случае Лига голосует в соответствии с большинством голосов послов видов.

Резюме:

Стартовый посол -- любой "посол вида"

Начальная рука -- 3 стандартные карты + Стартовый посол и 1 дополнительный "посол вида", не избранный как стартовый посол.

Начальные беспорядки (unrest) -- 2

Начальные напряженности (tensions) -- 2 к любой расе

Голосование -- голос Лиги требуется только при равенстве прочих голосов

Альтернативные фракции

Дополнение Great War вводит в игру **домашние фракции** (home factions) или оппозиционные фракции (opposing factions) и более общие правила, позволяющие более чем одному игроку играть за одну расу. Все правила в данной секции применяются в играх в которых участвует более одного игрока за одну и ту же расу. Их можно не использовать, если в вашей группе нет альтернативных фракций.

Дополнение The Great War устанавливает по одной альтернативной фракции для каждой расы (в дополнение к Лиге Неприсоединившихся Миров, как отдельной расе), что позволяет одновременно до десяти (или даже более) игроков одновременно! Эти альтернативные фракции могут использоваться и при отсутствии обычной фракции, если, конечно, ваша игровая группа (или официальное мероприятие B5) позволяет использовать правила альтернативных фракций.

Те из вас, кто решится на такую большую и трудную игру, должны учитывать, что тестирование показало, что каждый дополнительный игрок увеличивает время игры на все возрастающее количество. Если игра на 4 человек занимала 2 часа, игра, к примеру, на 5 игроков увеличивает время игры на 45 минут, а с шестым игроком -- еще на целый час. Однако, все это происходит из-за времени требуемом для взаимодействия с каждым из дополнительных игроков; если у вас есть время, вы можете развлечься еще больше ... еще на более долгий период времени. Также, играя "fast and loose" ("быстро и неточно"), вы можете сократить на какую-то величину это время, поэтому, как только можете, применяйте эти правила при таких больших играх.

Лидеры домашних фракций

Раса	Альтернативный Посол
Центавриане	Lord Refa
Земляне	William Morgan Clark
Минбарцы	Neroon
Нарны	Na'Far
Неприсоединившиеся	Любой посол вида

Домашние фракции

При игре с домашними фракциями, игроки должны решить между собой кто за кого будет играть.

Каждая домашняя фракция представляет группу персонажей, чьи симпатии и цели отличаются от фракции, ведомой послом, находящимся на Вавилоне 5. Эти фракции являются силой сами по себе, внутри своей расы, в некоторых случаях более весомой, чем та, которую представляют последователи посла расы на последней из станций серии Вавилон.

Вице-президент Кларк (Clark) является лидером фракции, пытающейся обезопасить позиции человечества в галактике. Они готовы использовать любые эффективные методы, для достижения своих целей не взирая на мораль. Нерун (Neroon) является восходящей звездой Касты Войнов, красноречиво выражающий ее недовольство религиозными "предрассудками", которые привели войну с Землей к такому печальному окончанию. Лорд Рифа (Lord Refa) происходит из старого и знаменитого дома Республики Ценравра, и ему еще более, чем Лондо, не терпится увидеть республику вновь доминирующей во вселенной ... разумеется, с Домом Рифы во главе. И, наконец, На'Фар (Na'Far), хотя изначально и не являющийся членом Кха'ри, глубоко переживающий за благополучие своего народа. Он может использовать методы, считающиеся неприемлемыми остальными Нарнами, если только это поможет в достижении их целей ... или облегчит страдания. И он дает право голоса чувствам, которые испытывают многие в его расе, но которые часто подавляются текущим правительством.

Раса Неприсоединившихся Миров легко адаптируется к множеству фракций. Выберите первого и второго (и третьего и т.д.) игрока за Лигу. Первый игрок выбирает стартового посла. Затем каждый из оставшихся игроков выбирает стартового посла из числа еще не выбранных. После того как все выбрали стартовых послов, игрок последний выбиравший посла выбирает второго стартового персонажа. Каждый из игроков за Лигу выбирает второго стартового персонажа в обратном порядке.

Двойственные расы:

Двойственная раса (dual race) -- это раса, представленная более чем одной фракцией.

"Посол"

Каждая фракция управляется каким-нибудь персонажем. Этот персонаж известен как посол (ambassador), но есть некоторые отличия между послами обычных и альтернативных фракций. Заметьте, что послы альтернативных фракций обладают всеми привилегиями, не могут быть сброшены (discard), являются главными целями многих карт последствий (aftermath) и т.д. так же, как и любой другой посол.

Послы альтернативных фракций четырех основных рас не могут использовать обычного помощника посла для своей расы. Как обсуждается ниже, послы альтернативных фракций не могут голосовать в совете Вавилона 5.

Версия карты, обозначенная как "альтернативный стартовый посол" ("alternate starting ambassador"), каждого из персонажей не может быть спонсирована, а обычные версии этих персонажей могут быть выложены, только если соответствующий стартовый посол не используется в игре. Послы альтернативных фракций не могут запросить убежища (request asylum). Если их фракция безоговорочно капитулирует (unconditionally surrenders), они изымаются из игры (removed from the game).

Напряженности и беспорядки

Каждая фракция имеет свой собственный уровень беспорядков (unrest). Он представляет правительственное и/или общественное отношение к политике данной фракции. Каждая раса, как одно целое, имеет определенный уровень напряженности по отношению к другим расам. В дополнение, каждая фракция находится на определенном уровне напряженности по отношению к другим фракциям той же расы. Если напряженность между фракциями одной расы возрастет, раса может быть ввергнута в состояние гражданской войны (civil war) (см. ниже).

Уровень напряженности каждой фракции по отношению к другим фракциям той же расы начинается с 2.

Пока уровень напряженности между двумя фракциями одной расы 3 или меньше, они автоматически находятся в состоянии перемирия (non-aggression) . Это означает, что они не могут объявлять друг против друга боевые конфликты (military conflicts) и их флоты не могут атаковать друг друга.

Голосование

Только послы, находящиеся на Вавилоне 5, заседают в Совете. Игроки за альтернативные фракции НЕ принимают участия в голосовании. Это остается в силе, даже если основного стартового посла расы нет в игре. Без прямого представительства в Совете Вавилона 5 голос расы не будет услышан. Однако, игроки за альтернативные фракции Неприсоединившихся Миров по-прежнему голосуют за каждого из послов Неприсоединившегося вида, которого они контролируют (см. стр. 54).

Объединенные эффекты

Если не указано иначе, если раса не находится в состоянии гражданской войны (civil war), все боевые конфликты (military conflicts), могущие привести к потере влияния (influence loss), которые нацелены на одну из фракций какой-либо расы, приводят к потере влияния всеми фракциями данной расы. Если фракции находятся в состоянии гражданской войны, они рассматриваются как две разные фракции для боевых конфликтов.

Карты, которые влияют, например, на "characters of your race" ("персонажей вашей расы"), применяются к ним вне зависимости от того, в какой фракции они находятся (так же, как для игры без альтернативных фракций). Одно важное замечание, если карта увеличивает беспорядки (unrest) расы, то она увеличивает беспорядки всех фракций расы, но если карта увеличивает беспорядки игрока, то она влияет только на одну фракцию.

Состояния

Если состояние (state) существует между двумя расами, как минимум одна из которых двойственная (dual), то состояние влияет на все фракции этой расы. Если состояние дает преимущества одной расе, то каждая фракция данной расы получает преимущества этого состояния, как если бы она была единственной фракцией данной расы. Если преимущества даются, основываясь на влиянии (influence) фракции двойственной расы (например, в случае с картой "Alliance"), тогда преимущество определяется по среднему уровню влияния всех фракций данной расы.

Гражданская война (civil war)

Если напряженность (tension) одной фракции к другой фракции той же расы возрастает до 5 в конце любого хода, тогда эта фракция может сыграть карту Declaration of War. Это заставит каждую фракцию данной расы войти в состояние гражданской войны (civil war). Любой другой эффект, начинающий войну между двумя (или более) фракциями одной расы также приводит к началу гражданской войны.

Беспорядки (unrest) каждой фракции расы, вступающей в гражданскую войну, увеличиваются на 1. Каждая фракция расы в состоянии гражданской войны находится в состоянии войны (state of war) с каждой другой фракцией данной расы. При игре карты, заканчивающей войну, если есть более двух фракций в состоянии гражданской войны, карта, оканчивающая войну, должна быть нацелена на окончание конфликта между фракциями с наибольшей (суммой) напряженностями по отношению друг к другу. Однако, существует исключение из этого правила. Если карта должна закончить войну, в которую вовлечены вы, она должна быть нацелена на другую фракцию вашей расы, которая имеет наибольшую напряженность к вам. В любом случае, если имеется выбор при равенстве, игрок, выкладывающий карту, может сам сделать выбор.

Если война заканчивается, гражданская война также заканчивается; после этого ни одна фракция данной расы не находится в состоянии войны ни с какой другой фракцией данной расы и беспорядки всех фракций уменьшается на 1.

Когда раса вступает в состояние гражданской войны, различные фракции этой расы отныне рассматриваются как различные расы до тех пор, пока продолжается гражданская война. Это относится к картам, меняющим напряженности, влияние (influence) (таким как боевые конфликты (military conflicts), как рассмотрено выше), беспорядки, состояния и т.д. Эти карты затрагивают только одну фракцию, определяемую игроком данной карты. Карты, действующие на все карты данной расы вне зависимости от фракции (такие как карты дающие бонус при атаке минбарских флотов), и ограничения на количество карт имеющих право одновременно находиться в игре, сохраняются неизменными. Каждая из оставшихся рас теперь имеет свой уровень напряженности по отношению к каждой из новых "рас", изначально такой же, как и ко всей бывшей целой расе. В состоянии гражданской войны, напряженность к каждой и новых "рас" отслеживается индивидуально. Если гражданская война заканчивается любым путем, кроме безоговорочной капитуляции (unconditional surrender), уровни напряженности уравниваются, и средний уровень (округляемый в большую сторону) становится новым уровнем для всей расы.

Когда раса вступает в гражданскую войну, она может иметь некоторые текущие состояния с другими расами (война (war), альянс (alliance) и т.д.). Любые состояния, которые должны отменяться при начале войны, подавляются. Это рассматривается, как если бы состояние никогда не существовало, любые бонусы, которые давало это состояние, игнорируются до окончания гражданской войны. При окончании гражданской войны, все эти состояния восстанавливаются (снова считаются действующими).

Поскольку раса в состоянии гражданской войны рассматривается, как несколько отдельных рас, противоположное утверждение верно для состояний, если они возникли во время гражданской войны. Если гражданская война не заканчивается безоговорочной капитуляцией, объединенное правительство не считает нужным поддерживать отношения, заключенные отколовшимися фракциями. Если раса объединяется, состояния, заключенные во время гражданской войны, прекращаются до тех пор, пока снова не начнется гражданская война. Если фракции снова раскалываются, то обнаруживают, что их старые друзья не прочь снова поддерживать дружеские отношения.

Если только одна фракция расы, находящейся в состоянии Гражданской Войны остается в игре после безоговорочной капитуляции других фракций, раса больше не находится в состоянии гражданской войны. Беспорядки расы уменьшаются, как описано выше. Любые состояния, существовавшие до начала войны, которые влияют на оставшуюся фракцию, восстанавливаются.

Любые состояния, заключенные во время гражданской войны, остаются в силе, если они не противоречат состояниям до войны (так фракция не может иметь 2 торговых соглашения (free trade states) с другой фракцией -- то, которое было заключено во время гражданской войны, отменяется).

Война и любые состояния, не прерываемые войной, передаются от объединенной расы к ее фракциям и обратно.

Захваченные местности

Если фракция когда-либо захватывает местность (location), лояльную своей расе, местность считается "отвоеванной" (recaptured) и может использоваться немедленно. Это остается в силе, даже если карта принадлежит другой фракции, а местоположение захвачено во время гражданской войны.

Могущество и победа (необязательное правило)

Игрок любой расы получает на единицу меньше могущества (power) за каждую другую фракцию своей расы. (Так если игре находятся три земные фракции, то каждая из них получает -2 могущества). В дополнение, для того, чтобы одержать стандартную победу (standard victory), вы должны иметь как минимум на 3 больше могущества, чем любая из фракций вашей расы. (В противном случае ваша фракция не сможет контролировать путь развития расы на межзвездной арене).

Другие фракции

Правила, разрешающие использование альтернативных фракций, могут быть с легкостью адаптированы для возможности создания новых фракций уже имеющихся рас. В будущих выпусках будут появляться новые фракции, например Пси Корпус будет выделен в самостоятельную фракцию. Для добавления новой фракции немедленно (не ожидая нового выпуска), с согласия вашей игровой группы, вы можете обозначить нового персонажа, как посла вашей новой фракции, как это было сделано в колодах домашних фракций (home factions). Другими словами, используйте правила домашних фракций, как если бы было больше одной новой домашней фракции.

Пси Корпус

Пси Корпус (Psi Corps) -- добавочная альтернативная фракция, доступная для игры землянам. Пси Корпус изначально создавался из-за страха и ненависти человечества к телепатам, а теперь многие из членов Корпуса разделяют ответные чувства враждебности по отношению к землянам-нетелепатам или "нормалам" ("mundanes"). Определенные элементы внутри Пси Корпуса даже заняты методичным захватом всего Земного Альянса, шаг за шагом внедряясь в правительство, армию и экономику.

Чтобы отразить огромный раскол между земными телепатами и не-телепатами, спонсирования карт Пси Корпуса во фракцию не-Пси Корпуса, так же, как и спонсирования карт не-Пси Корпуса во фракцию Пси Корпуса, управляются специальными правилами, включающими в себя метки заговора (conspiracy mark)

Фракция Пси Корпуса не может спонсировать карту не-Пси Корпуса, лояльную любой расе, если только она не контролирует меньше таких карт, чем меток заговора. Это ограничение не относится к нейтральным (neutral) картам.

Пример: Если Пси Корпус обладает двумя метками заговора и контролирует земной *Homeworld Fleet* (флот родного мира), то он может спонсировать еще одну карту не-Пси Корпуса, такую как *Earth, John Sheridan, First Battle Fleet* или *Na'Toth* (заплатив двойную цену за *Na'Toth*, потому что она лояльна другой расе, а не землянам). После этого, фракция обладает двумя метками заговора и 2 картами не-Пси Корпуса. Он еще может спонсировать нейтральные карты и такие карты, как группы (group), усовершенствования (enhancement) и цели (agenda), которые не ограничены для использования определенной расой, но не земные группы, которые не являются группами Пси Корпуса. Если фракция приобретает больше меток заговора или теряет контроль над некоторыми картами не-Пси Корпуса, тогда она снова может спонсировать карты не-Пси Корпуса. Также, если фракция теряет метку заговора, она не должна сбрасывать ее карты не-Пси Корпуса, эти правила влияют только на спонсирование карт.

Обратные правила применяются на остальные фракции, которые хотят спонсировать карты Пси Корпуса: они должны обладать большим количеством меток заговора, чем карт Пси Корпуса. В добавление, не-земные фракции должны следовать обычным требованиям по спонсированию карт нелояльных к их расе (таких как двойная цена).

Отрицательное могущество

Любая карта, которая говорит о том, что надо считать только влияние за могущество (counting influence as power), не может влиять на любого игрока, у которого могущество ниже, чем его влияние.

Сводка изменений

Ниже приведен список основных изменений правил с v 1.2 (Great War) с указанием мест этих изменений:

- Текст некоторых эффектов неотменяем (irrevocable) (стр. 8).
- Введены метки заговора (conspiracy marks) (стр. 9).
- Нейтрализованные (neutralized) карты не могут продолжать действие (sustain) (стр. 21).
- В секции "Карты обстоятельств" (стр. 33) упоминается, что карты обстоятельств (contingency cards) обычно играют только на карты под вашим контролем.
- Введены новые правила о личностях (стр. 45).
- Изменены начальные установки для Лиги Неприсоединившихся Миров (стр. 52-54).
- Некоторые штрафы, связанные с оппозиционными фракциями и победой, теперь необязательны (стр. 61).
- Введены специальные правила для Пси Корпуса (стр. 62).
- Введены новые правила относительно отрицательного могущества (стр. 63).
- Новые элементы словаря: Base ability (базовая способность), Boldface (жирный шрифт), Mundane (нормал), Psi (пси), Range One (Первый Рейнджер), Requirements (требования), Teer (тип) или Telepath (телепат).
- Добавлен текст в словарь для Removed from the Game (удалены из игры).

Словарь

Attack during a conflict (атака во время конфликта) -- Если вы атакуете и тем самым становитесь участником (participant) конфликта (того же, в котором участвовала ваша жертва), то в этом случае вы совершаете атаку во время конфликта. Если же вы используете другие возможности карты для атаки и не становитесь участником конфликта (например, если вы используете особые возможности карты "Expeditionary Fleet"), тогда, даже если конфликт продолжается, и ваша цель в нем участвует, вы не становитесь участником конфликта и не производите атаку в конфликте (или во время конфликта).

Base ability (базовая способность) -- Величина базовой способности персонажа равна величине его способности на начало хода, если бы все карты в игре были готовы (ready) и все персонажи в игре полностью вылечены (fully healed).

Boldface (жирный шрифт) -- Текст на карте, набранный **жирным шрифтом**, не может быть очищен (blanked).

Cancelled (отмененный) -- Для конфликта, который был отменен, не проводится его разрешения (resolving). Любой конфликт, который не разрешился в процессе хода, на котором он был инициирован (или как-то объявлен, но не инициирован) автоматически отменяется, если только на карте нет особых указаний на то что конфликт продолжается на следующий ход, после хода на котором он начался. Карта отмененного конфликта вместо разрешения кладется в сброс (discard pile).

Cannot (не может) -- Если правило на карте или какое-либо другое указывает, что действие "не может" произойти, тогда такое запрещение превосходит любые разрешающие эффекты. Например, если карта не может быть повышена (promote) до уровня Внутреннего Круга (Inner Circle), то вы не можете использовать карту, которая позволяет повысить любой персонаж (promote any character) для повышения данного персонажа. Для преодоления запрета "не может", такой запрет должен быть конкретным образом снят; указание на это должно звучать примерно как "remove any restrictions on promoting the character" (убрать любые запреты на повышение персонажа); эффект, запрещающий повышение должен быть удален.

Controller (управляющий) -- Персонаж (character), группа (group) или флот (fleet) обычно принадлежат какой-либо фракции. Игрок данной фракции контролирует (управляет) данную карту. Тот, кто выложил любую карту усовершенствования (enhancement), последствия (aftermath), или обстоятельства (contingency), контролирует ее.

Cost Reductions (уменьшение стоимости) -- Некоторые карты дают бонус или скидку на стоимость карты. Если уровень эффекта карты определяется затратами на внесение карты в игру, тогда любые скидки могут быть использованы для увеличения этого эффекта.

Damage (повреждения) -- Если не указано иначе, "damage" (повреждения) всегда относятся к обычным повреждениям, а не тяжелым (severe damage). (См. также стр. 41).

Damage Resistance (сопротивляемость повреждениям) -- Карта, с "damage resistance" (сопротивляемостью повреждениям) игнорирует указанное количество повреждений из общего количества при каждой атаке.

Double (удваивать) и т.д. -- Изменения в способностях (ability) персонажа применяются в порядке их появления. У эффектов, имеющих несколько одновременных изменений, сначала применяются множители (удвоить, утроить и т.д.), затем слагаемые. Это в основном происходит при вычислении стоимости внесения карты в игру или повреждений при атаке. Таким образом, если на персонажа действуют одновременно 2 карты, одна из которых уменьшает повреждения на 1, а другая в 2 раза и если такой персонаж атакуется, то сначала повреждения делятся пополам, после чего из них вычитается 1.

Free (бесплатно) -- В частности "sponsor for free" (спонсировать бесплатно). Если вам разрешено спонсировать персонажа бесплатно, то вы можете это сделать немедленно вне зависимости от того какой раунд идет, без дополнительных затрат влияния (influence) и без поворота персонажей Внутреннего Круга. Но при этом не должно быть других ограничений, например вы не можете "спонсировать бесплатно" лимитированного (limited) персонажа, который уже находится в игре.

Global (глобальный) -- "Глобальные" карты последствий (aftermath) или усовершенствований (enhancement) затрагивают все, что находится в игре. Поскольку только одна карта последствий или усовершенствований может влиять на свою цель, только одна такая "глобальная" карта может быть выложена в игре одновременно. Карты последствий без указанной цели считаются глобальными (например, "Wear and Tear").

Influence Rating (рейтинг влияния) -- Полное влияние, доступное каждый ход. Оно является "влиятельной" частью могущества (power) игрока. Приобретение (gain) и потеря (loss) влияния изменяют рейтинг влияния игрока, а употребление (apply) влияния -- нет. (См. также страницы 9, 15-16).

Irrevocable (неотменяемый) -- Карта, являющаяся неотменяемой, не может быть аннулирована (negated), отменена (cancelled), ее текст не может быть очищен (blanked), и ее эффект не может быть изменен на обратный (reversed). Она не может являться целью карты, которая указывает, что ее нужно сбросить.

Limited (лимитированный) -- Только один из "Limited" (лимитированных) персонажей может находиться в игре в любой момент времени. Персонажи (characters), группы (groups), местности (location) и флоты (fleet) считаются лимитированными, если не указано иначе. Если вторая копия лимитированной карты оказывается в игре, если только нет специального эффекта, позволяющего такое положение, то дополнительная копия сбрасывается (discard) (например, если два игрока на одном ходу инициируют одинаковые ограниченные конфликты). Уникальные (unique) карты всегда лимитированы.

Multiple (множественный) -- Более одной копии "Multiple" (множественной) карты может находиться в игре одновременно. Этот термин позволяет вам понять, что данный персонаж (character), группа (group), местность (location) или флот (fleet) не является лимитированным (limited). Другие типы карт являются множественными если на них не указано иначе.

Mundane (нормал) -- Персонаж с пси-способностью (psi ability) равной нулю, даже будучи полностью вылеченным (fully healed).

Negate (аннулировать) -- Конфликт, который аннулируется, считается отмененным (cancelled) (см. выше). Действия событий (event) или других эффектов, которые аннулируются, предотвращаются и любые указанные эффекты игнорируются.

Owner (владелец) -- Игрок, из колоды которого карта начала игру (включая, конечно, и стартовую руку), является владельцем карты. Карта, которая должна быть сброшена (discard), отправляется в стопку сбросов (discard pile) своего владельца. Карта, которая возвращается в руку игрока, всегда возвращается в руку владельца, даже если на ней указано положить ее в "your hand" (вашу руку).

Participant (участник) -- Карта становится участником конфликта при поддержке (support), противостоянии (oppose) или атаке (attack) во время конфликта, и при этом становится доступной для атаки. Персонаж, ведущий флот-участник (participant fleet), также считается участником, но не является доступной целью для атак в данном конфликте. Карты последствий (aftermath), которые содержат текст "Participant" в качестве условия, могут играть на карты любой фракции, у которой есть карты, участвовавшие в конфликте. Если такой надписи нет, то карта может играть только на карты фракции инициатора.

Psi (пси) -- Уровень пси-способности (psi ability) персонажей в Babylon 5 CCG не обязательно имеет то же числовое значение, что и их П-рейтинг (P-rating) в сериале. Два человека могут быть рождены с одинаковым П-рейтингом, но тот из них, кто тренировался и накапливал опыт использования своих телепатических способностей, будет более сильным, и таким образом, будет представлен в CCG большим уровнем способностей.

Purge (уничтожить) -- Этот термин используется для указания необходимости удаления метки (mark), присоединенной к персонажу.

Ranger (рейнджер) -- Любая фракция, имеющая метки Теней (shadow mark), не может спонсировать карты рейнджеров, и ни одна из карт этой фракции не может приобрести статус рейнджера. Любая фракция, имеющая карты рейнджеров, не может получить метку Теней.

Ranger One (Первый Рейнджер) -- Только один персонаж в один момент времени может содержать игровой текст **Ranger One**. Пока этот персонаж не покинет игру, или потеряет текст **Ranger One**, никто из персонажей не может стать **Ranger One**, и ни один из персонажей с игровым текстом **Ranger One** не может войти в игру.

Ready (готовность) -- Карта или персонаж находятся в состоянии готовности, если лежат лицом вверх (не являются нейтрализованными) и не повернуты. Нейтрализованные карты считаются готовыми только для действия лечения (healing) и для эффектов, которые специально указывают, что нейтрализованная карта должна быть в готовности.

Removed from the Game (удалены из игры) -- Если карта удалена из игры (например, заменена (replaced)), она должна быть отложена в сторону, показывая тем, что она вышла из игры, и не может вернуться в нее никаким образом. Другие копии множественных (multiple) карт, например карт цели (agenda), могут снова входить в игру, но любая копия лимитированной (limited) карты не может никогда вернуться в игру. Если сказано удалить карту из игры, этот эффект работает, даже если ни одной копии этой карты не находится в данный момент в игре.

Replace (замена) -- Некоторые карты говорят "Replace" (заменить) одну карту на другую. Когда вы заменяете карту, карта, которая заменяется, удаляется из игры (см. выше).

Requirements (требования) -- Многие карты содержат определенные требования для своей игры. Пока эти требования не выполняются, карта не может быть сыграна. Вот некоторые примеры требований: употребить или потерять влияние (apply or lose influence); нанести повреждение (damage); нейтрализовать (neutralize); повернуть (rotate) или сбросить (discard) карту, которую вы контролируете (a card you control); уничтожить метку на карте, которую вы контролируете (remove a mark from card you control); контролировать определенное число меток, типов персонажей, флотов, и т.д.; потерять могущество (lose power); обозначить допустимую цель (designate a legal target), как указано на карте.

Shuffle your deck (перетасуйте колоду) -- Когда необходимо перетасовать колоду, вы не должны замешивать сброшенные карты в нее, если только это не указано специально.

States (состояния) -- Две расы (или, в некоторых случаях, фракции) могут быть в "состоянии" друг с другом. Наиболее частый пример -- состояние войны (war). В большинстве случаев карта, инициирующая состояние, описывает также основные эффекты его. Однако некоторые карты могут быть сыграны только если фракция или раса находится в особенном состоянии с другой расой или фракцией. Например, "Trade Windfall" может быть сыгран только если раса данной фракции находится в состоянии свободной торговли (free trade) с другой расой. Если 2 расы переходят в состояние войны, все другие состояния между ними немедленно прерываются.

Teer (тип) или Telepath (телепат) -- Персонаж, у которого пси-способность (psi) была бы больше нуля, если бы он был полностью вылечен (fully healed).

Transfer (передать) -- Если вы получили инструкции передать влияние (transfer influence) другому игроку (или объекту, такому как Тени), тогда вы теряете единицу влияния, а они получают единицу влияния. Вы не можете передать влияние, если при этом ваш рейтинг влияния упадет ниже 3.

Uncontested (безопозиционный) -- Конфликт считается безопозиционным, если инициатор выиграл конфликт и ни один из участников конфликта (на момент разрешения), не атаковал (attack) в конфликте и не противостоял (oppose) конфликту.

Unique (уникальный) -- Уникальная карта может войти в игру лишь **однажды**. Уникальные карты представляют события, которые могут произойти лишь однажды в истории галактики, как, например попытка получить контроль над Великой Машинной (The Great Machine).

Used As (использован как) -- Обычно ни одна из способностей (ability) не может быть использована для атаки другой. Однако если на карте указано, что одна из способностей может быть использована как другая, персонаж действует так, как будто у него появилась новая способность того же уровня, какого была старая до конца текущего хода. Заметьте, однако, что это НЕ то же самое, чем является использованием нестандартной способности в конфликте.

Пример: *Земляне инициируют конфликт "Kidnapping" (интриги), нацеленный на Delenn. General Hague поддерживает конфликт, используя 3 интриги. Минбарцы играют "Level the Playing Field" на Kalain, что позволяет ему использовать способность к лидерству (leadership) в данном*

конфликте интриги. Kalain не может атаковать General Hague, поскольку для этого ему надо использовать интригу (ту способность, которую использовал в конфликте General Hague). В качестве следующего действия минбарцев, Kalain противостоит конфликту (используя 4 лидерства). Sinclair теперь может атаковать Kalain, используя лидерство, ту же возможность, которую использовал в конфликте Kalain. Human Agent не может атаковать Kalain используя интригу, поскольку Kalain не использовал интригу, даже не смотря на то, что текущий конфликт -- конфликт интриги.

Won (выигранный) -- Конфликт считается выигранным, только когда инициатор получил больше поддержки, чем оппозиции (в большинстве случаев) или больше поддержки, чем любая другая сторона конфликта (для конфликтов, в которых несколько сторон могут быть поддержаны). Если любая другая сторона имеет столько же поддержки, как и инициатор, или оппозиция превышает или равна поддержке, тогда владелец "проигрывает" (lost) конфликт.

You or Your (вы или ваше) -- "You" (вы) всегда относится к игроку, контролирующему карту. "Conflict targeting you" (конфликт нацеленный на вас) включает любой конфликт нацеленный на вас (игрока), вашу расу, вашу фракцию или любую карту вашей фракции. Существует одно исключение: если карта усовершенствования (enhancement) положена на карту в другой фракции или является усовершенствованием для фракции, и сыграно на другую фракцию, тогда "вы" больше не относится к владельцу карты. Вместо этого "вы" теперь обозначает ту фракцию. Например, если игрок за нарнов выкладывает карту усовершенствования для фракции (faction enhancement) Mines и нацеливает ее на фракцию минбарцев, и эти две расы вступают в войну, то флоты Нарна будут повреждаться минным полем, а флоты Минбара -- нет.

Последний вопрос -- как играть Won aftermath (карта последствий для победителя) на которой написано "target your ambassador" (играйте на своего посла). Вы можете выложить эту карту, только если вы являетесь инициатором конфликта и выигрываете конфликт.

Babcom

Ваши вопросы, комментарии или пожелания отправляйте в Precedence Publishing либо по почте, либо по e-mail, приведенным ниже. Вопросы, на которые нельзя ответить ДА или НЕТ, получают загадочный ответ от нашего местного ворлонца. Например:

В: Можно ли играть карту события во время раунда разрешения?

О: Нет.

В: Когда лучше всего играть эту карту события?

О: В час нетерпения.

Вопросы, посланные по почте, должны содержать конверт с маркой и обратным адресом, в котором будет послан ответ.

Также, пожалуйста, присылайте идеи для новых карт и/или добавлений к правилам (все идеи становятся собственностью Precedence Publishing и могут быть использованы без разрешения и компенсации автора), и вы можете увидеть, как ваши идеи появляются в новых редакциях или выпусках, или на нашем веб-сайте!

Организация игроков В5 ССГ

Хотите увеличить свое участие в В5 ССГ и быть в курсе новых разработок и событий относительно игры? Тогда вступайте в Zeta Squadron, элитную международную организацию серьезных игроков и коллекционеров В5 ССГ. Членство в Zeta Squadron стоит \$25 в год (\$35 вне пределов США) и включает в себя членскую карточку и периодическую газету с предварительной информацией о турнирах, предстоящих выпусках, специальных предложениях и других событиях.

Демонстрации, санкционированные турниры и другие события В5 ССГ

Рейнджеры -- это группа специально отобранных представителей Precedence, которые организуют демонстрационные игры в магазинах и судят официально санкционированные турниры по В5 ССГ по всему миру. Чтобы узнать о санкционированных турнирах в вашей местности, организовать санкционированный турнир или демонстрационную игру в вашем магазине или игровом клубе, или чтобы самому вступить в ряды рейнджеров, пожалуйста, свяжитесь с нами по e-mail или по телефонам поддержки, указанным ниже.

Связь с Precedence:

Для пожеланий по В5 ССГ, поддержке, информации по турнирам, демонстрациям, и т.д.:

Precedence Publishing

PO Box 28397

Tempe, AZ 85285

b5ccg@primenet.com

Если вы вступаете в Zeta Squadron, пожалуйста, вложите чек или money order и дайте нам от 6 до 8 недель для ответа.

Для вопросов и ответов по Вавилону 5, посылайте e-mail по адресу kosh@eternity.com. Для всех остальных вопросов, обращайтесь по адресу b5ccg@primenet.com или пишите нам по почте!

Или, по телефону:

1-888-В5-64955

(1-888-256-4955)

За новостями по В5 ССГ всегда обращайтесь к нашему веб-сайту: www.eternity.com

Алфавитный указатель

- Альтернативные фракции (alternate factions) -- 55-61
- Атака (attack) -- 40-41,64
- Беспорядки (unrest) -- 15,57
- Вид (species) -- 52-53
- Влияние (influence) -- 9,15-16
- Внутренний Круг (Inner Circle) -- 14,28
- Война (war) -- 47
- Восстановить (repair) -- 43
- Временное влияние (temporary influence) -- 16
- Выигравший (Won) -- 25, 35-36,47
- Главная цель (major agenda) -- 10,32
- Голосование (vote) -- 46,54,58
- Готов (ready) -- 21-21,67
- Гражданская война (civil war) -- 59-61
- Двойственная раса (dual race) -- 56
- Домашние фракции (home factions) -- 55-61
- Дополнительное влияние (additional influence) -- 16
- Заголовок (caption) -- 9
- Захваченный (captured,conquered) -- 47, 61
- Инициатива (initiative) -- 20
- Капитуляция (surrender) -- 48
- Карта поддержки (supporting card) -- 14,28
- Конфликт (conflict) -- 22,24,34
- Лечение (healing) -- 42
- Лига (Неприсоединившихся Миров) (League of Non-Aligned Worlds) -- 52
- Лимитированный (limited) -- 26,66
- Лояльный (loyal) -- 28
- Метки (marks) -- 8,49
- Могущество (power) -- 10,32,61
- Напряженность (tension) -- 14,57
- Не может (cannot) -- 51,64
- Нейтральный (neutral) -- 28
- Нейтрализованный (neutralized) -- 21,41
- Неприсоединившийся (Non-Aligned) -- 28,52
- Обстоятельство (contingency) -- 33
- Ограниченный (restricted) -- 28
- Сброс (discard) -- 27,50
- Очередность (timing) -- 17
- Очистить (blank) -- 50
- Победа (victory) -- 10,27
- Повернутый (rotated) -- 20-21
- Повысить (promote) -- 38
- Поддержка (support) -- 34-35,40
- Помощник посла (ambassador's assistant) -- 29
- Посол (ambassador) -- 29,57
- Приобретение/потеря (gain/loss) -- 15-16
- Продолжение (sustain) -- 21
- Противостоять (oppose) -- 34-35, 40
- Раса (race) -- 12,52
- Спонсировать (sponsor) -- 38
- Способность (дипломатия, интрига, пси, боевая) (ability (diplomacy,intrigue,psi,military) -- 8
- Состояния (states) -- 46,58
- Срабатывание (trigger) -- 33,45
- Стартовая рука (starting hand) -- 13,53-54
- Тяжелые повреждения (severe damage) -- 41-42,65
- Участник (participant) -- 26,37,66
- Фракция (faction) -- 14
- Цель (agenda) -- 32,42

Additional Influence (дополнительное влияние) -- 16
Alternate Factions (альтернативные фракции) -- 55-61
Ambassador (посол) -- 29,57
Ambassador's Assistant (помощник посла) -- 29
Ability (Diplomacy, Intrigue, Psi, Military) (способность (дипломатия, интрига, пси, боевая) -- 8
Agenda (цель) -- 32,42
Attack (атака) -- 40-41,64
Blank (очистить) -- 50
Cannot (не может) -- 51,64
Caption (заголовок) -- 9
Captured (захваченный) -- 47, 61
Civil War (гражданская война) -- 59-61
Conflict (конфликт) -- 22,24,34
Conquered (захваченный) -- 47, 61
Contingency (обстоятельство) -- 33
Discard (сброс) -- 27,50
Dual Race (двойственная раса) -- 56
Faction (фракция) -- 14
Gain/Loss (приобретение/потеря) -- 15-16
Healing (лечение) -- 42
Home Factions (домашние фракции) -- 55-61
Influence (влияние) -- 9,15-16
Initiative (инициатива) -- 20
Inner Circle (Внутренний Круг) -- 14,28
League (of Non-Aligned Worlds) (Лига (Неприсоединившихся Миров) -- 52
Limited (лимитированный) -- 26,66
Loyal (лояльный) -- 28
Major Agenda (главная цель) -- 10,32
Marks (метки) -- 8,49
Neutral (нейтральный) -- 28
Neutralized (нейтрализованный) -- 21,41
Non-Aligned (неприсоединившийся) -- 28,52
Oppose (противостоять) -- 34-35, 40
Participant (участник) -- 26,37,66
Power (могущество) -- 10,32,61
Promote (повысить) -- 38
Race (раса) -- 12,52
Ready (готов) -- 21-21,67
Repair (восстановить) -- 43
Restricted (ограниченный) -- 28
Rotated (повернутый) -- 20-21
Severe Damage (тяжелые повреждения) -- 41-42,65
Species (вид) -- 52-53
Sponsor (спонсировать) -- 38
Starting hand (стартовая рука) -- 13,53-54
States (состояния) -- 46,58
Support (поддержка) -- 34-35,40
Supporting Card (карта поддержки) -- 14,28
Surrender (капитуляция) -- 48
Sustain (продолжение) -- 21
Temporary Influence (временное влияние) -- 16
Tension (напряженность) -- 14,57
Timing (очередность) -- 17
Trigger (срабатывание) -- 33,45
Unrest (беспорядки) -- 15,57
Victory (победа) -- 10,27
Vote (голосование) -- 46,54,58
War (война) -- 47
Won (выигравший) -- 25, 35-36,47
Zeta Squadron -- 70-71