



ПОСЛЕДНИЙ СВЕТ

ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ВЕРСИЯ

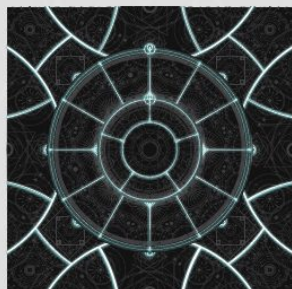
**МИНУЛИ МИЛЛИАРДЫ ЛЕТ. БОЛЬШИНСТВО ЗВЁЗД ПОГАСЛО,
И ОСТАЛИСЬ ЛИШЬ РЕДКИЕ БЕЛЫЕ КАРЛИКИ, ХРАНЯЩИЕ
ПОСЛЕДНИЙ СВЕТ ВО ВСЕЛЕННОЙ.**

ПОСЛЕДНИЙ СВЕТ

«Последний свет» – динамичная 4X-стратегия с одновременными ходами для 2–4 игроков.

Возьмите на себя управление одной из фракций пришельцев, борющихся за последний луч света во Вселенной. Опередите соперников, собирая свет, изучая технологии, добывая и обменивая ресурсы, строя корабли и экстракторы. И победите, набрав больше всего света!

СОСТАВ ИГРЫ



Вращающееся игровое поле



4 планшета игроков



4 жетона колониальных
кораблей



15 карт фракций пришельцев



24 карты действий
(по 6 на игрока)



7 астероидов



32 экстрактора (по 8 на игрока)



20 малых кораблей
(по 5 на игрока)



12 средних кораблей
(по 3 на игрока)



8 больших кораблей
(по 2 на игрока)



15 уникальных планет



Белый карлик



20 жетонов урона



15 определителей планет



12 жетонов исследования
глубокого космоса



19 обычных жетонов
исследования планет



14 редких жетонов
исследования планет



Жетон
первого игрока



4 памятки



83 карты технологий



16 карт планетарных
достижений
(по 4 на игрока)



4 карты свалки



6 особых кубиков



20 жетонов внимания



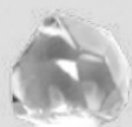
30 обычных
(серых) ресурсов



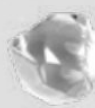
15 необычных
(фиолетовых) ресурсов



15 редких
(оранжевых) ресурсов



15 крупных
кристаллов света
(ценностью 5)



15 мелких
кристаллов света
(ценностью 1)

Для большинства компонентов указано то их количество, которое мы попросили изготовителя включать в каждую копию игры, — с запасом на производственные отклонения (или на случай, если собака решит полакомиться содержимым коробки). Если каких-то компонентов окажется на пару штук меньше, вы всё равно сможете провести полноценную партию.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1

Каждый игрок выбирает цвет, получает следующие компоненты этого цвета и помещает их в свой запас:

- ◆ 5 малых, 3 средних и 2 больших корабля;
- ◆ 8 экстракторов;
- ◆ 1 колониальный корабль;
- ◆ 6 карт действий.

Также каждый игрок получает следующее:

- ◆ 1 набор карт планетарных достижений (по 1 каждого цвета);
- ◆ 2 карты фракций пришельцев (при игре вдвоём не используйте карты фракций пришельцев с пометкой «≥3И»);
- ◆ 1 карту свалки (той стороной вверх, что соответствует числу игроков в партии);
- ◆ 1 планшет игрока;
- ◆ 1 обычный ресурс.



2

Подготовьте игровое поле в зависимости от числа игроков – см. схемы на с. 6–8. Все неиспользованные жетоны верните в коробку.

Разместите случайные планеты (**вместе с жетонами-определителями этих планет**) на игровом поле, как показано на схеме.

Разделите **жетоны исследования планет** по типу на две стопки, перемешайте лицевой стороной вниз отдельно каждую и поместите жетоны на игровое поле, как показано на схеме.

Разместите лицевой стороной вниз случайные **жетоны исследования глубокого космоса** на игровом поле, как показано на схеме. Затем поместите **жетоны астероидов** и **жетоны колониальных кораблей** игроков.

Наконец, каждый игрок помещает **один малый корабль** в свой начальный сектор и **экстрактор** в одну из ячеек обычного ресурса (серую) на своём колониальном корабле.

КАКИЕ БЫВАЮТ ПЛАНЕТЫ

Внутренние планеты – планеты на малом кольце.

Внешние планеты – планеты на большом кольце.

Дальние планеты – планеты, расположенные вне колец.

КАК РАЗМЕСТИТЬ ПЛАНЕТЫ В СЛУЧАЙНОМ ПОРЯДКЕ

Поскольку большинство планет в «Последнем свете» перемещаются на протяжении партии, их начальное положение почти не влияет на баланс игры. Не усложняйте себе задачу и разместите их любым способом.

- 3 Перемешайте карты технологий и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз рядом с полем. Затем **выдайте по 1 карте технологии** каждому игроку.
- 4 Поместите **ресурсы, жетоны урона и кубики** в общий запас рядом с полем так, чтобы все игроки могли легко до них дотянуться.
- 5 Каждый игрок тайно и одновременно с другими выбирает **1 карту планетарного достижения** и **1 карту фракции пришельцев**. Остальные карты игроки возвращают в коробку лицевой стороной вниз.
- 6 Каждый игрок **переворачивает свою карту фракции пришельцев** лицевой стороной вверх.
- 7 Отдайте **жетон первого игрока** участнику, который последним смотрел на звёзды.
- 8 Теперь вы готовы начать!



Примечание. Такие символы обозначают набор из планеты и соответствующего жетона исследования планеты.



СХЕМА ИГРОВОГО ПОЛЯ ДЛЯ 4 УЧАСТНИКОВ



ОБОЗНАЧЕНИЯ



Колониальный корабль



Белый карлик



Планета (случайная)



Астероид



Обычный жетон исследования планеты
(лицевой стороной вниз)



Редкий жетон исследования планеты
(лицевой стороной вниз)

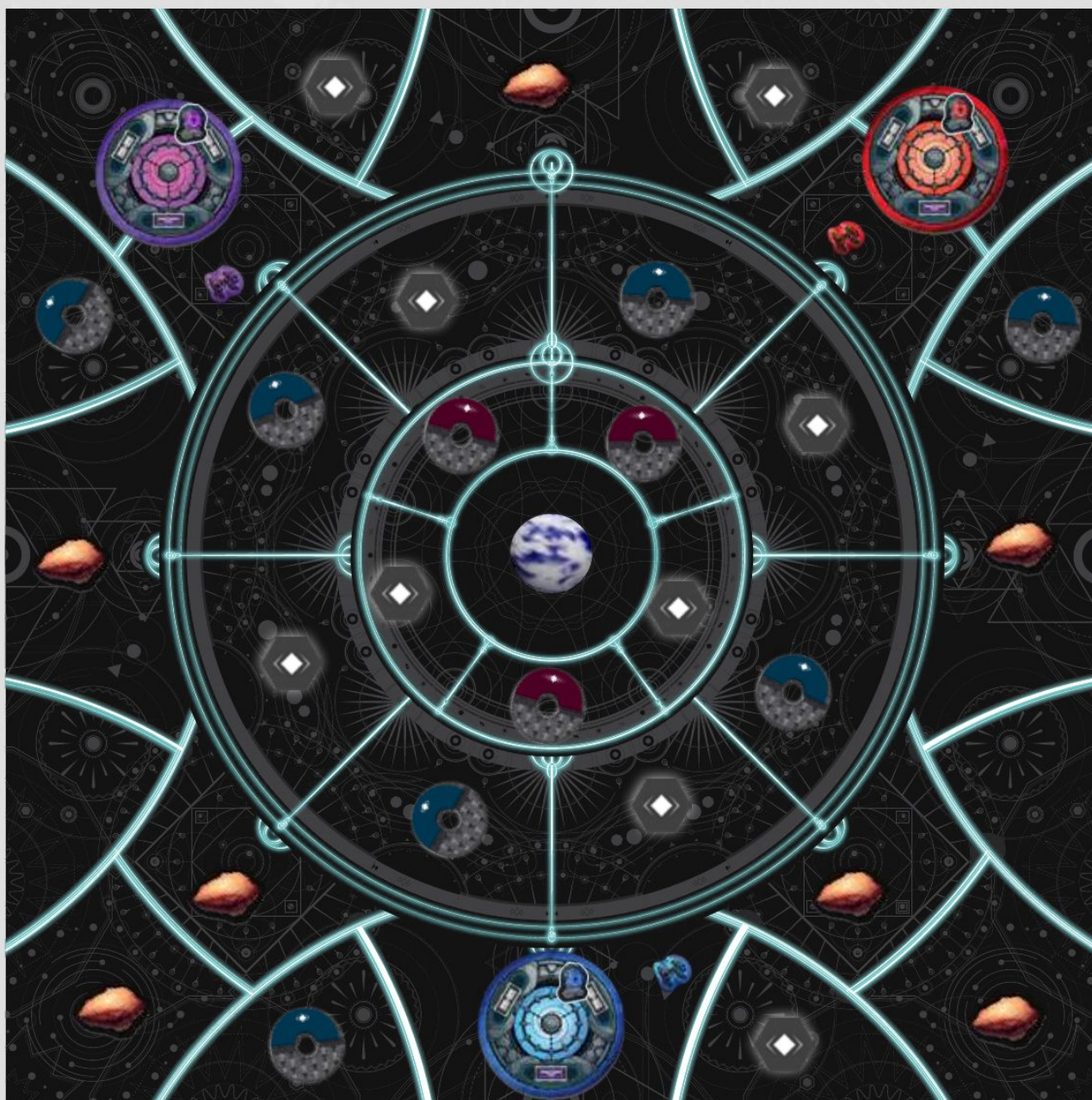


Жетон исследования глубокого космоса
(лицевой стороной вниз)



Набор из планеты и соответствующего
жетона исследования

СХЕМА ИГРОВОГО ПОЛЯ ДЛЯ 3 УЧАСТНИКОВ



ОБОЗНАЧЕНИЯ



Колониальный корабль



Белый карлик



Планета (случайная)



Астероид



Обычный жетон исследования планеты
(лицевой стороной вниз)



Редкий жетон исследования планеты
(лицевой стороной вниз)



Жетон исследования глубокого космоса
(лицевой стороной вниз)



Набор из планеты и соответствующего
жетона исследования

СХЕМА ИГРОВОГО ПОЛЯ ДЛЯ 2 УЧАСТНИКОВ

Примечание. Правила игры вдвоём см. на с. 15. Но мы рекомендуем сначала ознакомиться с основными правилами.



ОБОЗНАЧЕНИЯ



Колониальный корабль



Белый карлик



Планета (случайная)



Астероид



Обычный жетон исследования планеты
(лицевой стороной вниз)



Редкий жетон исследования планеты
(лицевой стороной вниз)



Жетон исследования глубокого космоса
(лицевой стороной вниз)



Набор из планеты и соответствующего
жетона исследования

ПОБЕДА В ИГРЕ

Партия завершается в конце раунда, в котором у любого игрока будет хотя бы 20 света. Побеждает участник, у которого к концу партии будет больше всего света.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В «Последнем свете» игроки совершают ходы одновременно. По очереди разыгрывается только карта действия «Командование» – начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Каждый раунд все игроки одновременно выбирают по 1 карте действия и выполняют всё, что на ней указано. Разыгранные карты действий остаются лежать перед игроком, пока он не разыграет карту «Обновление». Карта «Обновление» остаётся лежать перед игроком, пока все участники не разыграют такую карту.

После того как была разыграна последняя карта «Обновление» и все участники выполнили свои действия, каждый игрок забирает свою карту «Обновление» в руку, а поле поворачивается по правилам конца раунда (см. с. 14).

Каждая карта действия позволяет разыграть особый эффект (подробнее см. ниже). Большинство действий игроки могут выполнять одновременно, но если нужно выполнить их по очереди, то первым это делает игрок с меньшим номером на карте действия. Если несколько участников разыграли одинаковую карту, они применяют эффект карты, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Примечание. Каждый игрок всегда может выполнить действие, даже если у него не осталось карт. Если в начале раунда у игрока не осталось карт действий, он возвращает в руку все карты действий, кроме «Обновления».

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Чтобы к концу игры собрать больше всего света, ваша фракция пришельцев будет путешествовать по галактике и накапливать необходимые ресурсы, выполняя разные действия (подробнее об этих действиях см. далее).

- 1. Исследование.** Получите новые технологии, чтобы усилить другие свои действия.
- 2. Добыча.** Соберите ресурсы со своих экстракторов.
- 3. Строительство.** Постройте корабли и/или экстрактор.
- 4. Торговля.** Поменяйте свои ресурсы на ресурсы другого типа.
- 5. Обновление.** Верните все ранее разыгранные карты действий и соберите свет.
- 6. Командование.** Переместите свои корабли и атакуйте вражеские.



Ресурсы в «Последнем свете» – это валюта. Они нужны вам, чтобы покупать технологии, строить корабли и собирать свет.



Это свет. Он представлен кристаллами света. Ваша основная цель – собирать их.

КАРТА ДЕЙСТВИЯ №1. ИССЛЕДОВАНИЕ

Чтобы разыграть карту действия «Исследование», пройдите два последовательных шага, как описано ниже.

1. ИССЛЕДОВАНИЕ

Получите по 1  за каждые 4 карты технологий в вашей игровой области. Затем возьмите 3 карты из колоды технологий и добавьте 2 из них в руку: это карты неисследованных технологий. Оставшуюся карту сбросьте лицевой стороной вверх рядом с колодой технологий. Если вам нужно взять карту технологии, а соответствующая колода закончилась, сначала перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду технологий.



2. ИЗГОТОВЛЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ

Разыграйте из руки любое количество карт неисследованных технологий, оплатив стоимость, указанную на этих картах, и поместив их в свою игровую область. Ресурсы, которые вы потратили на изготовление карт технологий, верните в общий запас.

Есть 3 типа карт технологий, и все они вводятся в игру по-разному. У вас может быть сколько угодно карт технологий в руке.



Разыграв **карту цивилизации**, поместите её лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом игрока. Если на карте указано, что её нужно перевернуть для использования, переверните её лицевой стороной вниз – она будет лежать так, пока вы не разыграете карту «Обновление». Если карту не нужно переворачивать, её свойство действует постоянно, пока она в вашей игровой области. **У вас может быть сколько угодно разыгранных карт цивилизации, но не может быть двух карт цивилизации с одинаковым названием.**



Разыграв **карту свойства корабля**, поместите её лицевой стороной вверх на свой планшет игрока слева от типа корабля, который она изменяет (см. пример планшета ниже). Многие такие карты требуют выбросить  при атаке кораблём соответствующего типа, чтобы применить указанное свойство. У каждого типа корабля может быть только одно свойство корабля. Если вы разыгрываете карту свойства для корабля, у которого она уже есть, сбросьте ранее разыгранную карту свойства и поместите на её место новую.



Разыграв **карту модификации корабля**, поместите её под свой планшет игрока ниже корабля так, чтобы был виден только символ эффекта на карте.

Каждая модификация корабля даёт постоянное усиление всем кораблям соответствующего типа: дополнительное перемещение () или дополнительные щиты () или дополнительные атаки ()

У кораблей есть ограничение на количество модификаций: у малого – не более 1 модификации; у среднего – не более 2 модификаций; у большого – не более 3 модификаций.



Владелец этого планшета применил модификацию к своим малым кораблям – она действует на все его малые корабли (и только на них). Также у его средних кораблей есть свойство, которое срабатывает, когда при атаке одним из таких кораблей этот игрок выбрасывает . У его средних кораблей две модификации.

КАРТА ДЕЙСТВИЯ №2. ДОБЫЧА

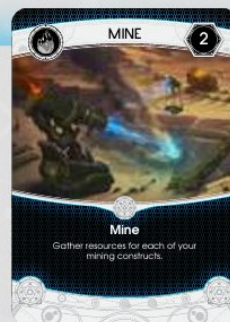
Получите из общего запаса по 1 ресурсу за каждый ваш экстрактор на игровом поле.



Чтобы узнать, какой ресурс приносят планета с экстрактором, посмотрите на жетон исследования этой планеты.



Чтобы узнать, какие ресурсы приносит ваш колониальный корабль, посмотрите на символы в отсеках вашего колониального корабля, где есть экстрактор.



КАРТА ДЕЙСТВИЯ №3. СТРОИТЕЛЬСТВО

Чтобы разыграть карту действия «Строительство», пройдите два последовательных шага, как описано ниже.

1. КОРАБЛИ

Чтобы построить корабль, оплатите стоимость, указанную на планшете игрока для нужного типа корабля. Вы можете построить сколько угодно кораблей, если у вас хватает ресурсов. Поместите построенные корабли в свой начальный сектор (т. е. сектор с вашим колониальным кораблём). Ресурсы, которые вы потратили на строительство кораблей, верните в общий запас.*

**Если вы хотите построить корабль со свалки соперника, отдайте потраченные ресурсы сопернику, а не возвращайте их в общий запас, затем поместите этот корабль на поле. Экстрактор со свалки соперника построить нельзя.*

2. ЭКСТРАКТОР

Поместите 1 экстрактор либо в отсек своего колониального корабля, где ещё нет экстрактора, либо на планету в секторе, где есть только ваши корабли и нет экстрактора любого игрока.

- ◆ За одно действие можно построить только 1 экстрактор.
- ◆ На строительство экстрактора не нужно тратить ресурсы.
- ◆ Если у игрока есть экстрактор на планете, то считается, что этот игрок **контролирует** эту планету.



КАРТА ДЕЙСТВИЯ №4. ТОРГОВЛЯ

Выполните два действия из описанных ниже, затем выберите другого игрока – он получает 1 из общего запаса. Это могут быть как разные действия, так и одинаковые.

- ◆ Получите 1 .
- ◆ Обменяйте 2 на 1 (или 1 на 2).
- ◆ Обменяйте 2 на 1 (или 1 на 2).
- ◆ Обменяйте 2 на 1 .



КАРТА ДЕЙСТВИЯ №5. ОБНОВЛЕНИЕ

Чтобы разыграть карту действия «Обновление», пройдите два последовательных шага, как описано ниже.

1. ОБНОВЛЕНИЕ

Переверните лицевой стороной вверх свои карты технологий и карту фракции пришельцев. Уберите все жетоны урона со своих кораблей. Верните в руку все свои ранее разыгранные карты действий, кроме «Обновления».



2. СБОР

Возьмите кристаллы света из общего запаса за следующее:

- ◆ 1 свет за каждый свой экстрактор на незаблокированных* планетах внешнего кольца.
- ◆ 2 света за каждый свой экстрактор на незаблокированных* планетах внутреннего кольца.

**Планета считается заблокированной, если в её секторе хотя бы 1 корабль не совпадает по цвету с экстрактором.*

Разыгранную карту «Обновление» нельзя вернуть в руку свойствами карт или жетонов исследования: на это указывает символ . Разыгранные карты «Обновление» остаются на столе, пока все игроки не разыграют такие карты и не повернут игровое поле. (Подробнее о повороте см. в разделе «Конец раунда» на с. 14).

КАРТА ДЕЙСТВИЯ №6. КОМАНДОВАНИЕ

Чтобы разыграть карту действия «Командование», пройдите два последовательных шага, как описано ниже. Каждый из шагов пройдите отдельно, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.



1. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Вы можете переместить каждый из своих кораблей. Обычно корабль любого типа можно переместить в соседний сектор. Некоторые модификации позволяют перемещать корабли дальше обычного. (**Примечание.** У среднего корабля может быть не более 2 модификаций, а у большого — не более 3, так что корабль может пройти через несколько секторов.)

Корабли не могут перемещаться в сектор, где есть астероид.

Корабли не могут перемещаться в сектор, соединённый с их текущим сектором только по диагонали (через угол).

Корабли могут свободно перемещаться в любые другие секторы и покидать их.

После того как вы завершили все перемещения, откройте все жетоны исследования глубокого космоса и жетоны исследования планет в секторах, в которые вы переместили корабли. Вы можете открывать жетоны в любом порядке, но по одному. Вы должны полностью разыграть эффект только что открытого жетона, прежде чем открывать следующий.



Уберите в коробку жетоны исследования глубокого космоса с игрового поля после розыгрыша их эффектов.



Жетоны исследования планет оставьте на поле — каждый такой жетон будет показывать, какой ресурс приносит его планета при добыче.

Ресурс,
который вы
получаете при
добыче на
этой планете

Эффект, который вы разыгрываете, как только открываете жетон

Символы исследования



Можете вернуть в руку 1 карту действия, кроме карты «Обновление».



Возьмите в руку 1 карту технологии.



Можете немедленно построить экстрактор на этой планете.



Можете совершить одно (и только одно) из действий, доступных при розыгрыше карты «Торговля»



Немедленно постройте малый корабль в этом секторе (если у вас в запасе есть корабль этого типа).



Можете переместить один из своих кораблей в этот сектор.



Получите ресурс(ы) указанного типа.



Получите 1 свет.



Изготовьте из руки карту технологии без оплаты её стоимости.

2. АТАКА

Все игроки, разыгравшие «Командование», должны завершить перемещение до того, как наступит шаг атаки. После этого все корабли этих игроков могут атаковать, при этом неважно, перемещались они или нет. Корабли без бомбардировки могут атаковать, только если в секторе есть вражеский корабль. Корабли с бомбардировкой могут атаковать, если в секторе есть вражеский корабль или экстрактор. **Корабли игроков, не разыгравших в этот ход «Командование», не атакуют.** Полностью разыграйте атаку в одном секторе, прежде чем переходить к следующему. Порядок розыгрыша атак в секторах выбирает первый игрок.

Игроки совершают атаки в порядке хода, но весь урон распределяется одновременно. Игроки бросают кубики даже за те корабли, которые будут уничтожены от полученного урона, после чего убирают их с поля.

- ◆ Малый корабль обычно даёт 1 кубик атаки.
- ◆ Средний корабль обычно даёт 2 кубика атаки.
- ◆ Большой корабль обычно даёт 3 кубика атаки.

(Модификации корабля или другие карты технологий могут поменять количество кубиков.)

Вы можете бросать кубики за свои корабли в любом порядке, но за все корабли одного типа нужно бросать кубики одновременно. Чаще всего у кораблей разных типов разные свойства, поэтому не бросайте кубики за разные типы кораблей вместе. Вы не обязаны атаковать, но если вы уже бросили кубики атаки, то должны распределить весь выпавший урон.

Урон по целям распределяет игрок, бросающий кубики. Поместите под корабль по 1 жетону урона за каждую единицу полученного им урона.

Если любой корабль накопил количество урона, равное его щитам, он считается уничтоженным – поместите его на карту свалки игрока, который последним распределял урон.

Экстракторы могут быть целью кораблей с бомбардировкой (☠), но только если в секторе атаки нет вражеских кораблей.

Символы боя



Дальность. Расстояние, на котором отряд может вести огонь. Отряд с дальностью 1 может атаковать только в своём секторе. Отряд с дальностью 2 – в соседних секторах.



Щиты. Количество урона, которое нужно нанести отряду, чтобы уничтожить его.



Атака. Количество кубиков, которое отряд приносит при атаке.



Бомбардировка. Атаки кораблей с этим свойством могут уничтожать экстракторы (но только если в секторе нет вражеских кораблей).



ЖЕТОНЫ ВНИМАНИЯ

Бой – самая сложная часть игры. Жетоны внимания помогают не забыть что-то при проведении боя. Чаще всего их помещают в сектор, чтобы показать, что бой там уже проведён, либо же под корабль как напоминание, что у него есть технология, которую нужно применить.

Символы на кубиках боя



Промах.



Нанесите 1 урон.



Нанесите 1 урон и примените свойство корабля, связанное с этим типом корабля (если есть).



Примените свойство корабля, связанное с этим типом корабля (если есть).



Нанесите 1 урон, затем бросьте ещё один кубик боя и примените его результат (это может привести к целой серии бросков дополнительных кубиков, если ☠ выпадает несколько раз за один бой).

Примечание. Если применение свойства корабля не требует переворачивать карту, можете применить его по разу за каждый выпавший соответствующий символ.

Примечание. Иногда карты технологий могут заставить корабль переместиться после того, как он участвовал в бою. Каждый корабль может участвовать только в одном бою за ход, если на карте технологии не указано иное.



Свалка

Когда вы уничтожаете вражеский корабль или экстрактор, поместите его на свою карту свалки. Как только у вас на свалке будет 4 отряда, получите 1 свет из общего запаса и верните отряды их владельцам. (При игре вдвоём вы получаете 2 света вместо 1.)

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд завершается после того, как каждый участник разыграет свою карту действия.

В конце раунда сначала проверьте, нужно ли повернуть поле, затем проверьте, не завершилась ли игра. Если игра не завершилась и вы не поворачивали поле, передайте жетон первого игрока следующему по часовой стрелке участнику.

ПОВОРОТ ПОЛЯ

Если перед каждым игроком лежит карта «Обновление», поверните поле, пройдя следующие шаги:

- ◆ Поверните внутреннее кольцо на 90° по часовой стрелке.
- ◆ Поверните внешнее кольцо на 45° по часовой стрелке.
- ◆ Убедитесь, что символ  правильно совместился со следующим по часовой стрелке положением.
- ◆ При повороте поля каждый игрок берёт из общего запаса 1 свет за каждый свой корабль в центральном секторе (секторе с белым карликом), независимо от типа корабля.
- ◆ При повороте поля передайте жетон первого игрока следующему по часовой стрелке участнику.
- ◆ Наконец, каждый игрок возвращает в руку свою карту «Обновление».



КОНЕЦ ИГРЫ

Партия завершится, если в конце раунда у любого игрока есть **хотя бы 20 света**.

Побеждает игрок, который набрал больше всего света.

В случае ничьей побеждает претендент, у которого больше всего карт технологий в игровой области.

Если у нескольких претендентов одинаковое количество карт технологий, то побеждает тот из них, у кого больше ресурсов.

ПРАВИЛА ИГРЫ ВДВОЁМ

При игре вдвоём, прежде чем разыграть карту «Обновление», вы должны разыграть хотя бы 1 карту действия (т. е. на столе перед вами должна лежать хотя бы 1 ваша карта).

Кроме того, в партиях на двоих участвует неигровая фракция с названием «**Люмос**».

При подготовке к игре выберите незанятый цвет для Люмоса и поместите корабли этого цвета рядом с игровым полем. Люмосу не нужны никакие компоненты, кроме кораблей.

Добавьте 2 малых корабля Люмоса в центральный сектор игрового поля (сектор с белым карликом).

Каждый раз, когда вы поворачиваете поле, добавляйте в центральный сектор 2 наименьших из доступных кораблей Люмоса.

Когда вы уничтожаете корабли Люмоса, они попадают на вашу карту свалки как обычно. Когда вы убираете их со свалки, возвращайте их в коробку – в запас Люмоса они больше не попадают. Если у Люмоса не осталось кораблей, чтобы добавить их в центральный сектор, новые корабли Люмоса больше не появляются в игре.

Люмос считается **союзником** для игрока, у которого меньше всего света. Если у игроков равное количество света, Люмос не считается чьим-либо союзником.

Корабли Люмоса блокируют планеты любого игрока, который не считается его союзником.

Когда игрок, для которого Люмос считается союзником, разыгрывает карту «**Командование**», он может также командовать кораблями Люмоса.

Корабли Люмоса не открывают жетоны исследования, перемещаясь в секторы с ними.

Корабли Люмоса не используют способности фракций игроков – у Люмоса своя собственная фракция.

Атакуя кораблями Люмоса, бросайте кубики отдельно от своих кораблей: корабли Люмоса не используют ваши технологии цивилизации или технологии кораблей, – они атакуют, используя только начальные свойства своих кораблей соответствующего типа.

Корабли, уничтоженные вами с помощью кораблей Люмоса, **падают** на вашу карту свалки.

Люмос может поменять союзника только после того, как карты действия были полностью разыграны. (Например, если во время перемещения при командовании вы получите свет, из-за которого сравняетесь по свету с другим игроком, вы всё равно закончите командовать всеми кораблями Люмоса, прежде чем союз прекратится.)

***Совет по стратегии.** При игре вдвоём важно следить за тем, когда вы собираете свет. Управление Люмосом может стать ключом к победе. Старайтесь не терять управление над ним, пока его корабли стоят в ваших секторах, – иначе они начнут блокировать ваши экстракторы!*

Порядок розыгрыша. Большинство вопросов о том, как играть в «Последний свет», сводятся к вариациям одного: «Когда именно я могу использовать карту технологии / способность фракции и т.д.?»

Однозначный ответ таков: игроки могут применять свои способности и использовать технологии при розыгрыше своих действий либо до, либо после эффекта карты действия. Сначала разыгрывают свои действия (и применяют свои технологии и способности фракции) участники, разыгравшие «Исследование», затем – «Добычу», после – «Строительство», и так далее в порядке возрастания номера на карте действия.

Участники, разыгравшие одно и то же действие, формально разыгрывают свои действия, технологии и свойства фракций пришельцев по очереди – начиная с участника, ближайшего в порядке хода к первому игроку, и далее по часовой стрелке.

Однако стоит сказать, что «Последний свет» не рассчитан на пошаговую игру. В большинстве случаев свойства, срабатывающие вне розыгрыша карты «Командование», почти не влияют на других игроков и рассчитаны на то, что их разыгрывают и применяют одновременно. Строго придерживаться порядка розыгрыша нужно лишь в редких случаях, когда игроки спорят, чьё свойство сработало первым.

Символы исследования

- | | | | |
|--|--|---|--|
|  | Можете вернуть в руку 1 карту действия, кроме карты «Обновление». |  | Можете переместить один из своих кораблей в этот сектор. |
|  | Возьмите в руку 1 карту технологии. |  | Получите ресурс(ы) указанного типа. |
|  | Можете немедленно построить экстрактор на этой планете. |  | Получите 1 свет. |
|  | Можете совершить одно (и только одно) из действий, доступных при розыгрыше карты «Торговля» |  | Изготовьте из руки карту технологии без оплаты её стоимости. |
|  | Немедленно постройте малый корабль в этом секторе (если у вас в запасе есть корабль этого типа). | | |

Символы на кубиках боя

- | | | | |
|--|---|---|--|
|  | Промак. |  | Примените свойство корабля, связанное с этим типом корабля (если есть). |
|  | Нанесите 1 урон. |  | Нанесите 1 урон, затем бросьте ещё один кубик боя и примените его результат (это может привести к целой серии бросков дополнительных кубиков). |
|  | Нанесите 1 урон и примените свойство корабля, связанное с этим типом корабля (если есть). | | |

Совет по стратегии. Лучший способ получать свет – строить экстракторы на планетах и при повороте игрового поля держать свои корабли в центральном секторе. Лучший способ остановить лидера – сообщая с другими игроками блокировать его экстракторы и уничтожать его корабли.

Символы боя

- | | |
|---|--|
|  | Дальность. Расстояние, на котором отряд может вести огонь. Отряд с дальностью 1 может атаковать только в своём секторе. Отряд с дальностью 2 – в соседних секторах. |
|  | Щиты. Количество урона, которое нужно нанести отряду, чтобы уничтожить его. |
|  | Атака. Количество кубиков, которое отряд приносит при атаке. |
|  | Бомбардировка. Атаки кораблей с этим свойством могут уничтожать экстракторы (но только если в секторе нет вражеских кораблей). |

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Рой Каннадей. **Разработчик:** Джошуа Лобкович. **Художник:** Кларк Миллер.
Графический дизайн: Кристиан Стрейн, Хосе Давид Ланса. **Составитель правил:** Брайан Гердинг.
Создание мира: Кристин Дивайн.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games. **Общее руководство:** Григорий Масловский. **Главный редактор:** Иван Реморов.
Выпускающий редактор и переводчик: Илья Клеванов. **Редактор:** Сосо Микаелян.
Корректор: Полина Ли. **Верстальщик:** Вероника Романова.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ВЕРСИЯ