Правила игры:

Вы - император космических земель. Для победы необходимо выполнение хотя бы одного из условий: контроль 80 планетарных систем (до следующего хода), накопление 50000 материала (до следующего хода), остаться единственным выжившим игроком.

Условия проигрыша и выхода из игры (при проигрыше вся незахваченная территория игрока распределяется между другими игроками):

Потерять всю территорию и/или потерять все население.

На старте у вас имеется:

1. 33 планетарных систем
2. 1000 единиц населения
3. 300000 единиц продовольствия
4. 20000 единиц топлива
5. 1000 единиц материала
6. 100 денежных единиц
7. 20 добывающих станций:
   1. 14 для продовольствия
   2. 3 для материалов
   3. 3 для топлива
8. 5 истребителей

Игра будет делиться на 5 этапов для каждого игрока:

* Случайное событие
* Подсчет доходов
* Подсчет затрат
* Торговля
* Нападение
* Строительство

Случайное событие:

В начале хода каждого игрока происходит 1 случайное событие из 37 различных. Событие затрагивает ресурсы только того игрока, на ходу которого произошло случайное событие.

Подсчет доходов:

На счет игрока зачисляются ресурсы, полученные с рабочих станций.

Подсчет затрат:

Со счета игрока отнимаются ресурсы: топливо (для работы станций), продовольствие (на население). Так же проверяется, достаточно ли у игрока населения для поддержания работы станций, а также, достаточно ли планетарных систем для его количества населения (одна планетарная система вмещает 100 единиц населения).

Если топлива или населения недостаточно, то уничтожается число станций, на которые не хватает данных ресурсов, разновидность уничтожаемых станций выбирается случайно.

Если продовольствия недостаточно, то у игрока отнимается то количество населения, на которое не хватает продовольствия.

Если у игрока недостаточно планетарных систем для его количества населения, у игрока отнимается то количество населения, на которое не хватает планетарных систем.

Торговля:

Этап делится на 2 этапа:

1. Торговля с галактическим правительством, игрок может купить выбранное количество одного выбранного ресурса по случайной цене.
2. Лотовая/биржевая торговля - игрок может выставить и/или выкупить какой-либо лот с биржи.

Нападение:

Игрок выбирает игрока, на кого хочет напасть, площадь, которую он хочет захватить и количество используемых кораблей каждого классам.

Если после первого раунда число кораблей защищающегося не равно нулю, то проводится второй раунд. Во второй раунд игроки меняются, защищающийся становится атакующим, атакующий становится защищающимся. Бой проводится по схеме камень/ножницы/бумага - истребитель/бомбардировщик/корвет.

Если остались только корабли одного вида - например, истребители защищающегося и истребители атакующего, то они отнимаются друг от друга.

Если число кораблей защищающегося определенного класса стало равно нулю, то корабли атакующего, “бьющие” этот класс, пополам распределяются на корабли других видов на время атаки.

Если выигрывает защищающийся, у защищающегося и атакующего отнимаются уничтоженные корабли, распределение планетарных систем не изменяется. Если выигрывает атакующий, у защищающегося отнимаются уничтоженные корабли, у атакующего отнимаются все использованные. Атакующий получает новую территорию, которая отнимается у защищающегося.

Ресурсы:

* Площадь
* Население
* Деньги
* Материалы
* Топливо
* Продовольствие
* Добывающие станции: [Материало-добывающие, продовольствие-добывающие, топливо-добывающие]

Площадь:

Величина площади представляет из себя условное количество планетарных систем, находящихся во владении игрока. Изначально площадь, доступная каждому игроку составляет 33.

Население:

Определяет максимальное количество добывающих станций. Населения не может быть больше, чем 100 \* планетарных систем. Одна добывающая станция требует 20 населения.

Деньги:

Используются для торговли.

Материалы:

Используются для постройки кораблей и добывающих станций. На постройку станции необходимо 1000 материала, на постройку истребителя/бомбардировщика 100 материала, на постройку корвета 150 материала.

Топливо:

Тратится при работе станций и захвате территории. Станция тратит 500 топлива. Захват единицы территории тратит 2000.

Продовольствие:

Тратится для поддержания населения. Единица населения потребляет 250 продовольствия.

Добывающие станции:

Материала-добывающие: Одна станция добывает 750 материала.

Продовольствие-добывающие: Одна добывает 16000 продовольствия (при затратах в 5000 продовольствия от 20 единиц населения, работающей на станции)

Топливо-добывающие: Одна добывает 6000 топлива.

Одна станция тратит 500 топлива. Одна добывающая станция требует 20 населения. Станция стоит 1000 материала.