Игра будет делится на 5 этапов для каждого игрока:

* Случайное событие
* Доходы
* Затраты
* Торговля
* Нападение
* Постройка

Нападение:

>>> истребитель >>> бомбардировщик >>> корвет >>>

Игрок выбирает игрока, на кого хочет напасть, площадь, которую он хочет захватить и количество используемых кораблей по 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. Если число кораблей определенного вида у атакующего равно нулю, то отнимаются корабли одного и того же типа (то есть: истребители защищающегося -= истребители атакующего, если корветы атакующего = 0). Если выигрывает защищающийся, ничего не происходит, у защищающегося и атакующего отнимаются использованные корабли. Если выигрывает атакующий, у защищающегося отнимаются уничтоженные корабли, у атакующего все использованные. Атакующий получает новую территорию, которая отнимается у защищающегося.

Условия победы:

Контролировать 80 планетарных систем и/или накопить 55000 материала и удерживать до своего следующего хода

Условия проигрыша и выхода из игры (при проигрыше вся незахваченная территория игрока становится свободной):

Потерять всю территорю и/или потерять все население.

Потери:

Если игроку не хватает топлива для работы станций, уничтожается число случайных станций равное= округлить вверх от (число\_нехватки\_топлива / 500).

Если игроку не хватает населения для работы станций, уничтожается число станций равное= округлить вверх от (число\_нехватки\_населения / 20).

Если игроку не хватает продовольствия, населения уменьшается на= округлить вверх от (число\_нехватки\_продовольствия/250).

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 покупки или продажи ресурсов.

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:

Материало-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 метариала.

Изначально каждый игрок имеет:

* 33 планетарных систем
* 1000 населения
* 20 добывающих станций:

14 станций продовольствия

3 станций материалов

3 станций топлива

* 6000 продовольствия с хода (с 16 станций на каждом ходу игрок получает 256000 продольствия, после вычета на население в размере 250000 остается 6000)
* 1500 материала с хода (в ход можно построить: одну станция, 15 истребителей/бомбардировщиков, 10 корветов)
* 8000 топлива с хода (с 3 станций на каждом ходу игрок получает 18000 топлива, после вычета на станции в размере 10000 остается 8000)