



Призраки Креусса

Фракция червоточин: непредсказуемые линии снабжения и манёвр.

ПО МЕТА-РЕЙТИНГУ SCPT (ДЕКАБРЬ 2022): 20-Е МЕСТО СРЕДИ ФРАКЦИЙ.

ОБЩИЕ СООБРАЖЕНИЯ

Креусс требует заметной умственной нагрузки. Вам всегда нужно понимать, куда вы достаёте, куда не достаёте и каким составом флота. Это фракция нижнего тира: стабильно доходит до 9 очков, но для десятого часто нужна удача. В секторе нужна червоточина. Можно выбрать сектор без червоточин, если вы уверены, что убедите соседей ставить ваши фракционные червоточины рядом с вами. Это может быть сильнее, но требует больше работы.

СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

Главная и почти единственная сила — мобильность.

СЛАБЫЕ СТОРОНЫ

Вы постоянно слишком растянуты по карте, из-за чего не хватает пластика. Многие повестки могут серьёзно выключить вашу игру.

РАННИЙ ЭТАП

Договоритесь с держателем «Торговли», чтобы решить проблему отсутствующего авианосца.

Сфокусируйтесь на получении Стражей Мекатола.

КАРТЫ СТРАТЕГИЙ

«Политика» нужна всю игру для защиты от повесток; карты действий вы тоже очень любите. В 1-м раунде, если никто не может взять Стражей сразу, можно взять «Политику» и забрать Стражей во 2-м. Иначе в 1-м раунде очень хочется «Торговлю» или «Технологии».

МЕКАТОЛ REX

Креусс не фракция Мекатола, но Стражей стоит взять, если во 2-м раунде есть

хорошая инициатива.

ТЕХНОЛОГИИ

Сначала берите «Реле пращи» или «Двигатель пространства-времени» в зависимости от того, как в 1-м раунде разыграли «Военное положение». Потом «Авианосцы II», затем «Световая волна». Остальное — дополнительные опции. «Флотская логистика» хороша для точечного очка с «Империи» и для героя. «Истребители II» хороши при зелёном пропуске и в связке с командиром. «Генератор червоточин». Он может быть силен в поздней игре и даёт затычку, но часто используется всего один раз.

Если вы не видите через него конкретного очка, лучше просто построить больше пластика.

«Пространственный сплайсер».

Иногда это сдерживание, но обычно вложений не стоит.

Красная ветка для Креусса — ловушка.

Помните: на некоторых картах вам просто придётся взять «Антимассовые отражатели», и это нормально.

ТАКТИКА

Агент может взять «Малице» уже в 1-м раунде: это +2 товара, после чего нужен ещё 1 товар, чтобы вывести авианосец.

Командир требует планирования, но может создавать много истребителей.

Это помогает с вашей проблемой нехватки пластика.

Предлагайте альянс игроку, у которого уже есть червоточина: так вы быстрее разблокируете командира

через своё обязательство.

При правильном использовании командир даёт бесплатный экран из истребителей почти везде, куда вы летите.

Герой довольно слабый, но у него есть несколько возможных применений. Можно передвинуть свой огромный неактивированный флот рядом с целью или, наоборот, передвинуть цель к себе.

Лучше, если эта цель помогает выполнить задачу, но иногда это ход для остановки победителя. Поставьте меха в чужую родную систему; способность работает даже из космической области. Затем используйте это для остановки победы.

Можно перенести Мекатол в свой сектор, но делайте это только если у вас одновременно есть «Империя».

Перед такими ходами иногда стоит вытянуть действия остальных игроков.

ПЛАН ПАРТИИ

Играйте дружелюбно и заставляйте людей пользоваться вашим обязательством.

Ставьте пластик выше технологий: движение у вас уже решено.

Вы выигрываете позиционированием, а не огневой мощью.

Держите много малых флотов по всей карте и большой запас флота.

Ставьте червоточины и мехов в ключевые позиции.

Помните: новая червоточина даёт не только новую смежность, но и фактически +1 к движению.

Пока набираете очки, мешайте столу и связывайте его действия.