



Кабал Вуил'Раита

Фракция похищений: «Пожирание», захват, давление через пластик.

ПО МЕТА-РЕЙТИНГУ SCPT (ДЕКАБРЬ 2022): 19-Е МЕСТО СРЕДИ ФРАКЦИЙ.

ОБЩИЕ СООБРАЖЕНИЯ

Кабал не делает партию приятной для стола, потому что вам нужно быть агрессивным всю игру.

Не выбирайте Кабал без сектора с очень большим влиянием: нужно хотя бы два дополнительных жетона в раунд.

Чаще всего Кабал доходит до 9 очков, но для десятого нужна удача.

СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

Очень хорошая мобильность. Не нужен богатый ресурсами сектор, потому что многое строится бесплатно.

В поздней игре на поле оказывается огромное количество пластика.

Порядок спикера в 1-м раунде почти не важен. Если редкая удача вывела вас к десятому очку, остановить Кабал трудно.

СЛАБЫЕ СТОРОНЫ

Проблема с жетонами: «Пожирание» — дорогая способность.

Проблема темпа по очкам: рано приходится брать «Строительство».

Есть проблема меты: стол быстро начинает вас бояться.

Товары добывать трудно.

Секретные цели получать трудно, поэтому приходится опираться на очки Мекатола.

Старт медленнее, чем хотелось бы.

РАННИЙ ЭТАП

Как можно быстрее выставьте все космические верфи.

КАРТЫ СТРАТЕГИЙ

Чтобы «Строительство» точно взяли в 1-м раунде, почти всегда нужно брать его самому.

Вам нужны «Строительство»

и «Империя» на протяжении всей партии, но «Лидерство» тоже очень хочется.

МЕКАТОЛ REX

Стражей Мекатола взять трудно, потому что сначала нужно наладить собственную позицию.

Во 2-м раунде нужно занять Мекатол и удерживать его всю игру.

Ваш главный путь к победе — несколько очков с Мекатола.

ТЕХНОЛОГИИ

«Вихрь» почти всегда берётся в 1-м раунде.

После этого фокусируйтесь на улучшениях юнитов.

«Авианосцы II», «Истребители II», «Дредноуты II», «Эсминцы II».

Иногда можно рассмотреть дополнительные технологии.

«Двигатель пространства-времени», «Реле пращи», «Световая волна».

«Биостимуляторы» возможны при зелёном пропуске.

«Флотская логистика» полезна, если боитесь блокады космических верфей.

Про «Космическую верфь II» лучше забыть.

ТАКТИКА

Место третьей космической верфи очень важно.

Три верфи как трасса к Мекатолу — почти всегда сильный и безопасный вариант.

Ваши авианосцы могут летать от Мекатола домой и обратно, подбирая юниты по пути.

Другие хорошие точки тоже возможны.

Мекатол, «Малице», равноудалённые системы.

Влияние и жетоны для вас жизненно важны.

Если у вас есть планета 2/1, дополнительный жетон обычно делает влияние ценнее ресурсов.

Фокусируйтесь на истребителях, но не забывайте, что пехота тоже нужна.

ПЛАН ПАРТИИ

Цели II этапа трудны, поэтому фокусируйтесь на целях I этапа и секретных целях.

РАННИЙ ЭТАП

Набирайте очки без лишних вложений и, главное, без лишнего внимания.

Старайтесь выглядеть приятным соседом.

Сохраните как можно больше жетонов для затяжки действий в 4-м раунде.

ПОЗДНИЙ ЭТАП

В 4-м раунде вытяните всех по действиям и только потом выпускайте пластик.

В 5-й раунд нужно войти с хорошей инициативой и большим количеством пластика, чем у остальных. Альтернативный взгляд на план.

Подготовка Кабала требует агрессии. Пока агрессивно строите позицию, отнимайте очки у других. Ставьте на долгую стратегию и удачную цель II этапа.