

Звёздные Войны: колодостроительная игра

ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

1. Выберите фракцию: Повстанцев или Империю.
2. Сложите в любом порядке стопкой карты Баз (10) своей фракции, вскрыв стартовую базу лицом вверх.
3. Перемешайте стартовые карты своей фракции (10), и доберите в руку 5 карт.
4. Перемешайте все галактические карты (90) и сформируйте единую колоду. Отсчитайте 6 карт и вскройте их (галактический ряд), ориентируя карты Империи вертикально лицом к игроку за Империю, карты Повстанцев вертикально лицом к игроку за Повстанцев, а нейтральные карты – горизонтально.
5. Выложите карты (10) Пилотов Внешнего Кольца возле галактического ряда лицом вверх.
6. Расположите в доступности для игроков поле шкалы Баланса Силы, выложив маркер Силы на ячейку с символом Повстанцев.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Незамедлительно побеждает тот игрок, который уничтожает последнюю из оговоренного числа Базу противника:

- Начальный уровень – необходимо уничтожить 3 Базы;
- Быстрая партия – необходимо уничтожить 2 Базы;
- Для более взвешенной партии – необходимо уничтожить 4-5 Баз.

БАЛАНС СИЛЫ

- Если маркер Силы находится на одной из трех темно-синих ячеек, значит Сила на стороне играющего за Империю.
- Если маркер Силы находится на одной из трех темно-красных ячеек, значит Сила на стороне играющего за Повстанцев.
- Пока маркер Силы находится посередине шкалы на нейтральной ячейке, Сила ни на чьей стороне.
- Получая Силу, сдвигайте маркер ближе к ячейке с символом своей фракции.
- Пока в начале вашего хода маркер Силы находится на ячейке с вашим символом фракции, вы получаете 1 доп. ресурс, который можно использовать во время этого хода.

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ К ФРАКЦИИ

- Каждая карта в галактической колоде относится либо к Империи, и ее может приобрести только играющий за Империю, либо к Повстанцам, и ее может приобрести только играющий за Повстанцев, либо она нейтральная, и ее могут приобрести оба игрока.
 - При использовании **варианта отыгрыша без нейтральных карт**, игроки не могут приобретать нейтральные карты для пополнения своей колоды, но им разрешено убирать их в стопку сброса из галактического ряда, оплатив их стоимость в ресурсах, как если бы приобретали их для себя.

ХОД ПАРТИИ

Начало хода

- a) Если у вас нет Базы (ее уничтожил оппонент в свой ход), выберите новую среди оставшихся ваших карт Баз.
- b) Если маркер Силы находится на ячейке с символом вашей фракции, получите из общего запаса 1 доп. ресурс, который можно будет использовать во время этого вашего хода.
- c) Получите из общего запаса ресурсы с каждого уже разыгранного вами ранее флагманского корабля.
- d) Для получения ресурсов с разыгрываемой карты, возьмите указанное на ней число ресурсов из общего запаса.
- e) Ресурсы, получаемые в рамках вашего хода, называются вашим «пулом ресурсов».

Действия хода

Во время своего хода игрок может выполнять все возможные действия из перечня ниже (с описанием каждого из них вы ознакомитесь ниже и на следующей странице), или лишь часть из них, и столько раз, сколько ему будет доступно:

- | | |
|--|------------------------------------|
| • Розыгрыш карты (с руки) | • Подготовка карт «в игре» к атаке |
| • Покупка карты (из галактического ряда) | • Разрешение атаки |
| • Использование свойства карты «в игре» | • Окончание хода |

Розыгрыш карты (с руки)

- Для розыгрыша карты, выложите ее с руки лицом вверх в свою игровую зону; теперь она находится «в игре».
- Сразу получите с нее ресурсы.
- Сдвиньте маркер Силы на указанное на ней число ячеек по шкале Баланса Силы в сторону своего символа фракции.
- Вы можете задействовать свойство карты и/или подготовить ее к атаке (см. ниже), пока карта находится «в игре».
- Карты флагманских кораблей остаются «в игре» до тех пор, пока им не будет причинен урон $\geq$ их очкам стойкости. Карты отрядов остаются «в игре» лишь до окончания вашего хода.

Использование свойства своей карты «в игре» (опционально)

- Разрешая свойство, выполните эффект максимально полно, и проигнорируйте то, что выполнить невозможно.
- Свойство может быть задействовано с карты, разыгранной лишь в этот же ход.
- После задействования свойства, наклоните карту, чтобы не задействовать ее вторично в этот же ход.

ПОКУПКА КАРТЫ (ИЗ ГАЛАКТИЧЕСКОГО РЯДА)

- Играющий за Повстанцев может покупать лишь карты Повстанцев и нейтральные карты, но не карты Империи.
- Играющий за Империю может покупать лишь карты Империи и нейтральные карты, но не карты Повстанцев.
- Для покупки уплатите из своего пула ресурсов в общий запас, согласно стоимости карты. Затем переложите приобретенную из галактического ряда карту в свою стопку сброса (лицом вверх).
- Когда карта убирается из галактического ряда, тут же вскройте и выложите на ее место верхнюю карту галактической колоды (лицом вверх).

ПОДГОТОВКА КАРТ «В ИГРЕ» К АТАКЕ

- Вы можете использовать ваши отряды и флагманские корабли для атаки на Базу оппонента (которые могут быть в свою очередь под охраной флагманских кораблей, находящихся «в игре»).
- Дополнительно, вы можете использовать свои отряды для проведения атак на вражеские карты в галактическом ряду за счет *саботажа* (в пользу Повстанцев) или за счет *охоты за головами* (в пользу Империи).
- Для подготовки атаки против Базы оппонента сгруппируйте карты в своей игровой зоне. Для подготовки отрядов для *саботажа* или *охоты за головами*, разместите их напротив карты-цели в галактическом ряду.
- Сохраняйте ориентацию карты (с использованной способностью или нет)
- Каждая ваша карта, находящаяся «в игре», может быть подготовлена к одной атаке в ход.
- Подготовка карты к атаке не приводит к ее сигоминутному разрешению, т.к. в атаке может быть задействовано несколько карт.

РАЗРЕШЕНИЕ АТАКИ

АТАКА НА БАЗУ ОППОНЕНТА

- Для разрешения атаки на Базу оппонента возьмите маркеры урона из общего запаса числом, равным общей силе атаки со всех ваших отрядов и флагманских кораблей, подготовленных к атаке на Базу. Этот урон должен быть распределен следующим образом:
 - Каждый флагманский корабль оппонента, находящийся «в игре», должен уничтожить до нанесения урона по Базе.
 - Когда флагманский корабль получает урон $\geq$ его очкам стойкости, он считается уничтоженным, и перемещается в стопку сброса его владельца.
 - Если у оппонента находится «в игре» более одного флагманского корабля, вы сами решаете, как распределить урон между ними.
 - Если у вас остались единицы урона после уничтожения всех флагманских кораблей оппонента, бывших «в игре», они наносятся по его Базе.
 - Поврежденная стойкость Базы / флагманского корабля может быть восстановлена позже за счет свойств карт.
 - Когда урон Базы $\geq$ её очкам стойкости, База считается уничтоженной:
 - Когда уничтожена База вашего оппонента, положите ее под символом фракции на шкале Баланса Силы. Это ваша победная стопка.
 - После уничтожения Базы игрока, он выбирает новую Базу из оставшихся карт Баз в начале своего следующего хода.
 - Урон, превышающий стойкость уничтоженной Базы, не учитывается и не применяется к новой Базе.
- После разрешения атаки на Базу оппонента, сохраните карты, участвующие в этой атаке, в группе до окончания своего хода в качестве напоминания, что они уже проатаковали в этот ход, и не могут быть подготовлены для атаки снова.

ОХОТА ЗА ГОЛОВАМИ И САБОТАЖ

- Снизу на каждой карте отряда указано целевое значение и награда, которую можно заполучить, проатаковав эту карту, пока она находится в галактическом ряду за счет *охоты за головами* (в пользу Империи), или за счет *саботажа* (в пользу Повстанцев). Если общая сила атаки участвующих карт $\geq$ её очкам стойкости, то атака успешна: сбросьте побежденную карту из галактического ряда (и выложите новую карту вместо нее). После этого вы можете получить награду с только что побежденной карты.
 - Флагманский корабль не может быть целью *саботажа* или *охоты за головами*.
 - Сила атаки, превышающая величину целевого значения, теряется.
- После разрешения атаки (*саботажа* или *охоты за головами*), сохраните карты, участвующие в этой атаке, в группе до окончания своего хода в качестве напоминания, что они уже проатаковали в этот ход, и не могут быть подготовлены для атаки снова.

ОКОНЧАНИЕ ХОДА

Закончив выполнять все доступные (или желаемые) действия, уведомите об этом оппонента, и выполните следующие шаги:

- Вначале, сбросьте все свои карты отрядов, находящихся «в игре».
- Затем в своей игровой зоне верните свои Базу и каждый, находящийся «в игре» флагманский корабль в их штатное горизонтальное положение.
- После этого сбросьте все карты, оставшиеся у вас в руке, а неизрасходованные свои ресурсы верните в общий запас.
- Наконец, доберите 5 карт из своей колоды. Если она иссякла, перемешайте свою стопку сброса и сформируйте новую.

СВОЙСТВА КАРТ И КЛЮЧЕВЫЕ ТЕРМИНЫ

- Свойства карт, в тексте которых нет особого указания на то, когда их следует задействовать, могут быть использованы в любое время вашего хода пока карта находится «в игре».
 - Каждое из таких свойств может быть задействовано лишь раз в ход.
- Задействование свойств на картах — опционально.
- Разрешая свойство карты, используйте его максимально, как только возможно.
 - Например, если указание в тексте свойства позволяет вам восстановить 3 ед. стойкости вашей Базы, но База повреждена лишь на 2 ед., вы восстанавливаете 2 ед.

CHOOSE (ВЫБЕРИТЕ)

Некоторые карты указывают вам на необходимость выбор более чем из одного условия. Когда вы решаете разрешить свойство с «выбором» во время своего хода, вы должны выбрать ту опцию, которую можете разрешить, игнорируя те, что разрешить не в состоянии.

DEAL DAMAGE (НАНЕСИТЕ УРОН)

Некоторые свойства позволяют вам нанести урон по вражеской Базе, и этот урон наносится непосредственно по Базе, минуя флагманские корабли.

DESTROY (УНИЧТОЖЬТЕ)

Некоторые свойства позволяют вам уничтожить находящийся «в игре» флагманский корабль вашего оппонента или в галактическом ряду. Уничтоженный флагманский корабль сразу же сбрасывается и отправляется в соответствующую стопку сброса.

DISCARD (СБРОСЬТЕ)

Некоторые свойства позволяют вам сбросить карты с вашей руки, руки оппонента, или из галактического ряда в соответствующую стопку сброса.

- Когда вы сбрасываете со своей руки, вы выбираете карту для сброса, если только нет условия выполнить это случайным образом.
- Сбрасывая карту из галактического ряда, награда, указанная на ней, вами не получается.

GAIN (ПОЛУЧИТЕ)

Некоторые свойства позволяют вам получить ресурсы, Силу, или право на дополнительную атаку. Условия, при которых они становятся вам доступны указаны непосредственно в тексте на карте.

- Каждое значение с карты может быть задействовано лишь раз в ход.

IF (ЕСЛИ)

Некоторые свойства содержат в тексте союз «если». Такие свойства называются «с условиями», т.к. они могут быть задействованы лишь когда их условия соблюдены.

LOOK (ПОСМОТРИТЕ)

Некоторые свойства указывают вам посмотреть верхнюю карту галактической колоды. Когда вы смотрите карту, делая это в секрете от вашего оппонента, а затем верните ее на место.

EXILE (ИЗГОНИТЕ)

Некоторые свойства позволяют вам изгонять карты. Когда вы изгоняете карту, она тут же убирается из игры и возвращается в коробку с игрой.

- Когда вы разыгрываете карту, которая изгоняет саму себя, вы всё еще можете воспользоваться ее атакой, ресурсами и Силой до того, как изгоните ее.
- Когда свойство указывает вам изгнать карту из вашей руки или из вашей стопки сброса, то выбранная вами для изгнания карта должна быть именно в вашей руке или в вашей стопке сброса в то время, когда вы разрешаете свойство изгнания.
 - Изгоняя карту из своей руки, вы лишаетесь возможности разыграть ее в этот ход.

REPAIR (ВОССТАНОВИТЕ)

Некоторые свойства позволяют вам восстанавливать стойкость вашей Базы, убирая с нее число урона в соответствие с текстом.

REVEAL (ВСКРОЙТЕ)

Некоторые свойства указывают вам вскрыть верхнюю карту галактической колоды. Когда вы вскрываете карту, переверните ее так, чтобы все могли увидеть ее и прочитать ее текст. Если вам не предписано сбросить ее, то верните ее обратно лицом вниз.

WHILE (ПОКА)

Некоторые свойства содержат в тексте наречие «пока». Такие свойства называются «постоянными», т.к. они всегда активны, пока соблюдается особое условие. Когда карта с *постоянным* свойством покидает игру, ее эффект тут же прекращается.

WHEN (КОГДА)

Некоторые свойства содержат в тексте наречие «когда». Такие свойства называются «срабатывающими», т.к. срабатывают в особый момент.

- *Срабатывающие* свойства не ограничены на разовость своей активации в ход, и могут быть разрешены всякий раз, когда возникает условие их срабатывания.
- Если *срабатывающее* свойство конфликтует со свойством Награды, разрешите Награду в первую очередь.

ЕСЛИ ИССЯКЛА КОЛОДА

Если колода иссякла, когда вам необходимо добрать из нее, перемешайте стопку сброса, и сформируйте новую колоду.

- Не формируйте новую колоду из стопки сброса только лишь потому, что она иссякла. Следует дождаться момента, когда вам необходимо добрать из нее.
 - Если иссякла колода игрока, дождитесь момента, когда вам необходимо добрать из нее карту, чтобы перемешать свою стопку сброса, сформировав из нее новую колоду.
 - Если иссякла галактическая колода, дождитесь момента, когда вам необходимо выложить из нее карту в галактический ряд, чтобы перемешать галактическую стопку сброса обратно в галактическую колоду.

FAQ

Вопрос: Должен ли я разыгрывать каждую карту, которая есть у меня в руке?

Ответ: Нет. Вы можете выбрать, какие карты разыгрывать или не разыгрывать, но карты, которые вы не разыгрываете, все равно сбрасываются в конце вашего хода.

Вопрос: Должен ли я разрешать свойство карты сразу после того, как я ее разыграю?

Ответ: Нет. Вы можете выбрать, когда задействовать свойство карты, если только текст свойства не начинается с наречия «когда» (см. выше).

Вопрос: Должен ли я задействовать свойства карт на своей базе или на разыгрываемых картах?

Ответ: Нет. Свойство каждой карты является опциональным.

Вопрос: Могу ли я разрешить лишь часть свойства карты?

Ответ: Нет, если вы решились разрешить какое-либо свойство карты, вы должны разрешить его по максимуму.

Вопрос: Должен ли я всегда получать Награду?

Ответ: Нет. Награды – опциональны.

Вопрос: Если свойство карты указывает на то, что я могу изгнать карты из своей руки или из своей стопки сброса, могу ли я изгнать карты из обоих мест?

Ответ: Да. Вы можете изгнать карты из своей руки, из своей колоды сброса или в комбинации того и другого.

Вопрос: Могу ли я просмотреть любую стопку сброса, когда захочу?

Ответ: Да. Все три стопки сброса являются открытой информацией, но вы не можете изменить порядок расположения карт при их просмотре.

Вопрос: Если база моего оппонента будет уничтожена по свойству карты, могу ли я по-прежнему атаковать его флагманские корабли?

Ответ: Да. Вы можете разрешить атаку на базу оппонента, даже если она уже была уничтожена. Это позволит вам нанести урон по любым флагманским кораблям, которые есть у него «в игре». Любой урон, который был бы нанесен его базе, будет потерян.

Вопрос: Что произойдет, если я вскрою верхнюю карту галактической колоды за счет свойства карты *Scout Trooper*, и ею окажется нейтральная карта?

Ответ: Ничего. Снова переверните эту карту лицом вниз.

Вопрос: Если Сила полностью на стороне Повстанцев, когда мой оппонент разыгрывает карту *Duros Spy*, могу ли я выбрать для него Силу?

Ответ: Нет. Вы должны сбросить одну карту из своей руки, т.к. это единственный вариант, который вы можете полностью разрешить.

Вопрос: Сколько раз я могу задействовать свойство карты *Yavin IV* за свой ход?

Ответ: Большинство свойств могут быть задействованы лишь один раз за ход, но *срабатывающие* свойства, такие как на карте *Yavin IV*, могут быть задействованы всякий раз, когда вы достигаете условия их срабатывания (см. выше).

Режим 2 × 2

ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

1. Необходимы 2 копии игры.
2. 2 команды рассаживаются друг напротив друга.
3. Потребуется только 1 шкала Баланса Силы – расположите ее посередине игрового пространства. Зоны по обе стороны от шкалы Баланса Силы называются РЕГИОНАМИ. В каждом регионе один играющий за Повстанцев находится напротив играющего за Империю.
4. Игроки в каждом регионе выполняют стандартную подготовку к партии: в каждом регионе будут свои галактическая колода, галактический ряд и стопка карт Пилотов Внешнего Кольца.
5. Каждому игроку выдается его персональная стартовая колода и стопка карт Баз его фракции. Каждая персональная колода игрока действует лишь в его регионе, отдельно от его напарника по команде. Командные стопки Баз размещаются возле символа их фракции на шкале Баланса Силы.
6. Случайным образом определите, кто будет ходить первым. Другая команда будет начинать партию с маркером Силы на ячейке с символом их фракции на шкале Баланса Силы.

КОМАНДНЫЙ ОТЫГРЫШ

- Целью данного режима является совместная с вашим напарником победа над командой противника. При этом, если в тексте свойства карты встречается местоимение «вы» или «ваш», следует понимать под этим «ваша команда» или «вашей команды».

Например: если у вас «в игре» находится карта *Stormtrooper*, а у ваш напарник разыгрывает карту *General Veers*, то свойство с карты *General Veers* направленное на добор карты может быть задействовано, т.к. в этом случае «вы» в тексте на карте следует понимать как «вашей команды».

- Этот же принцип применяется и к Базам. Базы с пассивными свойствами (например, *Endor*) работают для обоих напарников. Базы со срабатывающими свойствами (например, *Corellia* или *Yavin IV*) могут быть задействованы любым напарником, но по-прежнему только тогда, когда возникает условие их срабатывания.

Например: если у каждого из напарников в качестве их базы выложена *Bespin*, то тот, кто первым разыграет нейтральную карту в каждый ход будет добирать 2 карты (по одной за каждую из карт *Bespin*).

- **Исключение изгнания:** свойства, изгоняющие карты не могут быть задействованы для изгнания карт у напарника!

РЕГИОНЫ

- Каждый член команды отвечает за управление своим регионом: только он может взаимодействовать с галактической колодой, галактическим рядом и стопкой карт Пилотов Внешнего Кольца в своем регионе.
- Свойство карт, которое относится к оппоненту (или карте оппонента), относится только к оппоненту в том же регионе. Это означает, что игроки не могут приобретать карты в галактическом ряду другого региона или нацеливаться на них, а также не могут заставлять оппонента из другого региона сбрасывать карты.

ОБЩАЯ ЗОНА

- Во время подготовки к партии каждый игрок кладет свою колоду Баз рядом с колодой Баз своего напарника в центре своей стороны стола. Эта область называется ОБЩЕЙ ЗОНОЙ. Карты в общей зоне команды считаются находящимися в обоих регионах.
- Когда вы разыгрываете флагманский корабль, выложите его на своей стороне общей зоны вашей команды. Каждый флагманский корабль в общей зоне команды защищает каждую базу в этой зоне, но лишь тот, кто его разыграл, получает с него ресурсы. При разрешении свойств на картах в общей зоне команды игроки этой команды решают, кто будет задействовать его.
- Игрокам разрешается атаковать и взаимодействовать с каждой Базой и флагманским кораблем в общей зоне команды оппонентов, как если бы эти карты находились в их соответствующих регионах.

ХОД ПАРТИИ

ОБЩИЕ ХОДЫ

- Когда наступает ход вашей команды, вы и ваш напарник осуществляете свой ход одновременно. Если в начале хода вашей команды сила полностью на вашей стороне, каждый из вас получает по 1 дополнительному ресурсу.
- Напарникам рекомендуется обсуждать карты, находящиеся у них на руках и «в игре», чтобы определить наилучший порядок разрешения свойств.

Например: во время вашего хода у вас «в игре» уже есть *X-Wing*, но вы не можете задействовать его свойство, т.к. маркер Силы находится на нейтральном делении на шкале Баланса Силы. Однако у вашего напарника в руке есть *Temple Guardian*, и он решает задействовать свойство этой карты, чтобы получить 1 ед. Силы и сдвинуть маркер Силы, что позволит вам задействовать свойство вашей карты *X-Wing* и добрать 1 карту.

ПОКУПКА КАРТ

- Каждый напарник собирает свои собственные ресурсы из разыгранных карт. Ресурсы не могут быть разделены между напарниками по команде. Игроки используют свои ресурсы для покупки карт из галактического ряда своего региона, и не могут купить карты из галактического ряда другого региона. Игроки также не могут добавлять приобретенные ими карты в колоду своего напарника.

АТАКА ВРАЖЕСКИХ БАЗ

- Когда вы и ваш напарник атакуете Базы ваших оппонентов, просуммируйте все значения вашей атаки и распределите урон между двумя вражескими Базами по своему усмотрению. Если у ваших оппонентов находятся «в игре» флагманские корабли, все эти корабли должны быть уничтожены, прежде чем можно будет нанести урон по любой из вражеских Баз. Игроки могут взаимодействовать с флагманскими кораблями по обе стороны общей зоны своего оппонента и наносить им урон.

ПОБЕДА В ПАРТИИ

- Чтобы победить, вы должны уничтожить по 3 Базы из колоды Баз каждого оппонента, в общей сложности 6 Баз (дополнительные Базы могут быть уничтожены из колоды Баз любого оппонента, но они не идут в зачет). Побеждает первая команда, уничтожившая достаточное количество Баз!
- Вы также можете изменять продолжительность партии, как об этом указано в основных правилах, но мы рекомендуем вам сохранить условия выигрыша такими же, как указано выше, для вашей первой партии 2 × 2.

FAQ

Вопрос: Возможно ли уничтожить Базы обоих оппонентов за один ход?

Ответ: Да. Поскольку вы можете распределить свой урон между Базами ваших оппонентов, вы можете уничтожить их обе за один и тот же ход.

Вопрос: Что произойдет, если моя третья База будет уничтожена, а третья База моего напарника еще нет?

Ответ: Каждый раз, когда ваша База будет уничтожена, вы будете выбирать новую Базу в начале своего следующего хода в соответствии со стандартными правилами игры. Если у вас когда-нибудь закончатся Базы, вы продолжите отыгрывать партию без Базы, и ваши оппоненты должны будут нанести свой урон Базе вашего напарника.

Вопрос: Если у моего напарника «в игре» есть уникальная карта, такая как *Yavin IV* или *Darth Vader*, помешает ли это мне ввести в игру свою копию этой карты?

Ответ: Нет. Каждый из напарников может выбрать одну и ту же Базу и/или разыграть одного и того же уникального персонажа в свой ход.