

ЗВЁЗДНЫЕ ВОИНЫ™ ВОССТАНИЕ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВСТУПЛЕНИЕ

Идёт гражданская война. От остатков былого величия Старой Республики осталось одно воспоминание, и Империя железной рукой правит Галактикой. Недавно построена Звезда Смерти — грозная боевая станция, призванная искоренить любое сопротивление.

Но надежда ещё жива. Горстка отважных смельчаков, основавшихся на секретной базе, готова рискнуть всем, чтобы нанести Империи сокрушительный удар и освободить Галактику от её гнёта.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ БУКЛЕТОМ

«Император допустил критическую ошибку. Пришло время атаковать».

— Мон Мотма,
«Звёздные Войны: Возвращение джедая»

Буклет составлен с единственной целью — помочь новым игрокам разобраться, как играть в «Звёздные Войны: Восстание». Мы рекомендуем прочесть его полностью, прежде чем приступить к первой партии.

Буклет составлен с точки зрения партии на двоих игроков. Например, когда говорится «Игрок Альянса», речь идёт о стороне Альянса в целом, независимо от того, сколько участников за неё играет. Особые правила командной игры изложены в конце этого буклета.

В составе игры также есть справочник. В нём вы найдёте ответы на многие вопросы и разъяснения исключений, не указанных в буклете правил. Если у вас возникнут вопросы во время игры, обратитесь к справочнику.



ОБЗОР ИГРЫ

Настольная игра «Звёздные Войны: Восстание» воссоздаёт на игровом поле эпическое противостояние Альянса повстанцев и Галактической Империи. Игроки будут управлять прославленными персонажами саги Звёздные Войны, отправляя их на секретные задания, и поведут отряды в бой по всей Галактике.

У каждой из двух сторон свои уникальные цели и стратегии. Армии и флоты Альянса невелики числом и не рискнут вступить с армией Империи в открытое противостояние. Вместо этого повстанцы вынуждены полагаться на скрытность, дипломатию и тактику партизанской войны. Повстанцам необходимо заручиться достаточной поддержкой, чтобы начать полномасштабный мятеж и низвергнуть Империю.

Галактическая Империя огромна, в её власти — множество звёздных систем. Она с лёгкостью строит оружие устрашения в колоссальных количествах. Но несмотря на всё это, единственный шанс имперцев погасить искру мятежа состоит в том, чтобы рассредоточить силы по Галактике, подавить все назревающие бунты, но самое главное — отыскать и разгромить тайную базу повстанцев.

КАК СОБРАТЬ ФИГУРКИ

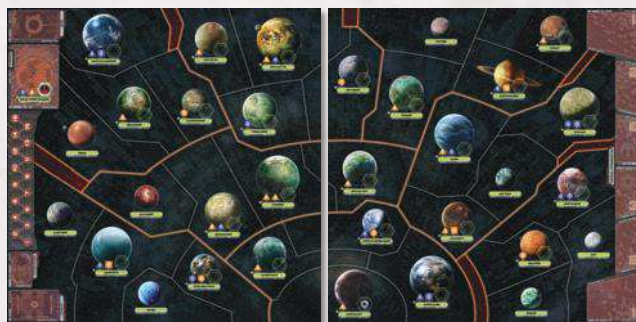
Перед началом первой партии соберите фигурки Звёзд Смерти и звёздных разрушителей, как показано ниже.



СОСТАВ ИГРЫ



Правила игры и справочник



1 игровое поле (разделённое на 2 половины)



15 карт целей



25 жетонов командиров
на подставках (12 имперских,
13 повстанческих)



3 жетона
уничтоженных систем



2 планшета сторон
(1 имперский, 1 повстанческий)



68 карт заданий
(39 имперских, 29 повстанческих)



27 жетонов
поражения/
имперских жетонов
лояльности



12 повстанческих
жетонов
лояльности



32 жетона урона
(24 одиночного, 8 двойного)



1 жетон времени



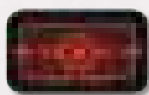
1 жетон
репутации



31 карта зондов



7 колец



10 жетонов саботажа



10 особых кубиков
(5 чёрных, 5 красных)



30 карт тактики
(15 наземных, 15 космических)



153 пластиковые фигурки
(89 имперских, 64 повстанческие)



34 карты действий
(16 имперских, 18 повстанческих)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой партией осторожно выдавите все картонные компоненты из листов и установите каждого командира на подставку.

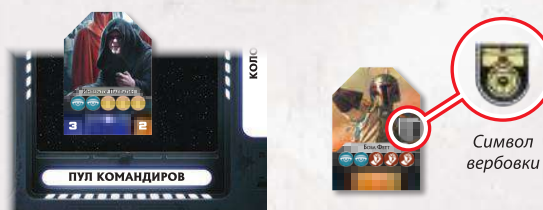
Подготовка к игре происходит по шагам:

1. **Выберите стороны и отберите компоненты:** решите, кто сыграет за Империю, а кто за Альянс. Если вы не можете договориться, выберите случайным образом.

Найдите в коробке все компоненты вашей стороны: пластиковые фигурки, жетоны командиров и лояльности, планшеты сторон, карты заданий и карты действий — и положите перед собой.



2. **Поместите начальных командиров на планшеты:** найдите среди ваших компонентов 4 жетона командиров, на которых **нет символа вербовки**, и поместите на ячейку вашего планшета, обозначенную как «Пул командиров». Все жетоны командиров с символом вербовки поместите рядом с игровым полем. Их можно будет добавить в пул по ходу партии.

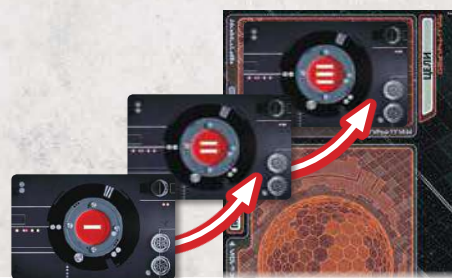


3. **Подготовьте игровое поле и трек времени:** возьмите обе половины игрового поля и положите их в центре стола, совместив друг с другом. Положите жетон времени на деление «1» трека времени, а жетон репутации — на деление «14» того же трека.



4. **Подготовьте колоду целей:** рассортируйте карты целей на 3 стопки согласно номерам на обороте (I, II или III) и перемешайте каждую по отдельности. Затем поместите стопку III на ячейку «Цели» игрового поля, поверх неё — стопку II, а поверх — стопку I.

Игрок Альянса берёт из колоды целей верхнюю карту, не показывая игроку Империи.



5. **Подготовьте колоду действий:** каждый игрок берёт свои карты действий с символом вербовки и перемешивает. Это его колода действий, которую нужно положить закрытую рядом с планшетом (там, где указано: «Колода действий»). Все прочие карты действий, на которых **нет символа вербовки**, во время первой партии не используются: уберите их в коробку.



6. **Подготовьте колоды тактики, жетоны и кубики:** перемешайте по отдельности колоды космической и наземной тактики. Положите их, а также все оставшиеся кубики и жетоны в досягаемости игроков.



7. **Подготовьте карты заданий:** каждый игрок сортирует свои карты заданий так, как описано ниже.

- I. *Начальные задания:* их можно отличить по символу полукруглой стрелки внизу карты. Каждый игрок берёт свои 4 карты начальных заданий и откладывает в сторону.
- II. *Проекты:* их можно отличить по символу звезды в правом нижнем углу карты. Игрок Империи перемешивает все карты проектов и кладёт получившуюся колоду взакрытую на ячейку «Проекты» на игровом поле.
- III. *Остальные задания:* каждый игрок берёт свои оставшиеся задания (без символов звезды и полукруглой стрелки) и перемешивает их. Получившуюся колоду заданий нужно положить взакрытую на ячейку «Колода заданий» рядом со своим планшетом.



8. **Разместите начальные отряды и жетоны лояльности:** в вашей первой партии размещайте на поле отряды и жетоны лояльности так, как показано на схеме на стр. 16. В последующих партиях используйте правила расширенной подготовки со стр. 18.



9. **Выберите местоположение базы:** игрок Альянса должен убедиться, что из колоды зондов изъяты карты всех систем, содержащих имперские отряды.

Затем из оставшихся карт зондов игрок Альянса тайно выбирает одну карту и кладёт взакрытую под ячейку «Положение» базы повстанцев на игровом поле. После этого перемешайте колоду зондов и положите на ячейку «Колода зондов» на игровом поле.

Во время первой партии при выборе места для базы игроку Альянса стоит убедиться, что в системах, **соседних с базой**, нет имперских отрядов.



10. **Наберите начальную руку:** каждый игрок берёт на руку 4 своих начальных задания и добавляет к ним 2 карты с верха своей колоды заданий. Эти карты следует держать в тайне от соперников.



Вы готовы приступить к партии!

ХОД ИГРЫ

Партии протекают на протяжении нескольких игровых раундов. В каждом раунде игроки проходят три фазы в следующем порядке:

1. **Фаза назначения:** игроки назначают своих командиров на задания.
2. **Фаза командования:** игроки по очереди выполняют задания или помещают своих командиров на игровое поле, чтобы передвигать отряды и начинать бои.
3. **Фаза обновления:** игроки готовятся к следующему раунду — возвращают командиров, берут новые карты заданий, запускают зонды, вербуют новых командиров и производят новые отряды.

Каждая фаза подробно описана в последующих разделах.

Раунд за раундом игроки проходят вышеуказанные фазы, пока одна из сторон не победит.

1. ФАЗА НАЗНАЧЕНИЯ

В этой фазе игроки назначают командиров на задания. Задания — это ключевые сюжетные повороты саги, например, кража чертежей Звезды Смерти. На руке у каждого игрока есть набор карт заданий, на которые можно назначить командиров.

Первым к назначению приступает игрок Альянса: он выбирает задания и командиров, которых назначит на эти задания. Как только он закончил, приходит черёд игрока Империи.

Чтобы назначить командира на задание, игрок выбирает на руке карту задания и кладёт её взакрытую рядом со своим планшетом. Затем выбирает **одного или двух** командиров в своём пуле и ставит их поверх этой карты.

В левом верхнем углу каждой карты задания указан набор навыков, который должен быть у командиров, чтобы их можно было назначить на это задание. Подробнее читайте во врезке «Что такое навыки» далее.

Те командиры, которых вы не назначили на задания, остаются в пуле, и их можно будет использовать в дальнейшем во время фазы командования, чтобы передвигать отряды и мешать вражеским заданиям.

После того как игрок Империи закончил с назначением, начинается фаза командования.

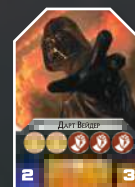
КТО ТАКИЕ КОМАНДИРЫ

«Погляди-ка! Вот те на, уже генерал!»

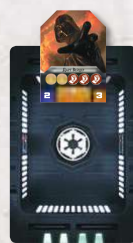
— Хан Соло,

«Звёздные Войны: Возвращение джедая»

В число **КОМАНДИРОВ** входят знаменитые герои саги — такие как принцесса Лея и Дарт Вейдер. На этих персонажах держится весь ход игры.



Командиры нужны, чтобы передвигать отряды и выполнять задания. Числа в нижних углах жетонов командира указывают, какие преимущества он даст в бою, а символы навыков чуть выше показывают, в каких типах заданий он наиболее силён. Всё это будет в подробностях рассказано позже.



Игрок Империи назначил двух своих командиров на задания, а остальных двух оставил в пуле

2. ФАЗА КОМАНДОВАНИЯ

В этой фазе игроки передвигают отряды и раскрывают карты заданий. Начиная с игрока Альянса, участники партии по очереди выполняют одно из следующего:

☞ **Активировать систему:** используйте командира из вашего пула, чтобы передвинуть отряды по игровому полю. Это может привести к началу боя.

☞ **Раскрыть карту задания:** используйте командира, размещённого на карте задания, чтобы раскрыть и разыграть эту карту.

В любой момент игрок может спасовать. Если он спасовал, то до конца фазы командования все его ходы пропускаются. После того как все игроки спасовали, начинается фаза обновления.

АКТИВИРОВАТЬ СИСТЕМУ

Чтобы активировать систему, игрок берёт одного командира из своего пула и помещает в любую систему. Когда система активирована, он может передвинуть в неё любые свои корабли **из соседних систем**. Игрок не может передвигать отряды **из** системы, которая содержит командира, принадлежащего его стороне.

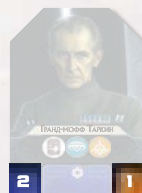
Каждый входящий корабль может взять с собой некоторое количество наземных отрядов, которое не превышает **ВМЕСТИМОСТЬ** этого корабля. Вместимость указана на соответствующем планшете стороны. СИД-истребители также требуют транспортировки, как если бы они были наземными отрядами.



Вместимость

После того как отряды были передвинуты в систему, содержащую вражеские отряды, игроки разыгрывают бой (подробности боя описаны позже).

Если у командира нет **ЗНАЧЕНИЙ ТАКТИКИ**, он не может активировать систему.



Значения тактики



Игрок Империи активирует Кейто-Неймодию с помощью Императора Палпатина (1). Он может передвинуть звёздный разрушитель и АТ-АТ с Салласта на Кейто-Неймодию (2). Он не может передвинуть штурмовика с Кореллии, поскольку для его транспортировки нужен корабль с соответствующей вместимостью (3). Также он не может передвинуть отряды с Корусканта, так как эта система не является соседней для Кейто-Неймодии.

ЧТО ТАКОЕ СИСТЕМЫ И РЕГИОНЫ

«Страх удержит их в узде. Страх перед этой боевой станцией».

— гранд-мофф Таркин,
«Звёздные Войны: Новая надежда»



На игровом поле изображена карта галактики Звёздных Войн, представляющая 32 ключевые планетарные системы. В каждой системе вы найдёте изображение планеты (1), название (2), космическую область, окружающую планету (3), и границы системы (4). Наземные отряды в системе размещаются на изображении планеты, а корабли — в космической области вокруг планеты.

Игровое поле поделено на 8 регионов, разделённых оранжевыми границами. Каждый регион состоит из 4 систем.

Большинство систем в игре **ГУСТОНАСЕЛЁННЫЕ**. У таких систем есть ячейка для жетона лояльности (5) и символы ресурсов (6). Последние показывают, какие отряды могут производиться в этой системе. Если у системы нет ячейки для жетона лояльности и символа ресурсов, то это **ОТДАЛЁННАЯ** система.

Затенённые области, со всех сторон окружённые оранжевыми линиями, непроходимы (7). Передвигаться через них нельзя.

В поисках базы повстанцев

После того как **имперские наземные отряды** передвинулись в какую-либо систему, игрок Альянса **должен** объявить, находится ли в этой системе база повстанцев.

Если база в этой системе, игрок Альянса должен раскрыть базу перед тем, как будет разыгран бой. Правила раскрытия базы повстанцев будут объяснены позже.

РАСКРЫТЬ КАРТУ ЗАДАНИЯ

Игрок выбирает одну из лежащих взакрытую карт заданий, на которую был назначен один из его командиров. Он переворачивает эту карту и вслух зачитывает текст.

Большинство карт предписывают игроку «отправиться на задание» или «выполнить задание». Игрок должен назвать систему, в которую он отправится на задание, но других решений в этот момент принимать не нужно.

Затем он помещает своего командира в названную систему. Например, если текст гласит: «Отправьтесь на задание в любую систему», игрок немедленно снимает командира с этой карты и помещает в любую выбранную систему на поле.

Важно: если задание должно протекать на ячейке «База повстанцев», командира нужно поместить на указанную ячейку, а никак **не в систему**, в которой спрятана база повстанцев.

В текстах карт заданий фигурируют два ключевых термина, которые определяют, как именно будет протекать задание:

 Термин «**ВЫПОЛНИТЬ ЗАДАНИЕ**» означает, что свойство карты применяется и этому нельзя помешать.

 Термин «**ОТПРАВИТЬСЯ НА ЗАДАНИЕ**» означает, что свойство карты применится лишь в случае успеха задания. Задание **автоматически заканчивается успехом**, если командир соперника ему не **ПОМЕШАЕТ**.

Важно: используя карту начального задания, игрок возвращает её на руку. Все прочие карты заданий после использования нужно сбросить.



Символ начального задания

Помеха заданию

После того как игрок объявил, куда именно он отправился на задание, у его соперника есть возможность выбрать в своём пуле командира, который попытается ему помешать. Его нужно поместить в ту же систему, где протекает задание.

Если в системе есть командиры обоих игроков, считается, что этому заданию **МЕШАЮТ**. Оба игрока бросают кубики, чтобы определить, чем закончится задание: успехом или провалом. Каждый игрок бросает столько кубиков (любых цветов), сколько символов навыков суммарно изображено **на жетонах всех его командиров в системе**. При этом учитываются только те символы навыков, которые совпадают с символом требуемого навыка на карте задания.



Совпадающие символы навыков



Каждый символ  и , выпавший на кубике, считается за **один УСПЕХ**. Каждый символ , выпавший на кубике, считается за **два успеха**. Если игрок, отправившийся на это задание, выбросил **больше успехов**, чем его соперник, задание заканчивается успехом. При этом срабатывает свойство на карте задания, начинающееся со слов «При успехе». Если же успехов столько же или меньше, задание заканчивается провалом и свойство карты не применяется.

ЧТО ТАКОЕ НАВЫКИ

«Тайное задание? Чертежи? О чём ты говоришь?»
— С-ЗРО, «Звёздные Войны: Новая надежда»

На всех картах заданий в левом верхнем углу указаны требуемые навыки. Это минимальное число символов навыков, которое должно иметься у командиров, назначенных на задание, чтобы эту карту задания можно было раскрыть.



Это задание требует, чтобы у командира был хотя бы один символ разведки (разведка). Император Палпатин удовлетворяет этому требованию



Чем больше соответствующих символов на жетоне командира, тем больше вероятность, что он добьётся успеха на задании. Существуют 4 типа навыков:

 **Дипломатия:** такие задания обычно позволяют добиться лояльности в системах и получить больше отрядов.

 **Разведка:** разведка Альянса работает на получение карт целей, а имперская — на поиск базы повстанцев.

 **Спецоперации:** спецоперации Альянса, как правило, позволяют уничтожать имперские отряды, а имперские — брать в плен повстанческих командиров и использовать их для различных целей.

 **Логистика:** логистические задания Альянса позволяют перемещать отряды с базы повстанцев, а также на неё. Имперские — производить особые отряды или ускорять производство обычных.

Другие правила заданий:

 Когда вы отправляетесь на задание «против командира», то отправляетесь в систему, где находится этот командир.

 На некоторых картах заданий есть изображение командира ниже символа требуемых навыков. **Любой командир** может отправиться на такое задание. Однако если на него отправляется изображённый командир, он добавляет к броску два успеха.



Изображение командира на карте задания

Если на карте задания написано «выполните» вместо «отправьтесь», в свойстве карты будет указан дополнительный эффект, который срабатывает, если задание выполнит изображённый командир.

Цвет центрального нижнего поля на жетоне командира (синий или оранжевый) имеет значение только в командной игре.

ПРИМЕР ЗАДАНИЯ



1. В начале фазы командования игрок Альянса решает раскрыть карту задания принцессы Леи. Он переворачивает карту лицевой стороной вверх — там оказывается «Проникновение». На это задание можно отправиться в любую систему, содержащую имперский отряд.

2. Игрок решает отправиться на Корусант и помещает туда жетон Леи.

3. Игрок Империи хочет, чтобы Император Палпатин помешал этому заданию. Он берёт этого

командира из пула и тоже помещает в систему Корусанта.

4. Для «Проникновения» требуется навык разведки (👁️). Игроки подсчитывают, сколько таких символов есть на их жетонах командиров. И у Леи, и у Палпатина имеется 2 символа разведки, так что игроки бросают по 2 кубика.

У игрока Альянса выпал один символ ✂️, а у игрока Империи — один символ 🎯. Поскольку ✂️ считается за два успеха, задание заканчивается успехом и игрок Альянса может применить свой-

ство, указанное на карте задания.

5. Игрок Альянса смотрит 2 верхние карты колоды целей, кладёт одну из них на верх колоды, а вторую — под низ.

6. Поскольку «Проникновение» — это начальная карта задания, игрок Альянса забирает её на руку.

Игрок Альянса закончил выполнять задание, и теперь приходит черёд его соперника либо активировать систему, либо раскрыть одну из своих карт заданий.

3. ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Во время этой фазы игроки выполняют следующие шаги по подготовке к следующему раунду:

- 1. Вернуть командиров:** каждый игрок забирает всех своих командиров с игрового поля и возвращает их в пул. Если командир находится не на поле, а на карте задания, он всё равно возвращается в пул, а карта возвращается на руку владельца.
- 2. Взять новые задания:** каждый игрок берёт из своей колоды 2 карты заданий. Если после этого у него на руке оказывается больше 10 карт заданий, он сбрасывает лишние, чтобы заданий осталось ровно 10.
- 3. Запустить дроидов-зондов:** игрок Империи берёт 2 карты зондов. Каждая карта обозначает систему, в которой **не находится** база повстанцев. Игрок Империи держит взятые карты в тайне от соперника.
- 4. Взять новую цель:** игрок Альянса берёт на руку 1 карту из колоды целей.
- 5. Продвинуть жетон времени:** жетон времени продвигается по треку на 1 деление вперёд. Если на этом делении есть символы вербовки и/или производства, игроки вербуют командиров и/или производят отряды.

- I. Символ вербовки:** каждый игрок берёт 2 карты из своей колоды действий, выбирает **одного командира**, изображённого на любой из взятых карт, и помещает жетон этого командира в свой пул. В вашей первой партии игнорируйте свойства на обеих взятых картах, а сами карты верните в коробку.



Символ вербовки на треке

- II. Символ производства:** каждый игрок производит один соответствующий отряд за каждый символ ресурса в своих лояльных и порабощённых системах. В порабощённых системах для производства используется только левый символ ресурса.



Символ производства на треке

Игрок берёт эти отряды из резерва и помещает их в очередь производства (см. ниже) на деления, номера которых соответствуют номерам слева от символов ресурсов.



Символы ресурсов и номер

- 6. Дислоцировать отряды:** начиная с игрока Альянса, каждый игрок сдвигает все свои отряды на 1 деление вниз по очереди производства (по направлению к своему краю поля). Все отряды, которые сдвигаются с 1-го деления за край поля, готовы к дислокации. Игрок дислоцирует (помещает) эти отряды в системы, имеющие его жетон лояльности или порабощения.



Имперская очередь производства

Каждый игрок может дислоцировать не больше 2 отрядов в каждую систему.

ПРИМЕР ПРОИЗВОДСТВА



- Во время фазы обновления жетон времени продвигается на деление с символом производства.
- Игрок Альянса находит на поле все системы, лояльные Альянсу, и смотрит, какие символы ресурсов на них изображены. Рилот лоялен Альянсу, и у него есть символ . Согласно информации на планшете, такой символ производит солдата повстанцев.
- Номер «1» рядом с символом ресурса обозначает, что фигурку солдата необходимо поставить на 1-е деление очереди производства — к X-истребителю, который уже там находится.
- Аналогичным образом игрок Альянса производит отряды во всех своих лояльных системах. Как только с производством закончено, он сдвигает все отряды в очереди производства на 1 деление вниз. Солдат повстанцев и истребитель сдвигаются с края поля и готовы к дислокации.
- Игрок решает дислоцировать оба этих отряда на Рилот.

Игрок Альянса может как производить, так и дислоцировать отряды на ячейке «База повстанцев», как если бы она была системой.

В системах, содержащих отряды соперника или жетоны саботажа, **нельзя производить отряды** на шаге 5 и **дислоцировать отряды** на шаге 6.

После того как дислокация отрядов завершена, начинается новый раунд игры с фазы назначения.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Как только игрок Империи захватывает систему с базой повстанцев (т. е. в этой системе есть имперский отряд и нет ни одного повстанческого), он немедленно побеждает. Повстанцам нанесён сокрушительный удар, от которого невозможно оправиться.

Как только жетон репутации и жетон времени оказываются на одном и том же делении трека времени, игрок Альянса немедленно побеждает. Повстанцам удалось заручиться достаточной поддержкой, чтобы подточить основы Империи. Теперь её крах неминуем.

Как правило, репутация повстанцев увеличивается после розыгрыша карт целей.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

В начале партии у игрока Альянса одна карта цели. В каждой фазе обновления он берёт из колоды ещё одну.

Игрок Альянса может разыграть с руки карту цели в указанный на этой карте момент времени, если он выполнил её условие розыгрыша.

В таком случае он сбрасывает эту карту, а его репутация увеличивается на то значение, которое указано в левом верхнем углу карты. Он передвигает жетон репутации на указанное число делений по направлению к жетону времени. В каждом бою и каждой фазе обновления можно разыграть только 1 карту цели.



Эту цель можно выполнить во время боя, и она позволяет продвинуть жетон репутации на 1 деление

ЗВЕЗДА СМЕРТИ

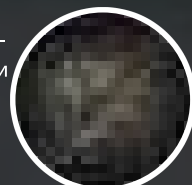
«Эта станция — самая могущественная сила во вселенной. Предлагаю пустить её в дело!»

— адмирал Мотти,
«Звёздные Войны: Новая надежда»

Звезда Смерти считается отрядом. Это ужасное оружие, способное уничтожать целые системы. Игрок Империи должен выполнять задание «Научные разработки» или аналогичное ему, чтобы найти в колоде проектов карту «Суперлазер заряжен». Именно эта карта позволит ему взрывать планеты.

Когда Звезда Смерти уничтожает систему, поместите на неё жетон уничтоженной системы и уничтожьте в ней все повстанческие наземные отряды. Если Звезда Смерти уничтожает систему, в которой находится база повстанцев, то игрок Империи немедленно побеждает в игре.

Уничтожить Звезду Смерти можно только с помощью карты «Чертежи Звезды Смерти», которая находится в колоде целей.



Жетон
уничтоженной
системы



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе описаны все прочие правила, не упомянутые до этого.

БАЗА ПОВСТАНЦЕВ

Во время подготовки игрок Альянса тайно выбирает систему, в которой будет располагаться база повстанцев. В начале партии игрок Империи не знает, где находится база, но по ходу партии она может быть раскрыта. В этом разделе описаны все ключевые правила, которые касаются нахождения и раскрытия базы, а также передвижения с базы и на базу.

Пока база скрыта, игрок Альянса может дислоцировать отряды на ячейку «База повстанцев», не раскрывая систему, в которой находится база. Когда какой-либо эффект ссылается на ячейку «База повстанцев», он ссылается именно на саму ячейку игрового поля, а не на систему, в которой скрыта база.



Повстанческие отряды на ячейке «База повстанцев»

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ С БАЗЫ И НА БАЗУ

Пока база скрыта, повстанческие отряды могут передвигаться между ячейкой «База повстанцев» и системой, содержащей базу повстанцев (или системами, соседними с ней). Это означает, что передвижение с ячейки «База повстанцев» или на эту ячейку выдаст игроку Империи либо систему, в которой содержится база, либо одну из соседних с ней систем.

Некоторые карты заданий позволяют игроку Альянса передвигаться между базой и любой системой, не раскрывая сопернику никакой информации.

РАСКРЫТИЕ БАЗЫ ПОВСТАНЦЕВ

Если у игрока Империи есть **жетон лояльности** или **наземные отряды** в системе, где скрыта база повстанцев, то база немедленно раскрывается. Когда имперские наземные отряды передвигаются в такую систему, база раскрывается до того, как будет разыгран бой.

Когда база раскрыта, игрок Альянса раскрывает карту зонда, лежащую под ячейкой «Положение», и кладёт её на ячейку «База повстанцев». Все отряды и командиров, находящихся в этот момент на ячейке «База повстанцев», необходимо поместить в систему, указанную на карте зонда. Карта зонда остаётся лежать на ячейке в открытую как напоминание, что база раскрыта.

Пока база раскрыта, символы ресурсов на ячейке «База повстанцев» по-прежнему можно использовать. Однако на эту ячейку больше нельзя дислоцировать или передвигать отряды. Любые отряды, которые будет предписано поместить на эту ячейку, вместо этого помещаются в систему, указанную на карте зонда, которая лежит на ячейке «База повстанцев».

ОБУСТРОЙСТВО НОВОЙ БАЗЫ

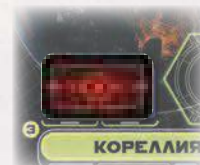
Карта задания «Быстрая мобилизация» позволяет игроку Альянса обустроить новую базу. Для этого он берёт 4 карты с верха колоды зондов и может выбрать среди них одну. В выбранной системе теперь будет находиться новая база. Нельзя выбирать систему, лояльную Империи или содержащую имперские отряды.

Если игрок обустроил новую базу, он раскрывает местоположение старой базы и помещает все отряды с ячейки «База повстанцев» в систему, содержащую старую базу. На новой базе у игрока Альянса не будет никаких отрядов до тех пор, пока он не передвинет или не дислоцирует туда отряды.

Он отдаёт сопернику карту зонда, соответствующую старой базе, а новую карту зонда кладёт взакрытую под ячейку «Положение» базы повстанцев на игровом поле. Затем он перемешивает все невыбранные карты зондов и кладёт взакрытую под низ колоды зондов.

ЖЕТОНЫ САБОТАЖА

Некоторые повстанческие карты заданий позволяют поместить в систему **ЖЕТОН САБОТАЖА**. Это означает, что никто из игроков не может использовать символы ресурсов этой системы для производства новых отрядов и не может дислоцировать отряды в этой системе. Некоторые имперские карты заданий позволяют убирать жетоны саботажа.



Жетон саботажа в системе



ЛОЯЛЬНОСТЬ И ПОРАБОЩЕНИЕ

Без поддержки народов Галактики ни одной из сторон войну не выиграть. Представители Империи и Альянса убеждают звёздные системы присоединиться к борьбе за своё дело — этот процесс представлен жетонами **ЛОЯЛЬНОСТИ**. Империя также может силой покорить планеты, поработить их население и заставить трудиться на себя.

ЛОЯЛЬНОСТЬ

В зависимости от того, кого поддерживает система, она может быть лояльной Империи, лояльной повстанцам или нейтральной. Это относится только к густонаселённым системам. Жетон лояльности, лежащий на поле в специальной ячейке системы, показывает, какой стороне она лояльна. Если жетона лояльности нет, она считается нейтральной.



Имперский жетон лояльности

Чтобы добиться лояльности системы, как правило, игроку придётся выполнять дипломатические (♠) задания. Игрок, которому лояльна система, может использовать её ресурсы для производства новых отрядов.

Когда в тексте сказано, что «ваша лояльность увеличивается на 1» в нейтральной системе, положите в эту систему жетон лояльности; теперь она лояльна вашей стороне. Если «ваша лояльность увеличивается на 1» в системе, лояльной сопернику, уберите его жетон лояльности из этой системы; теперь она нейтральна.

Каждая система, имеющая имперский жетон лояльности или жетон порабощения, считается **ИМПЕРСКОЙ СИСТЕМОЙ**. Корусант всегда лоялен Империи; лояльность в этой системе не может увеличиваться или уменьшаться.

ПОРАБОЩЕНИЕ

Игрок Империи может поработать население систем, чтобы заставить их производить имперские отряды.



Жетон порабощения

Если в системе, которая нелояльна Империи, находится **хотя бы один имперский наземный отряд**, Империя поработывает эту систему. Поместите жетон порабощения на её ячейку лояльности.

Если система, которую вы поработили, была лояльна повстанцам, то жетон порабощения кладётся **поверх** повстанческого жетона лояльности. Это означает, что её население заставляют работать на Империю.

Если в порабощённой системе больше нет имперских наземных отрядов, то **немедленно сбросьте** жетон порабощения. Эта система снова лояльна повстанцам (или нейтральна, если под жетоном порабощения не было жетона лояльности).

В порабощённой системе игрок Империи может использовать **только левый** символ ресурса для производства новых отрядов. Игрок Альянса не может производить или дислоцировать отряды в порабощённой системе, даже если под жетоном порабощения лежит повстанческий жетон лояльности.



Левый символ ресурса на Утапау — это синий

КОЛЬЦА

Некоторые свойства позволяют прикреплять к жетонам командиров **КОЛЬЦА** — например, в тех случаях, когда командир захвачен. Прикрепляя кольцо к подставке, убедитесь, что оно сидит плотно.



Хан Соло в карбонитовом кольце

Эффект кольца объяснён в тексте карты, которая ввела это кольцо в игру. Если командир, к которому прикреплено кольцо, получает другое кольцо, то предыдущее кольцо нужно сбросить.

ЗАХВАТ КОМАНДИРОВ

Некоторые свойства, например с карты «Захватить агента повстанцев», позволяют захватывать повстанческих командиров в плен. Когда командир захвачен, прикрепите к нему кольцо захваченного командира. Как правило, захваченные командиры не могут мешать чужим заданиям; кроме того, они не возвращаются в пул, а игрок Альянса не может их передвигать. Зато они и не препятствуют передвижению повстанческих отрядов из той системы, где они находятся.



Кольцо захваченного командира

Игрок Империи может передвигать захваченных командиров, как если бы они были его наземными отрядами. Также у него в колоде есть карты заданий, нацеленные на захваченных командиров. Например, такого командира можно допросить, чтобы выпытать у него местонахождение базы повстанцев. Когда игрок Империи отправляет кого-либо на задание против захваченного командира, то этот командир будет мешать заданию даже несмотря на то, что захвачен.

У игрока Империи в резерве есть только одно кольцо захваченного командира. Если он захватит второго, то прикрепляет к нему кольцо, а первый командир считается спасённым.

СПАСЕНИЕ ЗАХВАЧЕННЫХ КОМАНДИРОВ

Если в системе с захваченным командиром нет имперских отрядов (как правило, это происходит после поражения Империи в бою), захваченный командир немедленно спасён. Некоторые карты заданий также позволяют спасти захваченных командиров.

Когда командир спасён, снимите с него кольцо и поместите командира на ячейку «База повстанцев».

СООРУЖЕНИЯ

Генератор щита и ионная пушка — это особый тип наземных отрядов, называемый **СООРУЖЕНИЯМИ**. Сооружения неподвижны (их нельзя передвигать) и в бою не дают никаких кубиков. Вместо этого они дают свойства, которые срабатывают во время боя. Свойства объяснены на планшете повстанцев.



Символ неподвижности

БОЙ

Когда игрок передвигает отряды в систему, содержащую отряды соперника, по шагам разыгрывается бой:

1. **Добавить командира:** если в этой системе у игрока нет жетона командира, имеющего значения тактики, он может поместить в неё 1 командира из своего пула.
2. **Взять карты тактики:** каждый игрок берёт карты тактики в соответствии с тем, какой из его командиров находится в системе (если есть). Значение космической тактики (синее) на жетоне командира показывает, сколько карт космической тактики должен взять игрок, а значение наземной тактики (оранжевое) — сколько карт наземной тактики. Если у игрока в системе несколько командиров, он использует только наивысшие значения из доступных (отдельно для космической тактики, отдельно для наземной).
3. **Раунд боя:** игроки по шагам разыгрывают раунд боя, в котором каждый отряд совершает атаку.
 - I. **Космическое сражение:** текущий игрок разыгрывает одну **АТАКУ** всеми своими кораблями. Затем его соперник разыгрывает одну атаку всеми своими кораблями. Разъяснения по атакам приведены далее. Этот шаг разыгрывается, только если у обоих игроков есть корабли в этой системе.
 - II. **Наземное сражение:** текущий игрок разыгрывает одну атаку всеми своими наземными отрядами. Затем его соперник разыгрывает одну атаку всеми своими наземными отрядами. Этот шаг разыгрывается, только если у обоих игроков есть наземные отряды в этой системе.
 - III. **Отступление:** начиная с текущего игрока, каждый игрок имеет возможность отступить — вывести свои отряды из системы.
 - IV. **Следующий раунд:** если у обеих сторон всё ещё остаются отряды на одном и том же **ТЕАТРЕ ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ** (космическом или наземном или на обоих), они разыгрывают ещё один раунд боя. В противном случае бой закончен.



Значения тактики

РОЗЫГРЫШ АТАКИ

Атакуя, игрок бросает кубики и наносит урон отрядам соперника на том же театре военных действий.

1. Бросить кубики

Игрок бросает столько кубиков, каково суммарное значение атаки всех его кораблей или наземных отрядов, участвующих в текущем сражении. Цвет бросаемых кубиков также определяется этими значениями. Но существует ограничение: за одну атаку можно бросить **не больше 5 красных и 5 чёрных кубиков**.



Значения атаки Значение прочности

2. Боевые действия

После броска кубиков игрок совершает любое количество боевых действий, по одному за раз. Есть два типа боевых действий:

Разыграть карту тактики: игрок разыгрывает с руки карту и применяет её свойство. Целью карты можно выбрать только отряды, которые находятся на том театре военных действий, где сейчас происходит сражение. После розыгрыша карты сбрасываются. Если на карте есть символ $\otimes$, то игрок должен сбросить 1 свой кубик с результатом $\otimes$, чтобы применить свойство этой карты.

Взять карту тактики: игрок может сбросить один из своих кубиков с результатом $\otimes$, чтобы взять одну карту тактики из колоды, соответствующей текущему театру военных действий. Взятые карты можно использовать либо в том же раунде боя, в котором вы их взяли, либо отложить на более поздние раунды того же боя.

3. Назначить урон

Закончив с боевыми действиями, игрок выбирает, каким отрядам назначить урон. Для этого он помещает соответствующие кубики (или карты) рядом с выбранными отрядами. Урон можно назначить только тем отрядам, которые находятся на разыгрываемом театре военных действий.

Символы на кубиках обозначают следующее:

Попадание: нанесите 1 урон отряду, значение прочности которого соответствует цвету кубика.

Прямое попадание: нанесите 1 урон отряду, значение прочности которого имеет красный или чёрный цвет.

Пример: СИД-истребители позволяют бросать только чёрные кубики. Если на таком кубике выпадет $\boxtimes$, его можно назначить отряду соперника с чёрным значением прочности на том же театре военных действий (то есть только Х- или Y-истребителю). Чёрный $\boxtimes$ нельзя назначить отрядам с красным значением прочности — например, корвету.

4. Заблокировать урон

Соперник может сыграть карты тактики, чтобы заблокировать (убрать) урон, назначенный его отрядам. Заблокированный урон отменяется и никак не влияет на отряды, которым он был назначен.

5. Уничтожить отряды

Если отряду назначен урон, количество которого больше или равно его значению прочности, отряд **УНИЧТОЖЕН** (возвращается в резерв). Если этот отряд ещё не атаковал в этом раунде боя, он **не уничтожен до конца текущего шага боя** (наземного или космического сражения). Поместите этот отряд на соответствующий ему планшет как напоминание, что он будет уничтожен в конце текущего шага. В этот раунд боя отряд на планшете будет атаковать по обычным правилам.

Если отряду назначен урон, количество которого меньше его значения прочности, подложите под фигурку этого отряда соответствующее количество жетонов урона. Этот урон сохранится на последующие раунды боя, и его нельзя убрать. Все жетоны урона **сбрасываются в конце боя**.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Отступая из боя, игрок передвигает своего командира и все свои отряды из системы, где идёт бой, в соседнюю, соблюдая все обычные правила движения и транспортные ограничения. Если у игрока нет командира в системе, где идёт бой, он не может отступить. Если у игрока Империи в бою находится Звезда Смерти, ни один из его отрядов не может отступить.

Если возможно, игрок должен отступать в систему, содержащую либо его отряды, либо его жетон лояльности. Нельзя отступать в систему, содержащую отряды соперника, или в систему, из которой соперник передвинул отряды, чтобы начать бой, приведший к этому отступлению.

ПРИМЕР БОЯ



1. Игрок Империи активировал с помощью Дарта Вейдера систему Явин и передвинул в неё один СИД-истребитель и один звёздный разрушитель.

2. Игрок Альянса решает добавить в систему Джена Додонну. Он берёт соответствующий жетон из своего пула командиров и помещает в систему Явин.

У обоих командиров значение космической тактики равно 2, так что каждый игрок берёт 2 карты космической тактики (не показано на иллюстрации).

3. Корабли Империи атакуют первыми. Игрок бросает 2 красных и 2 чёрных кубика.

4. Теперь он совершает боевые действия. Он сбрасывает кубик с результатом 3, чтобы разыграть с руки карту тактики с символом 3. Эта карта наносит 1 урон двум разным отрядам. Игрок решает нанести 1 урон каждому повстанческому истребителю.

5. Теперь игрок Империи назначает чёрный 3 У-истребителю. Красный 3 нельзя назначить истребителям, потому что их значения прочности чёрные.

6. Игрок Альянса разыгрывает карту тактики, блокирующую один урон, который наносится Х-истребителю. У-истребитель получил летальный урон и будет уничтожен в конце текущего шага боя.

7. Теперь атакуют корабли повстанцев. Игрок Альянса бросает 1 чёрный и 1 красный кубик. Он решает не совершать никаких боевых действий.

8. Игрок решает назначить чёрный 3 СИД-истребителю. Игрок Империи не блокирует урон, так что СИД-истребитель будет уничтожен.

9. У-истребитель и СИД-истребитель уничтожены и возвращаются в резерв.

Если бы у обоих игроков были в этой системе наземные отряды, дальше они бы разыграли наземное сражение.

ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ПАРТИИ

Если вы играете впервые, размещайте отряды в начале партии, как показано на иллюстрации ниже. В последующих партиях используйте для подготовки расширенные правила, приведённые на стр. 18.



1. Уберите следующие карты из колоды зондов: Кореллия, Мандалор, Салукемай, Салласт и Мустафар. Перемешайте колоду и верните её на соответствующую ячейку на игровом поле.
2. **Кашиик:** 1 повстанческий жетон лояльности.
3. **Ботавуи:** 1 кореллианский корвет, 1 транспортник, 1 Х-истребитель, 1 Y-истребитель, 3 солдата повстанцев, 1 аэроспидер, 1 повстанческий жетон лояльности.
4. **Набу:** 1 повстанческий жетон лояльности.
5. **Ячейка «База повстанцев»:** 1 Х-истребитель, 1 Y-истребитель, 3 солдата повстанцев, 1 аэроспидер.
6. **Салукемай:** 1 звёздный разрушитель, 2 СИД-истребителя, 2 штурмовика, 1 AT-ST, 1 имперский жетон лояльности.
7. **Мандалор:** 1 Звезда Смерти, 4 СИД-истребителя, 2 штурмовика, 1 AT-ST, 1 жетон порабощения.
8. **Корусант:** 1 звёздный разрушитель, 1 штурмовой транспорт, 2 СИД-истребителя, 3 штурмовика, 1 AT-AT, 1 AT-ST.
9. **Кореллия:** 1 штурмовой транспорт, 1 штурмовик, 1 имперский жетон лояльности.
10. **Салласт:** 1 звёздный разрушитель, 2 СИД-истребителя, 2 штурмовика, 1 AT-ST, 1 жетон порабощения.
11. **Мустафар:** 1 штурмовой транспорт, 2 СИД-истребителя, 2 штурмовика, 1 AT-ST, 1 имперский жетон лояльности.

СТОП!

Если вы хотите сыграть партию на двоих, то теперь вам известны все основные правила. Если в партии будет больше 2 игроков, ознакомьтесь с разделом «Командная игра» на стр. 19.

Перед тем как начать первую партию, зачитайте вслух всем игрокам параграф «Стратегия в первой партии» на обороте этого буклета правил.

Если по ходу игры у вас возникнут вопросы, обратитесь к справочнику. Удачи, и да пребудет с вами Сила!



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Кори Кониача

Развитие: Стивен Кимболл

Продюсер: Стивен Кимболл

Графический дизайн: Дэвид Ардила, Edge Studios, Сэмюэл Шимота, Кристофер Хош и Моника Скупа

Руководство графическим дизайном: Брайан Шомбург

Иллюстрация на обложке: Даррен Тэн

Иллюстрации планет: Дэвид Ардила, Энтони Дивайн, Хосе Михаил Эллозо и Стефен Сомерс

Иллюстрации на компонентах: Мэтт Олсон, BalanceSheet, Кристофер Баласкас, Кристи Баленеску, Тициан Баракки, Райан Барджер, Хорхе Барреро, Кассандра Болан, Джон Боско, Мэтт Брэдбери, Адам Бёрн, Александр Деинш, Кристина Дэвис, Аллен Дуглас, Тони Фоти, Мишель Фриго, Мариуш Гандзель, Зак Грейвз, Рикард Ханушек, Imaginary FS Pte Ltd, Эндрю Йохансон, Джефф Ли Джонсон, Джейсон Джуа, Адам Лейн, Игнасио Басон Лескано, Ральф Маккуори, Марк Мольнар, Джейк Мюррей, Амин Наксиви, Дэвид Оден Нэш, Майк Нэш, Мацей Ребиж, Александру Сабо, Тони Шестин, Мэтью Старбак, Николас Стольман, Анджела Сунг, Даррен Тэн, Райан Валле, Хосе Вега, VIKO, Магали Вильнёв, Джейкоб Уокер, Кристер Виббен и Бен Цвайфель

Арт-директоры: Джон Тейллон, Энди Кристенсен

Скульпторы: Джейсон Бодуан, Бексли Андрейяк, Никлас Норман и Гэри Сторкам

Технический редактор: Отон Колье

Корректоры: Адам Бейкер и Николас Хьюстон

Контроль качества: Зак Тевалтомас

Специалист по лицензированию: Аманда Гринхарт

Производство: Саймон Эллиот и Меган Дуэн

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Кэмерон Абернети, Брэд Андрес, Глен Аро, Сэмюэл Бейли, Адам Бейкер, Гаретт Битти, Крейг Бродбридж, Фрэнк Брукс, Стефано Карлино, Джон Клементс, Крис Дэвис, Кайл Деккер, Рональд де Фальк, Эмиль де Маат, Эрик Дальман, Марики Франссен, Джон Гебхарт, Крис Гербер, Аманда Гринхарт, Анита Хильбердинк, Джесси Хорн, Тим Хаклбери, Джеймс Книффен, Нейтан Карпински, Джастин Кемппайнен, Патрик Найт, Петер Лако, Брендон Лэм, Марк Ларсон, Джош Льюис, Кортни Льюис, Скотт Льюис, Лукас Лицзингер, Роберт Мартенс, Майкл Макфедьен, Адам Митчелл,

Дэвид Митчелл, Эндрю Наваро, Кифер Полсон, Карли Перин, Джереми Рейнбоу, Кендра Рейнбоу, Тоби Рейнбоу, Шерн Роджерсон, Майкл Санфилиппо, Брайан Шомбург, Алесслио Серафини, Шон Серрин, Бри Смит, Сэм Стюарт, Джон Тейлор, Джейсон Уолден, Элизабет Васовиц и Майкл Уир

Огромное спасибо всем нашим бета-тестерам.

Одобрение в Lucasfilm: Крис Голлахер и Брайан Мертен

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор и переводчик: Валентин Матюша (Gilad)

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Антон Русин (Минь)

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Сыграв первую партию и освоившись, в дальнейшем используйте расширенные правила из этого раздела. К ним относятся правила расширенной подготовки и использования карт действий, чьи свойства привязаны к определённым командирам.

РАСШИРЕННАЯ ПОДГОТОВКА

При подготовке вы можете сами выбирать, в каких системах будут размещены начальные отряды и жетоны лояльности. Выполняя шаг 8 подготовки, следуйте указаниям ниже, а не правилам подготовки к первой партии на стр. 16.

1. Перемешайте колоду зондов и раскрывайте карты из неё, пока не раскроете 3 повстанческие системы и 5 имперских.

Поместите повстанческий жетон лояльности в каждую из трёх повстанческих систем. Разместите по жетону порабощения в первых двух имперских системах и по имперскому жетону лояльности в трёх оставшихся.



Карта зонда с символом повстанческой лояльности

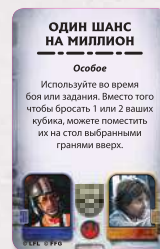
Верните в коробку карты зондов, соответствующие пяти начальным имперским системам. Все остальные карты замешайте в колоду зондов.

2. Игрок Империи получает 3 звёздных разрушителя, 3 штурмовых транспорта, 12 СИД-истребителей, 12 штурмовиков, 5 АТ-ST, 1 АТ-АТ и 1 Звезду Смерти. Эти отряды можно поместить в любые системы, в которых находится имперский жетон лояльности или жетон порабощения. Хотя бы 1 наземный отряд должен быть помещён в каждую имперскую систему.
3. Игрок Альянса получает 1 кореллианский корвет, 1 транспортник, 2 Х-истребителя, 2 Y-истребителя, 6 солдат повстанцев и 2 аэроспидера. Эти отряды можно поместить на ячейку «База повстанцев» и/или в одну любую повстанческую или нейтральную систему.
4. Каждая сторона получает 2 случайные начальные карты действий (те, что без символа вербовки). Эти карты предоставляют владельцам особые одноразовые свойства (см. «Карты действий» справа).

Игроки продолжают выполнять шаги подготовки, описанные на стр. 5.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Карты действий дают командирам особые тайные свойства. При подготовке каждый игрок получает 2 случайные начальные карты действий и кладёт их взакрытую рядом со своим планшетом. Свои карты действий игрок может смотреть в любое время. Остальные начальные карты действий возвращаются в коробку и не используются во время игры.



Карта действия

Каждую карту действия можно использовать только один раз за игру. Решив использовать карту, игрок раскрывает её, применяет её свойство и возвращает в коробку.

Карты действий, используемые во время задания или боя, **можно использовать, только если** один из командиров, изображённых на карте, присутствует в системе, где происходит текущий бой или задание.

Фраза, написанная полужирным шрифтом над текстом свойства, указывает, когда именно можно использовать карту действия.

- Назначение:** эту карту можно использовать во время фазы назначения. Вместо того чтобы назначать командира на задание, игрок может раскрыть такую карту действия и применить её свойство.
- Начало боя:** эта карта используется сразу после первого шага боя («Добавить командира»).
- Немедленно:** эту карту необходимо использовать сразу же, как только вы её получите (либо во время подготовки, либо после того, как вы выберете эту карту при вербовке командира). Немедленно раскройте эту карту и примените её свойство.
- Особое:** на самой карте написано, когда её можно использовать.

На шаге «Продвинуть жетон времени» в фазе обновления игроки могут получить дополнительные карты действий. Завербовав командира в этой фазе, положите выбранную карту действия **взакрытую** рядом с вашим планшетом, а невыбранную карту действия положите взакрытую под низ вашей колоды действий.

КОМАНДНАЯ ИГРА

Игра «Звёздные Войны: Восстание» может стать ещё увлекательнее, если в ней будут участвовать трое или четверо. В таком случае в составе каждой команды будет от 1 до 2 человек, которые будут совместно контролировать силы Галактической Империи или Альянса повстанцев. Каждый игрок управляет лишь частью командиров и имеет свою сферу ответственности.

Все изложенные ранее правила применимы к командной игре, за следующими исключениями:

ВЫБОР РОЛЕЙ

При выборе сторон во время подготовки каждый игрок выбирает, кем он будет: генералом или адмиралом.

И у того и у другого свои командиры в подчинении и своя сфера ответственности. Игрок принимает все решения за своих командиров и бросает за них кубики при выполнении задания.

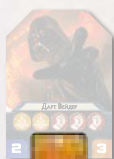
Оба игрока могут активировать системы и передвигать корабли и наземные отряды своей команды.

ПЛАНШЕТЫ СТОРОН

Если игроков больше двух, используйте оборотные стороны планшетов (для командной игры). У каждой команды два пула командиров. Командиры помещаются в пул, соответствующий им по цвету (цвета адмирала синий, генерала — оранжевый).



Командир,
принадлежащий
адмиралу



Командир,
принадлежащий
генералу

В фазе командования игроки делают ходы по очереди. Порядок их ходов определяет параметр инициативы, указанный на планшете (начинает игрок с параметром № 1, за ним — № 2 и т. д.). В свой ход вы можете активировать систему, используя одного из ваших командиров, раскрыть карту задания, на которое назначен один из ваших командиров, или спасовать.



Параметр инициативы

ОБЩЕНИЕ ЗА СТОЛОМ

Участники одной команды могут свободно делиться информацией друг с другом. Они могут показывать друг другу свои карты втайне от соперничающей команды, но все обсуждения должны происходить в открытую в присутствии соперников. Разрешается говорить шёпотом или общаться жестами, но нельзя покидать игровую комнату для тайных переговоров.

ЗА ЧТО ОТВЕЧАЕТ АДМИРАЛ

Вербовка: вербуя новых командиров в фазе обновления, адмирал берёт 2 карты действий и решает, какого командира завербовать. Если завербованный командир принадлежит генералу (жетон оранжевого цвета), адмирал отдаёт своему партнёру по команде карту действия и помещает жетон в его пул командиров.

Космические сражения: адмирал бросает кубики, берёт и разыгрывает карты космической тактики и принимает все решения во время космического сражения.

Производство и дислокация: адмирал принимает все решения, касающиеся производства и дислокации.

ЗА ЧТО ОТВЕЧАЕТ ГЕНЕРАЛ

Карты заданий: оба — и генерал, и адмирал — могут назначать своих командиров на задания. Карты заданий держит на руке генерал, и, если игроки не могут договориться о каком-либо назначении, последнее слово в этом вопросе остаётся за генералом.

Наземные сражения: генерал бросает кубики, берёт и разыгрывает карты наземной тактики и принимает все решения во время наземного сражения.

Зонды: имперский генерал берёт из колоды карты зондов и распоряжается ими.

Цели: повстанческий генерал берёт из колоды карты целей и распоряжается ими. Он принимает все решения относительно того, какие карты целей разыграть и когда.

ИГРА ВТРОЁМ

При игре втроём один участник выступает за повстанцев, а остальные двое делят обязанности генерала и адмирала Империи.

Планшет игрока Альянса должен лежать стороной для командной игры вверх. У него 2 хода в каждом раунде, и он должен использовать своих оранжевых и синих командиров по отдельности (как если бы в партии было 4 игрока).

КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ РАУНДА

Ниже представлен обзор игрового раунда. Фразы «**ТОЛЬКО ДЛЯ ГЕНЕРАЛОВ**» и «**ТОЛЬКО ДЛЯ АДМИРАЛОВ**» нужны только для обозначения того, какой из игроков выполняет эти шаги в командной игре.

1. **Фаза назначения:** начиная с игрока Альянса, каждый игрок назначает своих командиров на задания.
2. **Фаза командования:** игроки по очереди раскрывают карты заданий или активируют системы, чтобы передвигать отряды.
3. **Фаза обновления:**
 - I. **Вернуть командиров:** верните всех командиров с игрового поля в пул.
 - II. **Взять новые задания:** каждый игрок берёт из своей колоды 2 карты заданий, затем сбрасывает лишние, чтобы осталось не больше 10. **[ТОЛЬКО ДЛЯ ГЕНЕРАЛОВ]**
 - III. **Запустить дроидов-зондов:** игрок Империи берёт 2 карты зондов. **[ТОЛЬКО ДЛЯ ГЕНЕРАЛОВ]**
 - IV. **Взять новую цель:** игрок Альянса берёт 1 карту цели. **[ТОЛЬКО ДЛЯ ГЕНЕРАЛОВ]**
 - V. **Продвинуть жетон времени:** жетон продвигается по треку на 1 деление вперёд. Затем игроки вербуют командиров и/или производят отряды в зависимости от символов на том делении, куда продвинулся жетон.
 - i **Символ вербовки:** каждый игрок берёт 2 карты из своей колоды действий, выбирает ту, которую оставит на руке, и вербует одного изображённого на ней командира. Вторую карту нужно положить под низ колоды действий. **[ТОЛЬКО ДЛЯ АДМИРАЛОВ]**
 - ii **Символ производства:** каждый игрок помещает отряды в очередь производства за каждую свою лояльную и поработённую систему. **[ТОЛЬКО ДЛЯ АДМИРАЛОВ]**
 - VI. **Дислоцировать отряды:** начиная с игрока Альянса, каждый игрок сдвигает все свои отряды на 1 деление вниз по очереди производства. Все отряды, которые сдвигаются с 1-го деления за край поля, игрок дислоцирует в свои лояльные или поработённые системы либо на базу (ограничение: не больше 2 новых отрядов в систему). **[ТОЛЬКО ДЛЯ АДМИРАЛОВ]**

ГРАНИ НА КУБИКАХ

	БОЙ	ЗАДАНИЕ
	Нанесите 1 урон отряду, значение прочности которого соответствует цвету кубика.	1 успех
	Нанесите 1 урон отряду со значением прочности красного или чёрного цвета.	1 успех
	Возьмите 1 карту тактики или сыграйте 1  карту тактики.	2 успеха

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ БОЯ

1. **Добавить командира:** если в этой системе у вашей стороны нет жетона командира, имеющего значения тактики, вы можете взять одного командира из вашего пула и поместить его в эту систему.
2. **Взять карты тактики:** каждый игрок берёт карты тактики в соответствии со значениями тактики своего командира в этой системе.
3. **Раунд боя:**
 - I. **Космическое сражение:** начиная с текущего игрока, каждый игрок разыгрывает одну атаку всеми своими кораблями. **[ТОЛЬКО ДЛЯ АДМИРАЛОВ]**
 - II. **Наземное сражение:** начиная с текущего игрока, каждый игрок разыгрывает одну атаку всеми своими наземными отрядами. **[ТОЛЬКО ДЛЯ ГЕНЕРАЛОВ]**
 - III. **Отступление:** начиная с текущего игрока, каждый игрок имеет возможность отступить из системы.
 - IV. **Следующий раунд:** если у обеих сторон всё ещё остаются отряды на одном и том же театре военных действий (космическом или наземном), они разыгрывают ещё один раунд боя. В противном случае бой закончен.

СТРАТЕГИЯ В ПЕРВОЙ ПАРТИИ

Если вы играете впервые, обилие возможностей, которое предоставляет игра, может вас ошеломить. Сориентироваться вам помогут несколько простых советов.

У повстанцев отрядов намного меньше, чем у Империи. К счастью, их цель не в том, чтобы завоевать Галактику. Даже потеряв почти все отряды, они могут победить, если сохраняют местоположение своей базы в тайне и будут повышать репутацию за счёт карт целей.

Главная и единственная цель Империи — отыскать базу повстанцев. Для этого им нужно либо активно прокручивать колоду зондов (с помощью разведывательных заданий), либо захватить как можно больше звёздных систем в надежде, что база рано или поздно отыщется.

После того как база будет найдена, самый верный способ для игрока Империи завершить игру своей победой — задействовать Звезду Смерти. На ранних этапах игры Звезда Смерти практически неуязвима, но на более поздних убедитесь, что её защищает достаточное количество СИД-истребителей.