2-4 ГРАВЦІ
ВІК 7+
30 ХВ

STAR WARS™

SUPER TEAMS

СУПЕРКОМАНДИ



ПРАВИЛА ГРИ

Автор гри: Макс Ґершамбо
Художник: Дерек Лауфман
Дизайн: Аксель Маі
© Asmodee Group 2024. Усі права застережено.
© & ™ Lucasfilm Ltd.

КОМПОНЕНТИ

• 1 ігрове поле
• 72 карти



• 48 карт переміщення *(12 карт кожного кольору зі значеннями від «1» до «6»)*



• 20 бонусних карт



• 4 командних карти

• 8 фігурок кораблів *(по 2 кожного кольору)*



МЕТА ГРИ

Мета кожної команди — першою перетнути фінішну лінію усіма своїми кораблями.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Покладіть ігрове поле на центр стола в межах досяжності гравців.

2. Кожен гравець вибирає колір, бере відповідну командну карту й 2 кораблі.

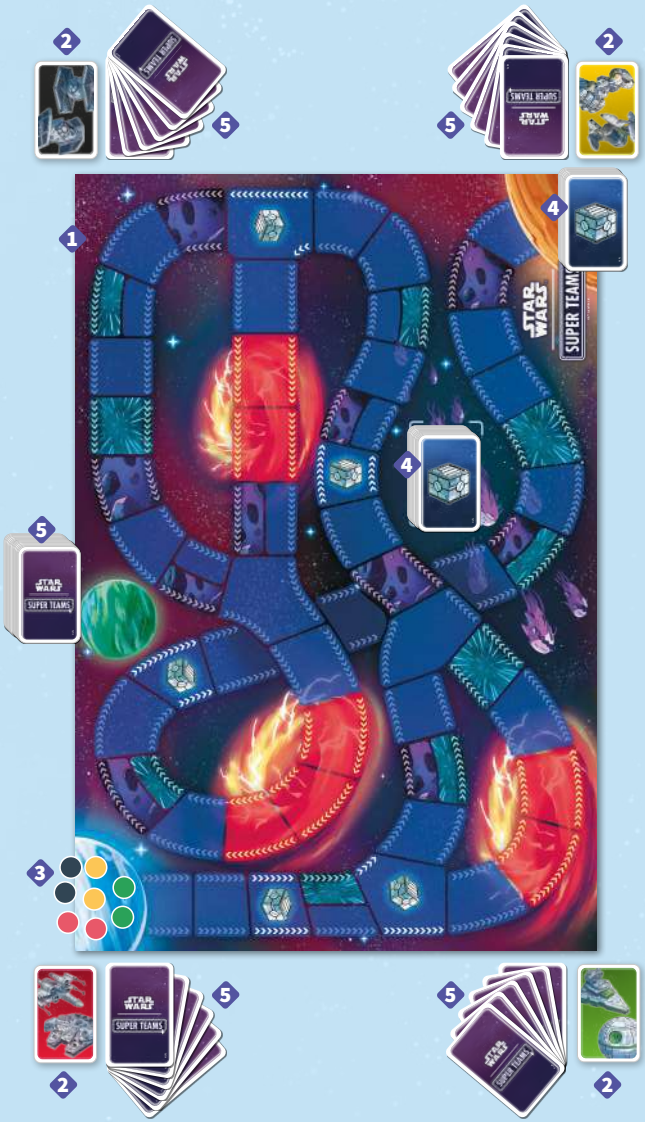
   - У грі **вдвох** кожен гравець вибирає 2 кольори.
   - У грі **втрьох** кожен гравець вибирає 1 колір. Поверніть командну карту, 2 кораблі й карти переміщення невибраного кольору в коробку.
   - У грі **вчотирьох** гравці діляться на 2 команди по 2 гравці в кожній і сідають навколо столу так, щоб команди чергувалися.

3. Розмістіть вибрані кораблі на стартовій планеті.

4. Перетасуйте 20 бонусних карт і покладіть по 2 карти за гравця долілиць на фінальну планету *(4 карти для 2 гравців, 6 карт для 3 гравців або 8 карт для 4 гравців)*. Решту бонусних карт покладіть колодою долілиць у відповідну комірку на ігровому полі.

5. Перетасуйте карти переміщення й роздайте кожному гравцеві по 6 карт. Решту карт покладіть колодою долілиць біля ігрового поля.

ПРИКЛАД ПРИГОТУВАНЬ ДЛЯ 4 ГРАВЦІВ



КІНЕЦЬ ГРИ

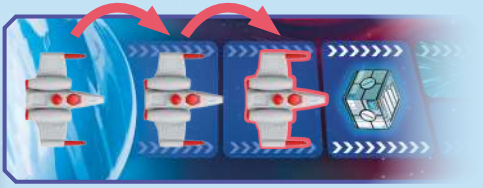
Гра закінчується, коли **всі кораблі однієї команди досягають фінальної планети** *(4 кораблі, якщо ви граєте вдвох або вчотирьох; 2 кораблі, якщо ви граєте втрьох)*. Гравці цієї команди перемагають!

ПЕРЕБІГ ГРИ

Першим ходить гравець, який останнім дивився «Зоряні війни»™. Далі гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою. У свій хід гравець викладає карту зі значенням від «1» до «6», вибирає корабель відповідного кольору й переміщує його на стільки клітинок, яке значення викладеної карти.

Залежно від кольору карти гравці можуть переміщувати не лише свої кораблі, а й кораблі своїх партнерів по команді або навіть суперників.





Приклад. Ви викладаєте червону карту зі значенням «2». Тепер ви повинні перемістити будь-який червоний корабель на 2 клітинки.

На ігровому полі є 5 типів клітинок:



Звичайні клітинки



Бонусні клітинки



Клітинки гіперпростору



Клітинки поля астероїдів



Клітинки чорної діри Мау

Якщо корабель **перебуває** на стартовій планеті, звичайній або бонусній клітинках, він переміщується **як завжди**.

Якщо корабель **перебуває** на клітинці гіперпростору, значення викладеної карти подвоюється *(наприклад, виклавши карту зі значенням «4», перемістіть корабель на 8 клітинок).*



Якщо корабель **перебуває** на клітинці поля астероїдів, значення будь-якої викладеної карти дорівнює «1» *(наприклад, виклавши карту зі значенням «5», перемістіть корабель лише на 1 клітинку)*.



Якщо корабель **зупиняється** на бонусній клітинці, гравець **цього кольору** бере бонусну карту. Якщо колода бонусних карт вичерпалася, перетасуйте скид і сформуйте нову колоду.



Якщо корабель **зупиняється** на подвійній клітинці *(гіперпростір + поле астероїдів, гіперпростір + звичайна клітинка або поле астероїдів + звичайна клітинка)*, **гравець, який переміщує цей корабель**, може вибрати будь-яку половину клітинки.



Клітинки чорної діри Мау становлять особливу небезпеку — старайтеся їх оминати. Коли корабель **зупиняється** на клітинці чорної діри Мау, він повинен **перемістити назад** на найближчу звичайну клітинку. Усі клітинки чорної діри Мау треба пройти протягом одного ходу!

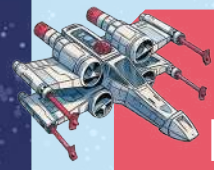


Коли **перший** корабель досягає фінальної планети, кожен гравець бере 2 випадкові бонусні карти з колоди, що розміщена на клітинці фінальної планети.



Важливо:

- на одній клітинці може перебувати будь-яка кількість кораблів;
- гравці не переміщують кораблі, які досягнули фінальної планети.



ЧЕРВОНА КОМАНДА

Х-ВІНҐ І ТИСЯЧОЛІТНІЙ СОКІЛ

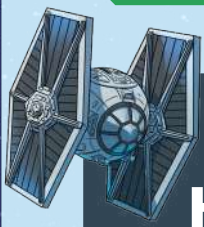




ЗЕЛЕНА КОМАНДА

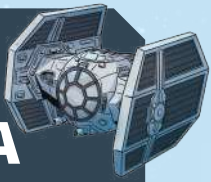
ЗОРЯНИЙ РУЙНІВНИК І ЗІРКА СМЕРТІ





ЧОРНА КОМАНДА

ЗІД-ВИНИЩУВАЧ І ЗІД-ПОЛІПШЕНИЙ





ЖОВТА КОМАНДА

ДЖЕДАЙСЬКИЙ ЗОРЯНИЙ ВИНИЩУВАЧ І ТАНТІВ IV



КІНЕЦЬ РАУНДУ Й ПОЧАТОК НОВОГО РАУНДУ

Коли всі гравці викладуть по 6 карт переміщення, роздайте кожному гравцеві ще по 6 карт і починайте новий раунд *(якщо колода переміщення вичерпалася, перетасуйте всі карти).*

Під час гри вдвох або вчотирьох, коли обидва кораблі одного кольору досягли фінальної планети, карти цього кольору вважають джокерами. Викладаючи їх, ви можете вибирати колір, який вони замінюють.

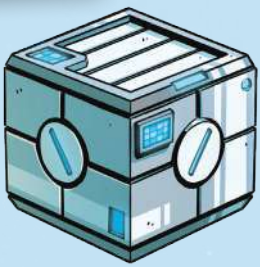
Приклад. Обидва зелені кораблі досягли фінальної планети. Червоний гравець викладає зелену карту зі значенням «3» й вирішує перемістити один зі своїх (червоних) кораблів на 3 клітинки.





БОНУСНІ КАРТИ

Переміщуючи корабель, **власник корабля або його партнер по команді** можуть викласти з руки бонусну карту *(навіть якщо корабель перемістив суперник).* Гравець, який переміщує корабель, мусить використати цю бонусну карту.



За хід можна викласти лише одну бонусну карту для кожного корабля. Ви не можете викладати бонусну карту для корабля суперника.

ОПИС БОНУСНИХ КАРТ



МАНЕВР ДЛЯ УХИЛЯННЯ

Якщо корабель **зупиняється** на клітинці чорної діри Мау, перемістіть його на наступну звичайну клітинку.





ДОСВІДЧЕНИЙ ПІЛОТ

Якщо корабель **перебуває** на клітинці поля астероїдів, ігноруйте ефект клітинки й переміщуйтеся далі як завжди.





ШВИДКІСТЬ СВІТЛА

Значення викладеної карти подвоюється *(ніби корабель перебуває на клітинці гіперпростору)*.



Можна викласти, якщо корабель перебуває лише на звичайній клітинці, бонусній клітинці або стартовій планеті!



БОНУС ШВИДКОСТІ

Додайте «1» до значення викладеної карти.

Не має ефекту, якщо корабель перебуває на клітинці поля астероїдів.





МЕХАНІЧНИЙ ЗАХВАТ



Якщо повз один з кораблів вашої команди *(ваш або вашого партнера по команді)* переміщується корабель суперника *(навіть якщо кораблі були на одній початковій клітинці)*, перемістіться на клітинку, на якій зупинився корабель суперника.

Важливо:

- Ви можете викласти «Механічний захват» незалежно від того, хто перемістив корабель суперника (ви, ваш партнер по команді або суперник).
- Ви завжди переміщуєтеся на ту саму клітинку, на якій зупинився корабель суперника. Неважливо, викладав він бонусну карту чи ні.
- Якщо корабель суперника перемістився повз кілька кораблів вашої команди, ви можете викласти кілька «Механічних захватів».
- У рідкісному випадку, коли останні кораблі 2 команд-суперників досягають фінальної планети одночасно, виклавши один або кілька «Механічних захватів», 2 команди ділять перемогу.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка
Керівник проєкту: Володимир Рибаков
Випускова редакторка: Алла Костовська
Перекладач: Філіпп Головнін
Редактор: Сергій Лисенко
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко