

ЗВЁЗДНЫЕ ВОИНЫ™

ВОССТАНИЕ



СПРАВОЧНИК

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ СПРАВОЧНИКОМ

В этом буклете вы найдёте ответы на все вопросы, которые возникнут во время игры. Перед началом первой партии мы рекомендуем прочесть буклет правил целиком. А если возникнут вопросы во время игры, ищите ответы в этом справочнике.

Основным наполнением справочника служит глоссарий. В нём разъясняются все ключевые темы и вопросы. С помощью алфавитного указателя на стр. 20 вы сможете найти темы, не имеющие собственного параграфа в глоссарии. На стр. 17 справочника содержатся подробные указания по подготовке к партии. На стр. 18 — ответы на часто задаваемые вопросы по разным игровым аспектам.

Буклет составлен с точки зрения партии на двух игроков. Особые правила для командной игры (3–4 игрока) встречаются в разных частях справочника и обозначены подзаголовком «КОМАНДНАЯ ИГРА».

ГЛОССАРИЙ

В этом разделе справочника вы найдёте все основные правила, приведённые в алфавитном порядке.

Просмотрев нужный параграф, вы сможете быстро найти ответы на вопросы, возникшие во время игры.

АКТИВАЦИЯ СИСТЕМ

Игроки активируют системы при помощи командиров, чтобы передвигать свои отряды и начинать бои. Активация происходит по шагам.

- 1. Поместите командира:** игрок берёт одного командира из своего пула и помещает в любую систему.
 - Командир, у которого нет значений тактики, не может активировать систему.
 - Можно активировать систему, в которой уже есть командиры. Однако вы не можете передвигать отряды из системы, содержащей командира, который принадлежит вашей стороне.
- 2. Передвинуть отряды:** игрок может передвинуть в эту систему свои отряды **из соседних систем** (см. «Передвижение отрядов» на стр. 12).
 - Если в системе физически нет места, чтобы вместить все отряды, помещайте часть отрядов рядом с границами системы. В конце боя передвиньте все уцелевшие отряды с границ в эту систему.
- 3. Раскрыть базу:** если в систему передвинулись имперские наземные отряды, игрок Альянса должен объявить, находится ли в этой системе его база. Если находится, база раскрыта.
- 4. Бой:** если имперские и повстанческие отряды оказались на одном театре военных действий в этой системе, они разыгрывают бой.

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

«Запомнить, чему научился, ты должен. Спасёт тебя это».
— Йода, «Звёздные Войны: Империя наносит ответный удар»

Если написанное в этом справочнике противоречит буклету правил, написанное в справочнике идёт в приоритете.

Свойства карт приоритетнее того, что написано в справочнике. Если возможно соблюдайте одновременно и правила, и указания на карте, так и нужно сделать.

Если в тексте карты написано «нельзя» или «не может», этот эффект невозможно отменить никакими другими эффектами.

- 5. Порабощение:** если в этой системе находится хотя бы один имперский наземный отряд и она нелояльна Империи, поместите жетон порабощения на её ячейку лояльности.

См. также: «Бой», «Фаза командования», «Командиры», «Передвижение отрядов», «База повстанцев», «Порабощение», «Вместимость»

БАЗА ПОВСТАНЦЕВ

Во время подготовки игрок Альянса тайно выбирает систему, в которой будет располагаться база повстанцев. Карта зонда, соответствующая этой системе, кладётся взакрытую под ячейку «Положение» базы повстанцев на игровом поле.

- ☞ Когда какое-либо свойство ссылается на ячейку «База повстанцев», оно ссылается именно на саму ячейку игрового поля, а **не** на систему, в которой скрыта база.
- ☞ Ячейка «База повстанцев» не является системой.
 - Игрок Альянса может как производить, так и дислоцировать отряды на ячейке «База повстанцев», как если бы она была системой.
 - Нельзя отправляться на задания или выполнять их на ячейке «База повстанцев», если на самой карте задания не сказано иного.
 - Отряды могут передвигаться с ячейки и на ячейку «База повстанцев» по описанным ниже правилам.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ С БАЗЫ И НА БАЗУ

Пока база скрыта, повстанческие отряды могут передвигаться с ячейки «База повстанцев» либо в систему, содержащую базу повстанцев, либо в системы, соседние с ней.

- ☞ Игрок Альянса может активировать ячейку «База повстанцев», чтобы передвинуть на эту ячейку отряды либо из системы, содержащей базу повстанцев, либо из системы, соседней с ней.
- ☞ Командир, находящийся на ячейке «База повстанцев», препятствует передвижению отрядов с этой ячейки.
- ☞ Некоторые карты заданий позволяют игроку Альянса передвигаться между ячейкой «База повстанцев» и любой системой (необязательно соседней).

РАСКРЫТИЕ БАЗЫ ПОВСТАНЦЕВ

Если у игрока Империи есть **жетон лояльности** или **наземные отряды** в системе, где скрыта база повстанцев, то игрок Альянса должен немедленно раскрыть базу.

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

- ☞ Если у игрока Империи в системе находятся только корабли, но нет наземных отрядов, база повстанцев **не раскрывается**. Игрок Альянса не выдаёт сопернику никакой информации о том, есть ли в этой системе его база.
- ☞ Когда имперские наземные отряды входят в такую систему, база раскрывается после того, как будет завершено всё передвижение, но до того, как будет разыгран бой.
- ☞ Игрок Альянса при желании может добровольно раскрыть свою базу в начале своего хода во время фазы командования.
 - **КОМАНДНАЯ ИГРА:** повстанческий адмирал или генерал могут раскрыть базу в начале своего хода.
- ☞ Пока база раскрыта, на ячейку «База повстанцев» больше нельзя дислоцировать или передвигать отряды.
 - Любых командиров или любые отряды, которые будет предписано поместить на эту ячейку, вместо этого помещаются в систему, указанную на карте зонда, которая лежит на ячейке «База повстанцев».
- ☞ Пока база раскрыта, символы ресурсов на ячейке «База повстанцев» по-прежнему **можно использовать**, если только в системе, содержащей базу повстанцев, не находится имперский отряд или имперский жетон лояльности.
- ☞ Пока база раскрыта, свойства любых карт, применяющиеся к ячейке «База повстанцев», вместо этого применяются к системе, содержащей базу. Например, если база раскрыта и игрок Империи раскрывает карту задания «Провести разведку», он берёт карты зондов в соответствии с количеством повстанческих отрядов в системе, содержащей базу повстанцев.
- ☞ Имперская карта задания «Зонд дальнего действия» не раскрывает базу 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 этой системе и будет теперь находиться новая база. Если игрок обустроил новую базу, он раскрывает местоположение старой базы и помещает **все отряды и командиров** с ячейки «База повстанцев» в систему, содержащую старую базу. Карту зонда, соответствующую старой базе, он отдаёт игроку Империи.

Новую карту зонда игрок Альянса кладёт взакрытую под ячейку «Положение» базы повстанцев на игровом поле. Затем он перемешивает все невыбранные карты зондов и кладёт взакрытую под низ колоды зондов.

- ☞ Взяв карты зондов, игрок Альянса может отказаться от обустройства новой базы. Если база повстанцев на этот момент ещё не раскрыта, она остаётся скрытой.

- Если игрок Альянса отказался от обустройства новой базы, он перемешивает все взятые карты зондов и кладёт под низ колоды.

- ☞ Нельзя выбирать для обустройства новой базы систему, лояльную Империи или содержащую имперские отряды или жетон уничтоженной системы.
 - Если все 4 взятые карты зондов указывают на систему, содержащую имперский жетон лояльности, имперские отряды или жетон уничтоженной системы, в этом раунде игрок Альянса не может обустроить новую базу.
- ☞ Свойство карты «Быстрая мобилизация» разыгрывается в конце фазы командования, непосредственно перед началом фазы обновления. Игрок Альянса не принимает никаких решений по этой карте до окончания фазы командования.
- ☞ После того как база повстанцев раскрыта, игрок Альянса всё ещё может обустроить новую базу. Командиры, необходимые для выполнения этого задания, помещаются не на ячейку «База повстанцев», а в систему, содержащую базу.
- ☞ После обустройства новой базы у игрока Альянса не будет никаких отрядов на ячейке «База повстанцев» до тех пор, пока он не передвинет туда отряды или не дислоцирует их там.

См. также: «Обман», «Передвижение отрядов», «Карты зондов», «Победа в игре»

БОЙ

Когда игрок передвигает отряды в систему, содержащую отряды соперника, по шагам разыгрывается бой — но только в том случае, если у обоих игроков есть отряды на одном и том же театре военных действий в этой системе.

1. **Добавить командира:** если в этой системе у игрока нет жетона командира, имеющего значения тактики, он может взять одного командира из своего пула и поместить его в эту систему.
 - **ТЕКУЩИЙ ИГРОК** (тот, кто делает ход) первым решает, будет ли добавлять командира. После этого решает его соперник.
 - После добавления командиров каждый игрок, начиная с текущего, может использовать карты действий с подписью «Начало боя».
 - **КОМАНДНАЯ ИГРА:** игрок не может добавить в систему командира, если у его партнёра по команде в этой системе уже имеется командир со значениями тактики. Каждая команда может добавить не больше одного командира.
 - **КОМАНДНАЯ ИГРА:** любой шаг, который разыгрывается «начиная с текущего игрока», сначала должна разыграть команда этого игрока, а затем — команда соперников.
2. **Взять карты тактики:** каждый игрок берёт карты космической тактики в соответствии со значением космической тактики своего командира, затем карты наземной тактики в соответствии со значением наземной тактики своего командира.

- Если у игрока в системе несколько командиров, он использует только наивысшие значения из доступных в каждом театре военных действий.
- Игроки берут карты космической тактики, только если у обеих сторон есть корабли в этой системе. Аналогично игроки берут карты наземной тактики, только если у обеих сторон есть наземные отряды в этой системе.
- Текущий игрок берёт карты тактики первым, затем это делает его соперник.
- **КОМАНДНАЯ ИГРА:** каждая команда использует наивысшие значения наземной и космической тактики своих командиров в системе независимо от того, кто из игроков какого командира контролирует. Адмирал берёт карты космической тактики своей команды, а генерал — наземной.

1. 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.
 - Игроки разыгрывают этот шаг, только если у обеих сторон есть корабли в системе.
 - **КОМАНДНАЯ ИГРА:** адмирал бросает кубики, берёт и разыгрывает карты космической тактики и принимает все решения во время космического сражения.
- II. **Наземное сражение:** текущий игрок разыгрывает одну атаку всеми своими наземными отрядами. Затем его соперник разыгрывает одну атаку всеми своими наземными отрядами.
 - Игроки разыгрывают этот шаг, только если у обеих сторон есть наземные отряды в системе.
 - **КОМАНДНАЯ ИГРА:** генерал бросает кубики, берёт и разыгрывает карты наземной тактики и принимает все решения во время наземного сражения.
- III. **Отступление:** начиная с текущего игрока, каждый игрок имеет возможность отступить.
- IV. **Следующий раунд:** если у обеих сторон все ещё остаются отряды на одном и том же **ТЕАТРЕ ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ** (космическом или наземном), они разыгрывают ещё один раунд боя, начиная с шага космического сражения. В противном случае бой закончен.
 - Если у повстанцев из наземных отрядов остались только сооружения и при этом в системе присутствуют имперские наземные отряды, сооружения уничтожаются.
 - Если у Империи из кораблей в системе осталась только недостроенная Звезда Смерти и при этом в системе присутствуют повстанческие корабли, недостроенная Звезда Смерти уничтожается.

КОНЕЦ БОЯ

Бой закончен, если после последнего шага в раунде боя у обеих сторон не осталось отрядов на одном и том же театре военных действий. Например, если у игрока Империи остались только наземные отряды в системе, а у игрока Альянса — только корабли, бой закончен.



После окончания боя игроки сбрасывают с рук все карты тактики. **Затем замешайте все карты тактики в колоды.**



В конце боя уберите в запас все назначенные отрядам жетоны урона.

РОЗЫГРЫШ АТАКИ

Атака кораблями или наземными отрядами разыгрывается по шагам:

1. **Бросить кубики:** игрок бросает столько кубиков, каково суммарное значение атаки всех его отрядов, участвующих в текущем сражении. Цвет бросаемых кубиков также определяется этими значениями.
 - За одну атаку можно бросить **не больше 5 красных и 5 чёрных кубиков.**
 - Если какое-либо свойство уменьшает количество бросаемых кубиков, это уменьшение нужно применить **до того, как** вступит в силу ограничение в 5 кубиков.
2. **Боевые действия:** игрок может выполнить боевые действия, чтобы взять или разыграть карты тактики.
 - **Взять карту тактики:** игрок может потратить кубик с результатом (☒), чтобы взять одну карту тактики.
 - Игрок берёт карту тактики из той колоды, которая соответствует текущему театру военных действий (карту космической тактики во время космического сражения; карту наземной — во время наземного).
 - Потраченные кубики откладываются в сторону. Их нельзя использовать снова во время этой атаки.
 - Игрок может использовать только что взятую карту в качестве следующего боевого действия или приберечь на потом.
 - **Разыграть карту тактики:** игрок разыгрывает с руки карту и применяет её свойство, после чего сбрасывает.
 - Игрок разыгрывает карту тактики того типа, который соответствует текущему театру военных действий (карту космической тактики во время космического сражения; карту наземной — во время наземного).
 - Если на карте есть символ ☒, то игрок должен потратить один из своих кубиков с результатом ☒ (любого цвета), чтобы применить свойство этой карты.
 - Если какое-либо свойство позволяет перебросить кубики, все кубики, которые вы решили перебросить за счёт этого свойства, перебрасываются одновременно. Другое свойство может позволить вам перебросить эти кубики снова.
 - Если карта тактики требует присутствия в бою конкретного отряда или влияет на конкретный отряд, этот отряд должен находиться в системе, где разыгрывается бой, чтобы такое свойство сработало.
 - Если карта тактики наносит урон, конкретно не указывая, каким именно отрядам его назначить, игрок, разыгравший карту, сам выбирает отряд(ы) на текущем театре военных действий.
 - Игрок может выполнить сколько угодно боевых действий в любом порядке.

3. Назначить урон: игрок выбирает, каким отрядам назначить урон. Для этого он помещает соответствующие кубики  или  (или карты) рядом с выбранными отрядами.

- Результаты  на красных кубиках можно назначить только отрядам с красным значением прочности, а на чёрных — только с чёрным.
- Результаты  на кубиках любых цветов можно назначить отрядам со значением прочности любого цвета.
- Урон можно назначить только тем отрядам, которые находятся на разыгрываемом театре военных действий (кораблям — только во время космического сражения, наземным отрядам — во время наземного).
- Отряду можно назначить больше урона, чем у него осталось прочности.
- Игроки должны назначить все кубики, какие могут назначить.

4. Заблокировать урон: соперник может сыграть карты тактики, чтобы заблокировать урон, назначенный его отрядам. За каждую единицу заблокированного урона он убирает один урон, назначенный (с помощью кубика или карты) его отряду.


- Жетоны урона, лежащие на отряде, уже нельзя заблокировать.
- На этом шаге игрок может разыгрывать только те карты тактики, которые блокируют урон. Эти карты должны соответствовать разыгрываемому театру военных действий.
- Если свойство позволяет заблокировать 2 урона, с его помощью можно заблокировать 2 урона, назначенных одному отряду, или по 1 урону, назначенному двум разным отрядам.

5. Уничтожить отряды: если отряду назначен урон, количество которого больше или равно его значению прочности, этот отряд помещается на планшет своего владельца и будет уничтожен **в конце текущего шага боя** (наземного или космического сражения). В этом раунде боя отряд, помещённый на планшет, будет атаковать (бросать кубики) по обычным правилам, если ещё не атаковал.

- Если отряду назначен урон, количество которого меньше его значения прочности, подложите под фигурку этого отряда соответствующее количество жетонов урона.
- Жетоны урона сохраняются на последующие раунды боя и будут убраны в конце боя.
- Если на шаге отступления у повстанцев не осталось в бою кораблей, кроме транспортников, они обязаны отступить, иначе будут немедленно уничтожены.


ОТСТУПЛЕНИЕ


Отступая из боя, игрок должен взять **одного** своего командира из системы, где идёт бой, и поместить в соседнюю систему. Затем он передвигает свои отряды из системы, где идёт бой, в систему к этому командиру, соблюдая все обычные правила движения и транспортные ограничения.


-  Если возможно, игрок должен отступать в систему, содержащую либо его отряды, либо его жетон лояльности. Нельзя отступать в систему, содержащую отряды соперника.

- Если по соседству нет систем, содержащих его отряды или жетон лояльности, игрок может отступить в любую соседнюю систему, не содержащую отрядов.

- Игрок не может отступить в систему, из которой соперник передвинул отряды, чтобы начать текущий бой.
- Игрок Альянса может отступать только в системы на поле, но не на ячейку «База повстанцев».


 Игрок не может отступить, если у его соперника нет отрядов в системе, где идёт бой.


 Если у игрока Империи в бою находится Звезда Смерти или недостроенная Звезда Смерти, **ни один из его отрядов** не может отступить.


 Когда игрок отступает, он обязан передвинуть **все свои корабли** из системы. При желании игрок может оставить в системе наземные отряды и СИД-истребители.


- Если игрок оставляет в системе отряды и у его соперника на том же театре военных действий ещё остались отряды, они разыгрывают новый раунд боя.

- Когда игрок отступает, все его неподвижные отряды остаются в системе.

 Командир не может отступить один, без отрядов.


 Из каждого боя каждый игрок может отступить только один раз, даже если в системе у него несколько командиров.


 Игрок может отступать с помощью любого своего командира в системе, даже если у него нет значений тактики.


 **КОМАНДНАЯ ИГРА:** любой игрок может скомандовать отступление, но только если использует в этих целях своего собственного командира. Каждая команда может отступить только раз за бой.


ВЫИГРЫШ СРАЖЕНИЯ


Условия некоторых карт сбрасывают, только если игрок «выиграл сражение». Игрок выигрывает сражение в том случае, если у соперника нет отрядов на том же театре военных действий в системе, где происходит бой. Например, игрок выигрывает космическое сражение, если последний корабль его соперника уничтожен.

 Если все отряды игрока на одном театре военных действий отступают, его соперник выигрывает сражение на этом театре.

 В бою возможна ситуация, когда игрок выигрывает космическое сражение, а его соперник — наземное.

 Если в сражении уничтожены все отряды обеих сторон, это сражение не выигрывает никто.

 Игрок не считается выигравшим сражение, если у его соперника на момент начала боя не было отрядов на этом театре военных действий.

 Если игрок уничтожает последний корабль соперника, но отступает после наземного сражения, он всё равно выигрывает космическое сражение.

См. также: «Значения атаки», «Урон», «Кубики», «Значения прочности», «Командиры», «Карты тактики», «Театр военных действий»

ВЕРБОВКА

Когда жетон времени продвигается по треку на деление с символом вербовки, игроки вербуют командиров.



Символ вербовки

Чтобы завербовать командира, 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. Взятые карты действий игроки держат взакрытую и смогут применить их позже.

Игроки выбирают карты одновременно, но игрок Альянса первым объявляет, какого командира хочет завербовать. После него о своём выборе объявляет игрок Империи.

- Невыбранные карты действий игроки помещают под низ своих колод действий, не раскрывая.

Если какое-либо свойство позволяет игроку завербовать конкретного командира, он берёт этого командира из запаса и помещает в свой пул.

Нельзя завербовать командира, который уже находится на игровом поле, в пуле командиров или устранин.

- Если все командиры, изображённые на взятых игроком картах действий, уже завербованы, игрок может продолжить брать карты действий по одной, пока не возьмёт карту, на которой изображён ещё не завербованный командир.
- Игрок может выбрать карту действия, даже если не может завербовать ни одного изображённого на ней командира. В таком случае он получает только карту, но никого не вербует.

КОМАНДНАЯ ИГРА: при вербовке только адмиралы берут карты действий. Каждый из них выбирает между двумя картами и решает, какого командира завербовать. Завербованный командир помещается в тот пул, который соответствует ему по цвету (цвета адмирала синий, генерала — оранжевый). Игрок, контролирующий пул с завербованным командиром, получает соответствующую карту действия и будет решать, когда её использовать.

См. также: «Карты действий», «Обман», «Командиры», «Фаза обновления»

ВМЕСТИМОСТЬ

Чтобы передвигать наземные отряды и СИД-истребители, у игрока должны быть корабли с достаточной вместимостью. Вместимость указана в чёрном окошке рядом с символом отряда на планшете стороны.

Каждый наземный отряд и СИД-истребитель в контексте вместимости считается за единицу.

См. также: «Уничтоженные системы», «Наземные отряды», «Передвижение отрядов»

ГУСТОНАСЕЛЁННЫЕ СИСТЕМЫ

Каждая система, имеющая хотя бы один символ ресурса и ячейку для жетона лояльности, считается густонаселённой.

См. также: «Лояльность», «Отдалённые системы», «Системы»

ДИПЛОМАТИЯ

Дипломатия — навык, который встречается на жетонах командиров. Он требуется для некоторых заданий. Такие задания обычно позволяют добиться лояльности в системах и получить больше отрядов.

См. также: «Командиры», «Карты заданий», «Навыки»

ДИСЛОКАЦИЯ ОТРЯДОВ

На шаге 6 фазы обновления каждый игрок сдвигает все свои отряды на одно 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.

Каждый игрок может дислоцировать не больше **2 отрядов** в каждую систему во время каждой фазы обновления.

- Если игрок не может (или не хочет) дислоцировать некоторые отряды, он помещает их обратно на 1-е деление очереди производства.

Вы не можете дислоцировать отряды в системах, содержащих наземные отряды или корабли соперника либо жетоны саботажа.

Отдалённые системы не имеют лояльности. Дислоцировать в них отряды нельзя.

Пока база не раскрыта, игрок Альянса может дислоцировать не более 2 отрядов на ячейке «База повстанцев». Если система, содержащая базу повстанцев, лояльна Альянсу, он также может дислоцировать отряды в этой системе. Когда база повстанцев раскрыта, на ячейке «База повстанцев» нельзя дислоцировать отряды.

Когда какое-либо свойство позволяет игроку «получить» отряд в некоторой системе, этот отряд нужно взять из запаса (а не из очереди производства) и поместить в указанную систему.

КОМАНДНАЯ ИГРА: только адмиралы могут производить и дислоцировать отряды в фазе обновления.

См. также: «Производство», «Фаза обновления», «Жетоны саботажа», «Системы»

ЖЕТОН И ТРЕК ВРЕМЕНИ

В начале игры жетон времени находится на 1-м делении трека времени. В конце каждого раунда он продвигается на одно деление вперёд.

Как только жетон репутации и жетон времени оказываются на одном и том же делении трека времени, игрок Альянса немедленно побеждает.

См. также: «Фаза обновления», «Раунды», «Репутация»

ЖЕТОНЫ САБОТАЖА

Некоторые карты заданий позволяют игроку Альянса поместить в систему жетон саботажа. В такой системе нельзя использовать символы ресурсов для производства отрядов и дислоцировать отряды в фазе обновления.

- ☞ В каждой системе может быть не больше одного жетона саботажа.
- ☞ В системе с жетоном саботажа нельзя «производить» и «дислоцировать» отряды даже согласно тексту свойства.
 - Жетон саботажа не влияет на другие свойства, ссылающиеся на символы ресурсов системы. Например, жетон саботажа не мешает применить свойство, позволяющее игроку «получить» отряды в системе.
- ☞ Жетоны саботажа остаются на игровом поле до тех пор, пока не будут убраны с помощью свойства имперской карты задания.
- ☞ Жетоны саботажа равноценно влияют и на Империю, и на Альянс.

См. также: «Производство», «Дислокация отрядов», «Карты заданий»

ЗАХВАЧЕННЫЕ КОМАНДИРЫ

Некоторые свойства имперских карт позволяют захватывать повстанческих командиров в плен. Когда командир захвачен, прикрепите к нему кольцо захваченного командира.

- ☞ Захваченные командиры не создают помеху чужим заданиям, не возвращаются в пул, а игрок Альянса не может их передвигать.
 - Если вы отправляетесь на задание «против захваченного командира», захваченный командир создаёт помеху этому заданию и бросает кубики. Игрок Альянса также может выбрать в своём пуле другого командира, который будет создавать помеху этому заданию по обычным правилам.
- ☞ Захваченные командиры не препятствуют передвижению повстанческих отрядов из той системы, в которой они находятся.
- ☞ Игрок Империи может передвигать захваченных командиров, как если бы они были наземными отрядами. При этом они не подпадают под ограничение на вместимость.
 - Захваченных командиров нельзя передвигать при отступлении.
- ☞ У игрока Империи в запасе есть только одно кольцо захваченного командира. Если он захватит второго, то прикрепляет к нему кольцо, а первый командир считается спасённым.
 - Если к захваченному командиру прикрепляется другое кольцо, то кольцо захваченного командира нужно снять.
- ☞ Командир в карбонитовом кольце всё равно считается захваченным. Его можно спасти. Его можно выбирать целью любой карты, которая воздействует на захваченных командиров. Если командир спасён, повстанцы не восстанавливают репутацию, потерянную из-за карты задания «Заморозка в карбоните».
- ☞ Значения тактики захваченных командиров нельзя использовать в бою.

См. также: «Кольца», «Карты заданий», «Передвижение отрядов», «База повстанцев», «Спасение захваченных командиров»

ЗВЕЗДА СМЕРТИ

Звезда Смерти — необычайно мощный отряд, который подчиняется всем правилам кораблей, за некоторыми исключениями.

- ☞ У Звезды Смерти нет значения прочности. Ей нельзя назначить или нанести урон.
- ☞ Если у игрока Империи в бою находится Звезда Смерти или недостроенная Звезда Смерти, ни один из его отрядов не может отступить.
- ☞ Звезда Смерти и недостроенная Звезда Смерти относятся к космическим станциям (это подтип корабля). Они не считаются кораблями основного класса или сооружениями.

ПРОИЗВОДСТВО ЗВЕЗДЫ СМЕРТИ

Карта «Строительство Звезды Смерти» позволяет игроку Империи произвести вторую Звезду Смерти. Когда применяется свойство этой карты, игрок помещает в систему текущего задания недостроенную Звезду Смерти и помещает 1 обычную Звезду Смерти на 3-е деление своей очереди производства.

- ☞ Недостроенная Звезда Смерти неподвижна.
- ☞ Если какое-либо свойство позволяет игроку Империи дислоцировать Звезду Смерти, её можно поместить только в систему, содержащую недостроенную Звезду Смерти.
- ☞ Если недостроенная Звезда Смерти уничтожена, также уничтожьте Звезду Смерти в очереди производства.

УНИЧТОЖЕНИЕ ЗВЕЗДЫ СМЕРТИ

На шаге космического сражения, после розыгрыша атак и уничтожения отрядов, игрок Альянса может раскрыть находящуюся у него на руке карту «Чертежи Звезды Смерти».

Если у игрока Альянса остался в системе хотя бы 1 истребитель, он бросает 3 кубика. Если выпал хотя бы 1 ⚡, Звезда Смерти уничтожена; игрок Альянса сбрасывает карту цели, а его репутация увеличивается на указанное на ней значение.

- ☞ Если у игрока Альянса не выпал ⚡, он оставляет карту на руке, а его репутация не увеличивается. Эту карту можно будет использовать в последующих раундах боя.
- ☞ Игрок Альянса может использовать только одну карту «Чертежи Звезды Смерти» в каждом раунде боя.
- ☞ Карту действия «Один шанс на миллион» можно использовать, чтобы автоматически выбросить ⚡ по свойству карты цели «Чертежи Звезды Смерти».
- ☞ Карту «Чертежи Звезды Смерти» можно использовать против недостроенной Звезды Смерти.
- ☞ Карту «Чертежи Звезды Смерти» нельзя сыграть, если Звезда Смерти не находится в системе, где происходит бой.

См. также: «Уничтоженные системы», «Истребители», «Передвижение отрядов», «Карты целей», «Раунды»

ЗНАЧЕНИЯ АТАКИ

Значения атаки каждого отряда обозначены на планшете. У отряда может быть красное значение атаки, чёрное значение атаки, оба или ни одного. В бою игрок бросает столько кубиков, каково суммарное значение атаки его отрядов, участвующих в бою.

См. также: «Кубики», «Значения прочности»

ЗНАЧЕНИЯ ПРОЧНОСТИ

Значения прочности отрядов обозначены кружками на планшетах сторон. Это минимальное количество урона, которое нужно нанести, чтобы уничтожить отряд.

☞ Результат можно назначить только отряду, значение прочности которого соответствует цвету кубика. Результат можно назначить независимо от цвета кружка со значением прочности.

☞ У Звезды Смерти нет значения прочности. Ей нельзя назначить или нанести урон.

См. также: «Бой», «Урон», «Уничтоженные отряды», «Отряды»

ИМПЕРСКИЕ СИСТЕМЫ

Система считается имперской, если на ней есть имперский жетон лояльности или порабощения.

См. также: «Лояльность», «Порабощение», «Системы»

ИСТРЕБИТЕЛИ

Корабль с чёрным значением прочности считается истребителем.

☞ Недостроенная Звезда Смерти — не истребитель, а космическая станция.

См. также: «Корабли основного класса», «Корабли», «Отряды»

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Карты действий нужны для вербовки командиров и дают командирам особые свойства. Свойство каждой карты действия можно применить только раз за игру.

☞ При подготовке каждый игрок получает 2 случайные начальные карты действий (т. е. карты действий без символа вербовки) и кладёт их взакрытую рядом со своим планшетом. Остальные начальные карты действий возвращаются в коробку.

- **КОМАНДНАЯ ИГРА:** каждая команда получает 2 случайные карты. Командир, изображённый на карте действия, определяет, кому достанется карта. Если он не изображён, карту может использовать любой игрок.

☞ 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, уже присутствует в системе, где происходит текущий бой или задание. Единственное исключение из этого правила: карты действий, которые особо предписывают передвинуть командира в систему.

☞ 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»).

– Свойство применимо только в бою, который разыгрывается в данный момент, но не в будущих боях.

- **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.

☞ Свои карты действий можете просматривать в любое время. Смотреть в карты действий соперника нельзя.

☞ Все карты действий с символом вербовки на обороте составляют колоды действий. Карту из этой колоды можно получить во время вербовки новых командиров.

☞ Каждый игрок сам выбирает, когда использовать карты действий. Их свойства необязательны к применению.

☞ Если два игрока хотят использовать карты действий одновременно, первым карту разыгрывает текущий игрок.

☞ Если свойство карты действия позволяет игроку поискать в колоде конкретную карту задания, игрок не показывает эту карту задания своему сопернику.

См. также: «Командиры», «Вербовка»

КАРТЫ ЗАДАНИЙ

В фазе назначения игроки могут назначать командиров на задание. В фазе командования карты заданий раскрываются.

☞ Если у назначенных на задание командиров суммарно недостаёт символов навыков, которые требуются по карте задания, эту карту задания нельзя раскрыть. Она остаётся лежать взакрытую, и игрок должен активировать систему, раскрыть другую карту задания или спасовать.

- Если командир назначен на задание благодаря какому-либо свойству, у него всё равно должно быть достаточно символов требуемых навыков, иначе карту задания нельзя раскрыть.

☞ **КОМАНДНАЯ ИГРА:** карты заданий держит на руке генерал, и если игроки не могут договориться о каком-либо назначении, последнее слово в этом вопросе остаётся за генералом.

РАСКРЫТЬ КАРТУ ЗАДАНИЯ




Выполняются следующие шаги:

1. **Раскройте карту:** игрок раскрывает одну из своих карт заданий и вслух зачитывает текст.
 - **КОМАНДНАЯ ИГРА:** игрок может раскрывать только те задания, на которые назначены его командиры. Игрок, раскрывший карту, бросает кубики и принимает все решения во время этого задания.
2. **Выберите систему:** игрок должен назвать систему, в которой будет происходить задание. Затем он помещает назначенного на задание командира в названную систему.
 - Если в тексте карты указано «Отправьтесь на задание против командира», игрок должен назвать ту систему, в которой находится командир, соответствующий указаниям на карте.

- Если в тексте карты указана система, содержащая «имперский отряд», можно выбрать систему, в которой находится один или несколько имперских отрядов.
- 3. Отправьтесь на задание или выполните задание:** если в тексте карты указано «Отправьтесь», соперник может помешать заданию; переходите к шагу 4. Если в тексте карты указано «Выполните», помешать заданию нельзя. Пропустите шаги 4 и 5 и переходите сразу к шагу 6.
- 4. Соперник выбирает командира, чтобы вам помешать:** соперник может выбрать в своём пуле командира и поместить его в ту же систему (это можно сделать, даже если в системе уже есть командир соперника).
- **КОМАНДНАЯ ИГРА:** только один игрок из противоположной команды может поместить своего командира в систему.
- 5. Помеха заданию:** если у соперника нет командиров в системе, задание автоматически заканчивается успехом; переходите к шагу 6.

Если в системе есть хотя бы один имперский и хотя бы один повстанческий командир, 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. Текущий игрок бросает кубики первым, за ним бросает соперник.

Если игрок, отправившийся на это задание, выбросил **больше успехов**, чем его соперник, задание заканчивается успехом; переходите к шагу 6. В противном случае задание заканчивается провалом и свойство карты не применяется; переходите к шагу 7.

- Каждый символ  и , выпавший на кубике, считается за один успех. Каждый символ , выпавший на кубике, считается за два успеха. Пустые результаты успехами не считаются.
- В левом верхнем углу некоторых карт заданий есть изображение командира. Если среди назначенных на это задание командиров есть изображённый, он добавляет к броску два дополнительных успеха.
- Если у соперника в системе есть командир, но у него нет подходящих символов навыков, игрок, который отправляется на это задание, всё равно бросает кубики и должен выбросить хотя бы один успех, чтобы задание было успешным.
- Если в тексте задания указано «при этом учитываются все символы навыков», игроки бросают по одному кубики за каждый символ навыка на своих участвующих жетонах командиров.
- При розыгрыше помехи заданию каждый игрок может бросить **максимум 10 кубиков** (цвет неважен).
- Захваченный командир не принимает участия в задании; считается, как будто его нет в системе. Символы навыков захваченного командира учитываются только в том случае, когда кто-то отправляется на задание конкретно против него.
- Когда кто-то отправляется на задание «против командира», этот командир автоматически участвует в задании.

– Все командиры, находящиеся в системе, участвуют в этом задании.

– Если соперник выбирает в своём пуле командира, который будет мешать этому заданию, по-прежнему считается, что игрок отправился на задание против изначального командира.

- **КОМАНДНАЯ ИГРА:** по одному игроку со стороны каждой команды бросают кубики за всех командиров своей команды, находящихся в системе.

6. Успех задания: если на шаге 5 задание не закончилось провалом, игрок применяет свойство своей карты задания.

- Если свойство предписывает игроку сделать выбор (например, «уничтожить выбранный отряд»), этот выбор нужно сделать сейчас.


7. Сброс или возврат на руку: если карта задания относилась к числу начальных, она возвращается на руку игрока. Если нет, сбросьте её.


- Если командир, находящийся на нераскрытой карте задания, был устранён, захвачен или передвинут с неё, владелец возвращает эту карту задания на руку, не раскрывая сопернику.


См. также: «Фаза назначения», «Фаза командования», «Кубики», «Командиры», «Проекты»

КАРТЫ ЗОНДОВ

В колоде содержится по одной карте для всех систем на игровом поле, исключая Корусант. Эти карты нужны для определения лояльности систем во время подготовки, а игрок Альянса использует эти карты, чтобы тайно выбрать местоположение базы повстанцев.

 В каждой фазе обновления игрок Империи берёт две карты зондов с верха колоды.



 Игрок Империи держит взятые карты зондов в тайне от игрока Альянса.


 **КОМАНДНАЯ ИГРА:** за карты зондов отвечает имперский генерал.


См. также: «Карты заданий», «База повстанцев»

КАРТЫ ТАКТИКИ

Карты тактики берутся во время боя. Их разнообразные свойства помогают игрокам в бою.

 В начале боя каждый игрок берёт карты тактики в соответствии со значениями тактики своего командира. Во время боя игроки могут взять дополнительные карты тактики, тратя результаты кубиков .

 До того, как карты тактики будут разыграны, соперники не раскрывают их друг другу.

 В конце каждого боя все сброшенные карты наземной и космической тактики замешиваются в соответствующие колоды.

См. также: «Бой», «Кубики», «Командиры»

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Игрок Альянса увеличивает репутацию, выполняя условия на картах 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 его репутация увеличивается на то значение, которое указано в левом верхнем углу карты.

- Когда репутация игрока Альянса увеличивается, сдвиньте жетон репутации на указанное число делений по направлению к жетону времени.
- Увеличив репутацию за счёт карты цели, **верните её в коробку**. Больше она в этой партии не используется.

Фраза полужирным шрифтом вверху карты цели указывает, когда её можно разыграть.

- **Бой:** такую карту можно разыграть в бою, как только будет выполнено условие розыгрыша.
 - Такую карту нельзя разыграть при уничтожении отрядов, которое происходит не в рамках боя.
- **Начало фазы обновления:** такую карту можно разыграть только перед первым шагом фазы обновления. На более поздних шагах фазы её разыграть нельзя.
- В каждом бою и каждой фазе обновления можно разыграть только 1 карту цели.
- Игрок Альянса не обязан разыгрывать карты целей.

Игрок Альянса держит карты целей на руке закрытую, не показывая их сопернику, пока не решает их разыграть.

Во время подготовки колоды целей нужно сформировать согласно номерам на обороте: внизу стопка III, поверх неё стопка II, поверх неё стопка I.

- Некоторые карты заданий позволяют игроку Альянса просматривать колоду целей и менять в ней порядок карт.

На руке игрока Альянса может быть сколько угодно карт целей. Они не подпадают под ограничение на количество карт заданий на руке.

Если какое-либо свойство заставляет игрока Альянса показать карты целей, он демонстрирует их сопернику, затем забирает на руку, и они снова становятся скрытыми.

На стр. 5 подробно описано, как работает карта цели «Чертежи Звезды Смерти».

КОМАНДНАЯ ИГРА: за карты целей отвечает повстанческий генерал. Он принимает все решения относительно того, когда их разыграть.

См. также: «Бой», «Звезда Смерти», «Репутация», «Победа в игре»

КОЛЬЦА

Кольца прикрепляются к командирам и дают некоторый эффект: либо положительный, либо негативный.

Некоторые свойства карт позволяют прикреплять к жетонам командиров кольца. Прикрепляя кольцо к подставке,

убедитесь, что оно сидит плотно. Эффект кольца объяснён в тексте карты, которая ввела это кольцо в игру.

У командира может быть только одно кольцо. Если командир, к которому прикреплено кольцо, получает другое, то предыдущее кольцо нужно сбросить.

Когда из-за свойства какой-либо карты вы должны прикрепить к командиру кольцо, можете не сбрасывать эту карту, а сохранить её в напоминание о том, как действует это кольцо.

Если кольцо снято с командира, верните его в запас. Его эффект больше не действует на командира.

См. также: «Карты действий», «Захваченные командиры»

КОМАНДИРЫ

Командиры нужны для того, чтобы передвигать отряды или отправляться на задания. Символы навыков на жетонах командиров означают, задания каких типов можно раскрыть с их помощью. Значения тактики на жетонах командиров означают, сколько карт тактики каждого типа игрок возьмёт в начале боя.

Каждый игрок начинает партию с четырьмя командирами, не имеющими символов вербовки. Игрок помещает этих командиров в свой пул.

Дополнительных командиров можно завербовать в фазе обновления.

Командиров, находящихся в пуле, можно назначать на задания и добавлять в бой. С их помощью можно активировать системы и создавать помехи заданиям.

Командиры, уже находящиеся в системе, участвуют во всех боях, происходящих в этой системе, и во всех заданиях, на которые кто-либо отправляется в эту систему. Кроме того, ваши командиры препятствуют передвижению ваших отрядов из системы, где они находятся.

Люк Скайуокер (джедай) считается Люком Скайуокером в отношении свойств всех карт и ограничений, налагаемых на карты действий.

КОМАНДНАЯ ИГРА: у каждого игрока свой пул командиров. Командиры помещаются в пул, соответствующий им по цвету (цвет адмирала синий, генерала — оранжевый).

КОМАНДНАЯ ИГРА: имперская карта «Соблазн тёмной стороны» даёт имперской команде контроль над повстанческим командиром до конца партии. В фазе обновления его нужно поместить в имперский пул, соответствующий по цвету этому командиру.

См. также: «Фаза назначения», «Активация систем», «Фаза командования», «Устранение командиров», «Карты заданий», «Вербовка», «Фаза обновления», «Навыки»

КОМАНДНАЯ ИГРА

Когда в партии больше двух участников, в составе каждой команды состоит от 1 до 2 человек. Партнёры по команде делят обязанности между собой: один становится генералом, второй — адмиралом.

Если игроков больше двух, используйте оборотные стороны планшетов (стороны для командной игры). У каждой команды два пула командиров. При игре втроём один участник выступает за повстанцев, а остальные двое

делают обязанность генерала и адмирала Империи. Планшет игрока Альянса должен лежать стороной для командной игры вверх: он выступает и за генерала, и за адмирала.

- 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.

Особые правила для командной игры (3–4 игроков) встречаются в разных частях справочника и обозначены подзаголовком **«КОМАНДНАЯ ИГРА»**.

См. также: «Карты действий», «Фаза назначения», «Производство», «Бой», «Фаза командования», «Командиры», «Карты целей», «Карты зондов», «Вербовка», «Фаза обновления»

КОРАБЛИ

Отряд, соответствующий символу ресурса, считается кораблём.

- Звёздные разрушители, Звезда Смерти и недостроенная Звезда Смерти также считаются кораблями.
- Корабль с красным значением прочности считается кораблём основного класса. Корабль с чёрным значением прочности считается истребителем.
 - Звезда Смерти и недостроенная Звезда Смерти — станции. Они не считаются кораблями основного класса или истребителями.

См. также: «Производство», «Корабли основного класса», «Звезда Смерти», «Дислокация отрядов», «Истребители», «Отряды», «Символы ресурсов»

КОРАБЛИ ОСНОВНОГО КЛАССА

Корабль с красным значением прочности считается кораблём основного класса.

- Звезда Смерти — не корабль основного класса, а космическая станция.

См. также: «Звезда Смерти», «Истребители», «Корабли», «Отряды»

КУБИКИ

Кубики нужны для розыгрыша боёв и при помехах заданиям. На гранях встречаются 3 возможных результата: попадание, прямое попадание и спецсвойство.

- ☒ Попадание:** в бою попадание можно назначить в качестве урона отряду, значение прочности которого соответствует цвету кубика.
 - Во время задания попадание означает 1 успех.
- ☒ Прямое попадание:** в бою прямое попадание можно назначить в качестве урона отряду, значение прочности которого имеет красный или чёрный цвет.
 - Во время задания прямое попадание означает 1 успех.
- ☒ Спецсвойство:** в бою кубик со спецсвойством можно потратить либо на то, чтобы взять 1 карту тактики, либо на то, чтобы разыграть 1 карту тактики, имеющую символ спецсвойства.
 - Во время задания спецсвойство означает 2 успеха.

- Некоторые свойства позволяют перебросить кубики. Если у вас несколько таких свойств, кубики можно перебрасывать несколько раз.

- Цвет кубиков важен только в бою. Когда вы бросаете кубики по любой другой причине, можете выбрать любой цвет.

См. также: «Бой», «Карты заданий»

ЛОГИСТИКА

Логистика — навык, который встречается на жетонах командиров. Он требуется для некоторых заданий. Логистические задания Альянса позволяют перемещать отряды с базы повстанцев, а также на неё. Имперские логистические задания позволяют производить особые отряды и ускорять производство обычных.

См. также: «Командиры», «Карты заданий», «Навыки»

ЛОЯЛЬНОСТЬ

Жетон лояльности, лежащий на поле в специальной ячейке системы, показывает, какой стороне она лояльна. Если жетона лояльности нет, она считается нейтральной.

- Чтобы добиться лояльности обитателей системы, игрокам придётся выполнять задания.
 - Если система лояльна вашей стороне, вы можете производить отряды, используя символы ресурсов этой системы, и дислоцировать отряды в этой системе.
 - 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.
 - Если «ваша лояльность увеличивается на 2» в системе, лояльной сопернику, уберите его жетон лояльности из этой системы и положите туда свой; теперь она лояльна вашей стороне.
 - В каждой системе одновременно может быть не больше одного жетона лояльности и одного жетона порабощения.
 - Если согласно какому-либо свойству система должна стать лояльной вашей стороне, вы должны положить туда жетон лояльности независимо от того, есть ли в этой системе или жетон порабощения, принадлежащие сопернику.
 - Если «ваша лояльность уменьшается на 1» в системе, лояльной вам, уберите ваш жетон лояльности из этой системы; теперь она нейтральна. Вы не можете лишиться лояльности в нейтральной системе.
 - Корусант всегда лоялен Империи; лояльность в этой системе не может увеличиваться или уменьшаться.
 - Ячейка «База повстанцев» не считается системой; её лояльность не может увеличиваться или уменьшаться.
- См. также:** «Производство», «Карты заданий», «Нейтральные системы», «Порабощение»

НАВЫКИ

У каждого командира есть символы навыков. Они показывают, на какие задания этот командир может отправиться и каким — помешать.

- В игре четыре типа навыков: дипломатия, разведка, логистика и спецоперации.

См. также: «Дипломатия», «Разведка», «Командиры», «Логистика», «Карты заданий», «Спецоперации»

НАЗЕМНЫЕ ОТРЯДЫ

Отряд, соответствующий оранжевому символу ресурса, считается наземным.

См. также: «Производство», «Дислокация отрядов», «Отряды», «Символы ресурсов»

НАЧАЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ

У каждой стороны есть 4 карты начальных заданий. Они находятся в руках игроков с самого начала партии.

- Начальные задания можно отличить по символу полукруглой стрелки внизу карты.
- Используя карту начального задания, игрок возвращает её на руку.
- Начальные задания нельзя добровольно сбросить. Соперник не может заставить вас сбросить начальное задание.

См. также: «Карты заданий»

НЕЙТРАЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ

Система, не имеющая повстанческого жетона лояльности, имперского жетона лояльности и жетона порабощения, считается нейтральной.

См. также: «Имперские системы», «Лояльность», «Повстанческие системы», «Отдалённые системы», «Порабощение», «Системы»

ОБМАН

Хотя игрокам дозволено блефовать и пытаться ввести соперника в заблуждение относительно своих намерений и местоположения базы повстанцев, есть несколько правил, которые они обязаны соблюдать.

- Если какое-либо свойство требует от игрока Альянса применить некоторый эффект в системе с базой повстанцев (не на ячейке «База повстанцев»), он должен это сделать именно в той системе, где находится база.
- Если в конце игры выясняется, что игрок обманывал соперника (намеренно или ненамеренно), он проигрывает, а его соперник побеждает. Сюда относятся в том числе случаи передвижения с базы повстанцев в не разрешённую правилами систему и вербовка командира, не совпадающего с выбранной картой действия.

См. также: «Карты действий», «База повстанцев», «Вербовка»

ОГРАНИЧЕНИЯ НА КОМПОНЕНТЫ

Если у игроков во время партии закончился какой-либо тип компонентов, они должны соблюдать следующие правила:

- Кубики:** за одну атаку или за одно задание каждый игрок может бросить не больше 5 красных и 5 чёрных кубиков.

- Жетоны и кольца:** командиры и кольца ограничены составом игры.

Все прочие жетоны ничем не ограничены. Если у вас закончились жетоны какого-либо типа, подберите подходящую замену (например, монеты).

- Отряды:** отряды ограничены составом игры. Игрок не может производить отряд, если отряды такого типа закончились.

На шаге 5 фазы обновления игрок может уничтожить любые свои отряды на игровом поле и вернуть их в запас.

- Карты:** если закончилась какая-либо колода, перемешайте соответствующий сброс и положите его в закрытую. Это ваша новая колода.

См. также: «Кубики», «Сброс», «Отряды»

ОТДАЛЁННЫЕ СИСТЕМЫ

Если у системы нет ячейки для жетона лояльности и нет символа ресурсов, эта система считается отдалённой.

- В отдалённые системы нельзя помещать жетоны лояльности и порабощения. Эти системы всегда нейтральные.
- Отряды нельзя дислоцировать в отдалённых системах.

См. также: «Лояльность», «Нейтральные системы», «Густонаселённые системы», «Порабощение», «Системы»

ОТРЯДЫ

Все пластиковые фигурки в игре считаются отрядами. Названия и возможности всех отрядов указаны на планшетах сторон.

Вот полный список отрядов в базовом комплекте игры:

- Имперские отряды:** 24 СИД-истребителя, 8 штурмовых транспортов, 8 звёздных разрушителей, 2 звёздных суперразрушителя, 2 Звезды Смерти, 1 недостроенная Звезда Смерти, 30 штурмовиков, 10 AT-ST, 4 AT-AT.

- Повстанческие отряды:** 8 X-истребителей, 12 Y-истребителей, 4 кореллианских корвета, 4 транспорта, 3 крейсера мон-каламари, 21 солдат повстанцев, 6 аэроспидеров, 3 генератора щита, 3 ионные пушки.









- Командная игра:** когда какое-либо правило ссылается на отряды игрока, имеются в виду все корабли и наземные отряды, принадлежащие команде этого игрока.

См. также: «Корабли основного класса», «Звезда Смерти», «Истребители», «Наземные отряды», «Корабли», «Сооружения»

ОТСТУПЛЕНИЕ (СМ. БОЙ)

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ОТРЯДОВ


Игроки передвигают отряды, активируя системы во время фазы командования. Поместив командира в систему, игрок может передвинуть в неё любые свои корабли из соседних систем. Если отряды были передвинуты в систему, содержащую вражеские отряды, игроки разыгрывают бой.

-  Каждый передвигающийся корабль основного класса и Звезда Смерти могут взять с собой некоторое количество наземных отрядов и СИД-истребителей, которое не превышает их вместимость.
-  На планшете некоторые отряды имеют символ транспортных ограничений. Эти отряды могут передвигаться только в том случае, если игрок передвигает из той же системы корабль с достаточной вместимостью.
-  Можно передвинуть отряды из нескольких систем, если все эти системы являются соседними для активированной системы.
-  Отряд с символом неподвижности передвигаться не может.
-  Две системы, имеющие общую границу, являются соседними.
 - Отряды могут передвигаться через оранжевые границы регионов, но не через непроходимые (затенённые) области.
-  Отряды не могут передвигаться из системы, содержащей командира, который принадлежит той же стороне.
 - Командир, не имеющий значений тактики, всё равно препятствует передвижению отрядов из системы, в которой он находится.
 - Командир, находящийся на ячейке «База повстанцев», препятствует передвижению отрядов с этой ячейки, но не препятствует передвижению отрядов из системы, содержащей базу повстанцев.
-  Командир, не имеющий значений тактики, не может активировать систему.
-  Если какое-либо свойство позволяет игроку передвигать отряды, он обязан следовать всем правилам и ограничениям на движение. Например, когда игрок Альянса передвигает отряды по свойству карты задания «Тайный флот», он должен соблюдать правила вместимости и не может передвинуть неподвижные отряды.
 - Если какое-либо свойство позволяет игроку игнорировать транспортные ограничения, его отряды, имеющие символ транспортных ограничений, могут передвигаться без помощи отрядов с символом вместимости.

См. также: «Активация систем», «Наземные отряды», «Отряды», «Корабли», «Вместимость»

ПОБЕДА В ИГРЕ

У каждой стороны в игре — свои условия победы:

-  Игрок Империи немедленно побеждает, если в системе, содержащей базу повстанцев, есть имперский отряд и нет ни одного повстанческого.
 - Игрок Империи может победить, только если база повстанцев раскрыта или содержащая её система уничтожена.



Вместимость




Символ неподвижности



Символ транспортных ограничений

- Если система, содержащая базу, уничтожена, игрок Империи немедленно побеждает.

-  Как только жетон репутации и жетон времени оказываются на одном и том же делении трека времени, игрок Альянса немедленно побеждает.

См. также: «Уничтоженные системы», «Карты целей», «База повстанцев», «Репутация»









ПОВСТАНЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

Система считается повстанческой, если на ней есть повстанческий жетон лояльности и нет жетона поражения.

См. также: «Имперские системы», «Нейтральные системы», «Системы»

ПОРАБОЩЕНИЕ


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

-  Жетон порабощения и имперский жетон лояльности — это две стороны одного жетона.
-  Система с жетоном порабощения считается имперской.
 - Жетон порабощения не определяет то, кому система лояльна. Такая система может быть либо нейтральной, либо лояльной повстанцам (если в ней находится повстанческий жетон лояльности).
-  Игрок Империи может производить и дислоцировать отряды в порабощённой системе.
 - В порабощённой системе игрок Империи может использовать только левый символ ресурса для производства новых отрядов.
-  Если в порабощённой системе больше нет имперских наземных отрядов, немедленно сбросьте жетон порабощения.
-  Если порабощённая система содержит повстанческий жетон лояльности, он остаётся в системе под жетоном порабощения.
-  Если нейтральная порабощённая система становится лояльной Империи, переверните жетон порабощения на сторону с лояльностью.
-  Если порабощённая система становится лояльной Альянсу, повстанческий жетон лояльности нужно положить под жетон порабощения.
-  Если порабощённая система перестаёт быть лояльной Альянсу, уберите повстанческий жетон лояльности из-под жетона порабощения. Теперь эта система нейтральна.

См. также: «Имперские системы», «Лояльность»

ПРОЕКТЫ

В колоде проектов содержатся карты заданий, которые игрок Империи может брать с помощью розыгрыша карты задания «Научные разработки» или аналогичных.

-  Все карты в колоде проектов — это задания. Сбрасывая карту проекта, кладите её в сброс колоды проектов.

КОМАНДНАЯ ИГРА: если сторона Империи получает карту проекта, её берёт на руку имперский генерал.

См. также: «Логистика», «Карты заданий»

ПРОИЗВОДСТВО

Когда жетон времени продвигается по треку на деление с символом производства, игроки производят отряды.

Игроки действуют одновременно. Каждый игрок помещает 1 отряд в свою очередь производства за каждый символ ресурса в своих лояльных и поработанных системах. Номер рядом с символом производства обозначает, на какое деление очереди нужно поместить отряд. В поработанных системах для производства используется только левый символ ресурса.

Отряды помещаются в очередь из запаса (берутся из неиспользуемых компонентов).

Нельзя использовать для производства символы ресурсов в системе, в которой находятся отряды вашего соперника.

Игрок Альянса также может использовать символы ресурсов с ячейки «База повстанцев» — но только в случае, если база не раскрыта и в её системе нет имперских отрядов или имперского жетона лояльности.

На планшете Альянса каждом синему ▲ и оранжевому ■ символу соответствуют несколько отрядов. Используя такие символы, игрок Альянса может выбрать, отряды какого типа поместить в очередь производства.

В каждой фазе обновления каждый отряд сдвигается на 1 деление вниз по очереди производства (по направлению к краю поля владельца). Все отряды, которые сдвигаются с 1-го деления за край поля, готовы к дислокации.

Когда какое-либо свойство позволяет игроку поместить отряды в очередь производства, эти отряды берутся из запаса.

- Если такое свойство применяется в какой-либо системе, его можно применить, даже если в этой системе есть жетон саботажа.

КОМАНДНАЯ ИГРА: только адмиралы могут производить и дислоцировать отряды в фазе обновления.

См. также: «Ограничения на компоненты», «Дислокация отрядов», «Фаза обновления», «Символы ресурсов», «Жетоны саботажа», «Системы»

РАЗВЕДКА

Разведка — навык, который встречается на жетонах командиров. Разведка Альянса работает на получение карт целей, а имперская — на поиск базы повстанцев.

См. также: «Командиры», «Карты заданий», «Навыки»

РАУНДЫ

В игре два типа раундов: игровые раунды и раунды боя.

Игра состоит из последовательности игровых раундов. Каждый раунд состоит из фазы назначения, фазы командования и фазы обновления.

Бой состоит из череды раундов боя.

См. также: «Фаза назначения», «Фаза командования», «Бой», «Фаза обновления»

РЕГИОНЫ

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

При передвижении отряды могут пересекать границы регионов.

Свойства некоторых карт влияют на системы, находящиеся в одном регионе.

См. также: «Системы»

РЕПУТАЦИЯ

В начале игры жетон репутации находится на 14-м делении трека времени. Как только жетон репутации и жетон времени оказываются на одном и том же делении трека, игрок Альянса немедленно побеждает. Увеличить репутацию, как правило, помогают карты целей.

Когда репутация игрока Альянса увеличивается на 1, сдвигайте жетон репутации на одно деление по направлению к жетону времени.

- Если репутация увеличивается на 2 или больше, сдвигайте жетон по одному делению за раз. Если жетоны репутации и времени оказались на одном делении, игра немедленно заканчивается.

Когда репутация игрока Альянса уменьшается на 1, сдвигайте жетон репутации на одно деление по направлению от жетона времени.

См. также: «Карты целей», «Жетон и трек времени», «Победа в игре»

СБРОС

Сбрасывая карту, игрок помещает её в открытую рядом с соответствующей колодой.

Любой игрок может просматривать карты в сбросе.

Если колода закончилась, перемешайте сброс и положите взакрытую. Теперь это новая колода.

См. также: «Ограничения на компоненты», «Карты заданий», «Проекты»

СИМВОЛЫ РЕСУРСОВ

У каждой густонаселённой системы есть как минимум 1 символ ресурса. Символы ресурсов указывают, отряды каких типов может производить эта система во время фазы обновления. На планшете стороны указано, какие отряды каким символам соответствуют.

Когда какое-либо свойство ссылается на символы ресурсов системы, используются все символы ресурсов этой системы независимо от того, есть ли в ней жетон лояльности, жетон порабощения или отряды какой-либо стороны.

См. также: «Производство», «Густонаселённые системы», «Фаза обновления»

СИСТЕМЫ

В каждой системе имеется изображение планеты, название и космическая область, окружающая планету. В густонаселённых системах также есть символы ресурсов и ячейка для жетона лояльности.

- Каждая система — это не просто одна планета, изображённая на игровом поле. Это ещё и луны, космические станции и другие планеты в системе.
- Если какое-либо свойство ссылается на «ближайшую систему», игрок подсчитывает, сколько передвижений понадобится отряду, чтобы достигнуть заданной системы. Если несколько систем находятся на одинаковом расстоянии, игрок, применяющий свойство, выбирает из них сам.

См. также: «Имперские системы», «Лояльность», «Нейтральные системы», «Густонаселённые системы», «Повстанческие системы», «Регионы», «Отдалённые системы», «Символы ресурсов»

СООРУЖЕНИЯ

Генератор щита и ионная пушка — это особый тип наземных отрядов, называемый сооружениями. Их особые свойства объяснены на планшете повстанцев.

- В одной системе может быть сколько угодно сооружений любых типов, и каждое даёт своё преимущество.
- Свойство сооружения применяется, пока это сооружение находится в системе.
- Сооружения неподвижны.

См. также: «Наземные отряды», «Передвижение отрядов»

СПАСЕНИЕ ЗАХВАЧЕННЫХ КОМАНДИРОВ

Некоторые карты позволяют спасти захваченного командира. Когда командир спасён, снимите с него кольцо и поместите этого командира на ячейку «База повстанцев».

- Если в системе с захваченным командиром нет имперских отрядов (как правило, это происходит после поражения Империи в бою), захваченный командир немедленно спасён. Поместите его на базу по обычным правилам.
- После спасения командира с помощью карты задания любые командиры, назначенные на это задание, также могут передвинуться на ячейку «База повстанцев». Все прочие командиры, находящиеся в системе, где происходило задание, остаются в этой системе.
- Когда база раскрыта, помещайте спасённых командиров в систему, содержащую базу повстанцев.

См. также: «Захваченные командиры», «Карты заданий», «База повстанцев»

СПЕЦОПЕРАЦИИ

Спецоперации — навык, который встречается на жетонах командиров. Спецоперации Альянса, как правило, позволяют уничтожать имперские отряды, а имперские — захватить в плен повстанческих командиров и использовать этих пленников для различных целей.

См. также: «Командиры», «Карты заданий», «Навыки»

ТЕАТР ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

В игре имеется два театра военных действий: космический и наземный. Каждый отряд атакует на одном из двух театров, и у большинства командиров есть значения тактики, соответствующие каждому из двух театров.

- Когда в сражении игроки назначают и наносят урон, это происходит на соответствующем театре военных действий. Например, если игроки разыгрывают шаг космического сражения, они не могут назначать и наносить урон наземным отрядам.

См. также: «Бой», «Урон»

ТЕКУЩИЙ ИГРОК

Игрок, делающий ход, считается текущим игроком.

См. также: «Бой», «Фаза командования»

УНИЧТОЖЕННЫЕ ОТРЯДЫ

Когда отряд уничтожен, уберите его с игрового поля и верните в запас.

- Некоторые свойства позволяют игроку «уничтожить отряды на сумму не более X единиц прочности». Чтобы применить такое свойство, игрок выбирает отряды, суммарная прочность которых меньше или равна X. Эти отряды немедленно уничтожаются.

См. также: «Бой», «Урон»

УНИЧТОЖЕННЫЕ СИСТЕМЫ

Карта задания «Суперлазер заряжен» позволяет уничтожать целые системы. Положите на такую систему жетон уничтоженной системы и уничтожьте все наземные отряды Альянса в этой системе.

- Имперские наземные отряды в этой системе не уничтожаются автоматически. Если число имперских отрядов, требующих транспортировки, превышает суммарную вместимость имперских кораблей в этой системе, игрок Империи сам выбирает, какие его лишние отряды будут уничтожены.
- Уничтожение систем никак не влияет на командиров.
- Наземные отряды могут передвигаться в уничтоженные системы, но наземных сражений там не происходит. Если число отрядов в уничтоженной системе, требующих транспортировки, в какой-то момент превысит суммарную вместимость кораблей той же стороны в этой системе, их владелец сам выбирает, какие его лишние отряды будут уничтожены.
- Космические сражения в уничтоженных системах протекают по обычным правилам.
- Уничтоженные системы не имеют лояльности, и их нельзя поработить. У них нет символов ресурсов, но названия систем сохраняются. Если карты заданий или действий ссылаются на название конкретной уничтоженной системы, вы по-прежнему можете отправляться на такие задания или выполнять такие задания в этой системе.

См. также: «Звезда Смерти», «Уничтоженные отряды», «Командиры», «Карты заданий», «Порабощение», «Вместимость», «Победа в игре»

УРОН

Отрядам в бою можно назначить урон. После шага блокирования, если отряд получил урон, количество которого больше или равно его значению прочности, он уничтожен.

- Во время боя урон, который не приводит к уничтожению отряда, отслеживается с помощью жетонов урона. Жетоны урона убираются в конце боя.

См. также: «Бой», «Уничтоженные отряды», «Значения прочности», «Отряды»

УСТРАНЕНИЕ КОМАНДИРОВ

Некоторые свойства приводят к устранению командиров. Когда это происходит, уберите устранённого командира в коробку. До конца партии он не используется.

См. также: «Карты действий», «Командиры», «Карты целей»

ФАЗА КОМАНДОВАНИЯ

В этой фазе игроки по очереди активируют системы или раскрывают карты заданий.

- Игрок Альянса первым делает ход в этой фазе, за ним ходит игрок Империи.
- Неважно, в какую часть системы вы помещаете командира. Он будет участвовать во всех заданиях, космических и наземных сражениях в этой системе.
- В любой момент фазы командования игрок может спасовать. Если он спасовал, то до конца фазы уже не может активировать системы и раскрывать задания.
 - Спасовавший игрок всё ещё может использовать командиров из своего пула, чтобы мешать чужим заданиям или добавлять их в бой на первом шаге боя.
 - При желании игрок **может не раскрывать** карту задания, на которую назначил кого-то из командиров. В конце фазы командования игрок возвращает в свой пул всех командиров, ещё находящихся на картах заданий, а сами карты заданий возвращает на руку, не показывая сопернику.
- КОМАНДНАЯ ИГРА:** 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.).
- КОМАНДНАЯ ИГРА:** в свой ход игрок может активировать систему, **используя одного из своих командиров**, раскрыть карту задания, на которое назначен один из его командиров, или спасовать.
- КОМАНДНАЯ ИГРА (3 ИГРОКА):** у игрока Альянса 2 хода в каждом раунде, и он должен использовать своих оранжевых и синих командиров по отдельности (как если бы в партии было 4 игрока). За адмирала и за генерала он пасует по отдельности.

См. также: «Активация систем», «Карты заданий»

ФАЗА НАЗНАЧЕНИЯ

В этой фазе игроки назначают своих командиров на задания. Первым все назначения проводит игрок Альянса, затем — его соперник. Чтобы назначить командира на задание, игрок выбирает на руке карту задания и кладёт её взакрытую перед собой. Затем ставит **одного или двух** командиров из своего пула поверх этой карты.

- Те командиры, которых вы не назначили на задания, остаются в пуле.
- Не раскрывайте задания во время фазы назначения.
- Игрок может назначить на задание двух командиров, даже если в задании нет такого требования.
 - КОМАНДНАЯ ИГРА:** на каждое задание можно назначить не больше двух командиров независимо от того, каким игрокам они принадлежат.
- КОМАНДНАЯ ИГРА:** 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.
- КОМАНДНАЯ ИГРА:** оба игрока команды Альянса должны назначить своих командиров на задания до того, как к этому приступят игроки Империи.

См. также: «Фаза командования», «Командиры», «Карты заданий»

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

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

- 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.
 - Непосредственно перед началом этого шага игрок Альянса может разыграть одну карту цели с указанием «Начало фазы обновления».
- 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.
 - Карты проектов считаются заданиями и подпадают под это ограничение. Карты целей **не** подпадают под это ограничение.
 - Начальные задания нельзя сбросить.
 - Можно держать и больше 10 карт заданий на руке во время других фаз. Игроки не сбрасывают карты вплоть до этого шага фазы обновления.
 - КОМАНДНАЯ ИГРА:** карты заданий берут генералы. Только они решают, какие карты сбросить, если карт на руке больше 10.
- Запустить дроидов-зондов:** игрок Империи берёт 2 карты зондов.
 - КОМАНДНАЯ ИГРА:** на этом шаге карты берёт имперский генерал.

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 символ 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, которого хочет завербовать, а вторую карту кладёт взакрытую под низ колоды.
 - **КОМАНДНАЯ ИГРА:** при вербовке только адмиралы берут карты действий и решают, каких командиров завербовать. Завербованные командиры помещаются в пул, соответствующий им по цвету (цвет адмирала синий, генерала — оранжевый). Игрок, контролирующий пул с завербованным командиром, получает соответствующую карту действия и будет решать, когда её использовать.
 - II. *Символ производства:* игроки одновременно производят новые отряды. Каждый игрок производит один отряд за каждый символ ресурса в своих лояльных и поработанных системах. В поработанных системах для производства используется только левый символ ресурса. Игрок берёт эти отряды из запаса и помещает в очередь производства на деления, номера которых соответствуют номерам слева от символов ресурсов.
 - **КОМАНДНАЯ ИГРА:** на этом шаге производством новых отрядов занимаются адмиралы.
6. **Дислоцировать отряды:** начиная с игрока Альянса, каждый игрок сдвигает все свои отряды на одно 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.
 - **КОМАНДНАЯ ИГРА:** на этом шаге дислокацией новых отрядов занимаются адмиралы.

См. также: «Производство», «Дислокация отрядов», «Сброс», «Карты зондов», «Вербовка», «Жетон и трек времени»

ПРИЛОЖЕНИЕ: ПОЛНАЯ ПОДГОТОВКА

В этом разделе справочника описана полная последовательность подготовки к партии (с учётом всех расширенных правил, изложенных в конце буклета с правилами игры). Начиная со второй партии игрокам стоит проходить подготовку, следуя тексту на этой странице.

Подготовка проходит 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.

- **КОМАНДНАЯ ИГРА:** игроки решают, кто выступит за генерала, а кто — за адмирала. Они используют оборотные стороны планшетов (стороны для командной игры).
 - **КОМАНДНАЯ ИГРА (3 ИГРОКА):** один участник выступает за генерала и адмирала повстанцев и кладёт планшет «командной» стороной вверх.
2. **Поместите начальных командиров на планшеты:** найдите среди ваших компонентов 4 жетона командиров, на которых нет символа вербовки, и поместите в ваш пул командиров на планшете. Все жетоны командиров с символом вербовки поместите рядом с игровым полем. Их можно будет добавить в пул по ходу партии.
 - **КОМАНДНАЯ ИГРА:** адмирал и генерал берут по 2 начальных командира и помещают их в свои пулы.
 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 положите стопку II, а поверх — стопку I. Теперь это колода целей. Игрок Альянса берёт из неё верхнюю карту, не показывая игроку Империи.
 - **КОМАНДНАЯ ИГРА:** повстанческий генерал берёт карту цели.
 5. **Подготовьте колоду действий:** каждый игрок берёт свои карты действий с символом вербовки и перемешивает. Это его колода действий, которую нужно положить взакрытую рядом с планшетом (там, где указано: «Колода действий»).
 6. **Подготовьте колоды тактики, жетоны и кубики:** перемешайте по отдельности колоды карт космической и наземной тактики. Положите их, а также все оставшиеся кубики и жетоны в досягаемости игроков.
 7. **Подготовьте карты заданий:** каждый игрок перемешивает 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» игрового поля.
 - 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:** подготовьте следующие компоненты по шагам:

- I. 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. Поместите по жетону порабощения в первые две имперские системы и по имперскому жетону лояльности в три оставшиеся.

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

- II. Игрок Империи получает 3 звёздных разрушителя, 3 штурмовых транспорта, 12 СИД-истребителей, 12 штурмовиков, 5 AT-ST, 1 AT-AT 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.

— **КОМАНДНАЯ ИГРА:** адмирал решает, куда поместить начальные отряды.

- III. Игрок Альянса получает 1 кореллианский корвет, 1 транспортник, 2 X-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.

— **КОМАНДНАЯ ИГРА:** адмирал решает, куда поместить начальные отряды.

- IV. Каждый игрок получает 2 случайные начальные карты действий (без символа вербовки). Игроки кладут полученные карты взакрытую рядом со своими планшетами. Все прочие начальные карты действий в игре не используются. Верните их в коробку не раскрывая.

— **КОМАНДНАЯ ИГРА:** каждая команда получает 2 случайные карты. Какая карта кому достанется, определяет командир, изображённый на карте. Если он не изображён, карту может использовать любой игрок.

1. **Выберите местоположение базы:** 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.

• **КОМАНДНАЯ ИГРА:** если игроки Альянса не могут договориться, где разместить базу, последнее слово остаётся за генералом.

2. **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.

• **КОМАНДНАЯ ИГРА:** генералы берут по 2 карты из своих колод заданий и добавляют их к начальным заданиям.

Игроки готовы начать партию!

ПРИЛОЖЕНИЕ: ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

ДВИЖЕНИЕ

— *Может ли игрок активировать систему, но не передвинуть в неё ни одного отряда?*

— Да. Можно поместить командира в систему и передвинуть в неё ровно 0 отрядов.

— *Если на ячейке «База повстанцев» есть повстанческий командир, может ли игрок Альянса передвинуть отряды с базы с помощью карты задания «Возглавить ударный отряд»?*

— Нет, не в этом случае. Однако некоторые карты (например, «Спланировать налёт») позволяют передвигать отряды с базы, даже если там есть командиры.

ЗАХВАЧЕННЫЕ КОМАНДИРЫ

— *Учитываются ли значения тактики захваченных командиров во время боя, происходящего в их системе?*

— Нет.

— *Может ли игрок Империи захватить повстанческого командира, если другой повстанческий командир уже заморожен в карбонит?*

— Да. В каждом из этих колец игрок Империи может держать по одному командиру.

— *Может ли игрок Империи отправляться на задания против захваченного командира, который находится в карбонитовом кольце?*

— Да.

— *Может ли захваченный командир использовать карты действий?*

— Нет.

— *Может ли захваченный Люк Скайуокер выполнить условия карты цели «Возвращение джедая»?*

— Да. По условиям карты «Возвращение джедая» Люк Скайуокер просто должен находиться в системе. Его можно использовать, даже если он захвачен или к нему прикреплено другое имперское кольцо. В таком случае кольцо на Люке Скайуокере сохраняется.

— *Свойство карты «Сокол Тысячелетия» позволяет спасти командира на шестом шаге задания?*

— Нет, спасение происходит после того, как все шаги задания пройдены.

— *Свойство карты «Сокол Тысячелетия» позволяет спасти командира, но считается ли это заданием в контексте розыгрыша карты действия «Это твоя судьба»?*

— Когда вы применяете свойство кольца «Сокола», это само по себе не задание, но оно всегда применяется в сочетании с картой задания. Поэтому карту «Это твоя судьба» вполне можно использовать, чтобы захватить одного из командиров, которые отправились на это задание.

— *Может ли игрок Империи захватить имперского командира с помощью карты действия «Это твоя судьба»?*

— Нет. Захватывать можно только повстанческих командиров.

ЗВЕЗДА СМЕРТИ

— Если в системе со скрытой базой повстанцев находится Звезда Смерти или недостроенная Звезда Смерти, база автоматически раскрывается?

— Нет. База раскрывается только тогда, когда игрок Империи передвигает в эту систему наземные отряды.

— Можно ли использовать карты заданий «Суперлазер заряжен» или «Страх удержит их в подчинении» в отношении недостроенной Звезды Смерти?

— Нет. Когда свойство ссылается на Звезду Смерти, его нельзя применять в отношении недостроенной Звезды Смерти, если не сказано иное. Например, в справочнике конкретно сказано, что карту цели «Чертежи Звезды Смерти» можно использовать против недостроенной Звезды Смерти.

— Может ли игрок Империи использовать карту «Надзор за проектом», чтобы ускорить производство новой Звезды Смерти?

— Да, но только если задание выполняется в системе, содержащей недостроенную Звезду Смерти.

— Что происходит в редкой ситуации, когда единственный корабль игрока Империи в системе — это Звезда Смерти и эта система содержит повстанческие корабли, а также две или больше ионных пушек.

— Повстанческие корабли обязаны отступить в конце раунда боя, если **все** перечисленные условия выполняются:

- I. Единственный корабль игрока Империи в системе — это Звезда Смерти, и из-за двух ионных пушек игрок Империи не может бросать кубики.
- II. У Империи нет наземных отрядов в этой системе.
- III. Во время этого раунда боя игрок Альянса не разыграл карту цели «Чертежи Звезды Смерти».

Если у повстанцев в этой системе нет командира или они не могут отступить по иной причине, их корабли уничтожаются.

КАРТЫ ЗАДАНИЙ И ДЕЙСТВИЙ

— Что означает формулировка «не показывая их игроку Империи» в тексте карты задания «Пустить по ложному следу»?

— Игрок Империи видит лицевые стороны карт, когда игрок Альянса их забирает. Когда игрок Альянса кладёт их в колоду, игрок Империи видит, сколько карт положено под низ колоды и сколько — наверх, но не видит их лицевые стороны.

— Может ли игрок Альянса использовать карту задания «Запасной план» в отношении карты начального задания «Быстрая мобилизация»?

— Да. Если игрок использует «Запасной план», чтобы повторно провести быструю мобилизацию, то в конце текущей фазы командования он применит свойство «Быстрой мобилизации» дважды. Это может позволить ему дважды переместить базу, дважды передвинуть отряды на базу или по разу выполнить каждый из двух вариантов.

— Когда карта задания или действия позволяет игроку назначить командира на задание, может ли он дополнительно назначить второго командира из своего пула на это задание?

— Игрок может назначить второго командира, только если свойство применяется во время фазы назначения (например, с помощью карты действия «Отчаянное положение»). Если свойство применяется во время фазы командования (например, с помощью карты задания «Запасной план»), игрок не может назначать на задание дополнительного командира.

— Когда карта задания или действия позволяет игроку поместить отряды в очередь производства, используя символы ресурсов системы, имеет ли значение то, кому лояльна система?

— Нет. Игрок использует все символы ресурсов системы независимо от того, какой жетон лежит в ячейке лояльности и какой стороной он повернут.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

— Если Дарт Вейдер или Император Палпатин отступают из боя до его окончания и повстанцы таким образом выигрывают сражение, можно ли разыграть карту «Возвращение джедая»?

— Да. Игрок Альянса может разыграть «Возвращение джедая», если Император или Дарт Вейдер отступили. Однако имперский командир не будет устранён, потому что он больше не находится в системе.

— Если игрок Альянса использует карту действия «Решительный натиск», после чего уничтожает АТ-АТ, нанеся ему 2 урона, будет ли это считаться уничтожением «наземных отрядов на сумму не менее 3 единиц прочности» в контексте карты цели «Сокрушительный удар»?

— Да. Карта цели «Сокрушительный удар» ссылается на значение прочности, напечатанное на имперском планшете.

УНИЧТОЖЕННЫЕ СИСТЕМЫ

— Если игрок Империи использует карту «Суперлазер заряжен» для уничтожения базы повстанцев, которая всё ещё скрыта, побеждает ли игрок Империи?

— Да.

— Можно ли отправляться на задания, выполнять задания или разыгрывать карты действий в уничтоженных системах?

— Да. Например, задание «Найти Йоду» можно выполнить в системе Дагоба, даже если Дагоба уничтожена.

— Уничтоженные густонаселённые системы всё ещё считаются густонаселёнными системами?

— Уничтоженные системы — это не густонаселённые и не отдалённые. У них не может быть лояльности и символов ресурсов.

— Если Игрок Империи уничтожил все густонаселённые системы в регионе, может ли игрок Альянса выполнить условия карты цели «Региональная поддержка» в этом регионе?

— Нет, в этом регионе не может. Хотя бы одна система в регионе должна быть лояльна повстанцам, чтобы условия карты цели выполнялись.

РАЗНОЕ

— В каких ситуациях игрок может добровольно уничтожить собственные отряды на шаге 5 фазы обновления?

— Игрок может уничтожить собственный отряд, если в запасе у него нет отрядов этого типа и он собирается поместить такой отряд в очередь производства. Это означает, что игрок Империи не может добровольно уничтожить собственную Звезду Смерти.

— Может ли игрок Империи вести записи о своём поиске базы повстанцев?

— Да.

— Если игрок пасует во время фазы командования, считает-ся ли это действием?

— Нет. Игрок пасует **вместо** своего хода.

— Когда игрок отступает из боя, есть ли какие-либо ограничения на то, сколько и каких наземных отрядов (и СИД-истребителей) оставить в системе?

— Оставлять ли в системе наземные отряды и СИД-истребители при отступлении — личный выбор игрока. Но все прочие корабли в такой ситуации обязаны отступить.

— Если игрок Альянса раскрывает базу в свой ход и в системе, содержащей базу, уже находятся имперские отряды, немедленно завязывается бой?

— Да.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А	Карты тактики 09	Производство 14
Активация систем..... 02	Карты целей 10	Производство Звезды Смерти..... 07
Атака (см. «Бой»)..... 03	Кольца 10	Р
Б	Командиры 10	Разведка..... 14
База повстанцев 02	Командная игра..... 10	Раскрытие базы повстанцев..... 03
Ближайшая система (см. «Системы»)..... 15	Корабли..... 11	Раунды 14
Бой..... 03	Корабли основного класса 11	Регионы..... 14
В	Космическое сражение (см. «Бой») 03	Репутация..... 14
Вербовка 06	Кубики..... 11	С
Вместимость 06	Л	Сброс..... 14
Выигрыш сражения 05	Логистика 11	Символы ресурсов..... 14
Г	Лояльность 11	Системы 15
Густонаселённые системы..... 06	Н	Соблазн тёмной стороны (см. «Командиры»)..... 10
Д	Навыки 12	Сооружения 15
Дипломатия..... 06	Наземное сражение (см. «Бой») 03	Спасение захваченных командиров 15
Дислокация отрядов..... 06	Наземные отряды..... 12	Спецоперации 15
Ж	Начальные задания 12	Т
Жетон и трек времени..... 06	Нейтральные системы 12	Театр военных действий 15
Жетоны саботажа 06	Неподвижность (см. «Передвижение отрядов») 12	Текущий игрок 15
З	О	Транспортные ограничения (см. «Передвижение отрядов») 12
Заблокировать урон (см. «Бой») 03	Обман..... 12	У
Захваченные командиры 07	Обустройство новой базы 03	Уничтожение Звезды Смерти..... 07
Звезда Смерти..... 07	Ограничения на компоненты 12	Уничтоженные отряды 15
Значения тактики (см. «Командиры»)..... 10	Отдалённые системы 12	Уничтоженные системы..... 15
Значения атаки 07	Отправиться (см. «Карты заданий») 08	Урон 16
Значения прочности 08	Отряды 12	Устранение командиров 16
И	Отступление 05	Ф
Имперские системы 08	П	Фаза командования..... 16
Истребители 08	Передвижение отрядов..... 12	Фаза назначения..... 16
К	Передвижение с базы повстанцев 02	Фаза обновления..... 16
Карбонитовое кольцо (см. «Захваченные командиры»)..... 07	Победа в игре..... 13	Ч
Карты действий 08	Повстанческие системы 13	Чертежи Звезды Смерти (см. «Уничтожение Звезды Смерти»)..... 07
Карты заданий 08	Подготовка 17	
Карты зондов..... 09	Получить отряды (см. «Дислокация отрядов»)..... 06	
	Помеха (см. «Карты заданий») 08	
	Порабощение..... 13	
	Проекты 13	