

ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ ВОССТАНИЕ

РАССВЕТ ИМПЕРИИ

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

Дополнение «*Рассвет Империи*» по-новому раскроет настольную игру «*Звёздные Войны: Восстание*». За дело берутся герои фильма «*Изгой-один: Звёздные Войны. Истории*», а против них выступают имперские адмиралы и сам Джабба Хатт. Кроме того, новые корабли, военная техника и новые кинематографические правила боя превратят каждое ваше сражение в по-настоящему зрелищное событие. Какую бы сторону вы ни избрали, «Рассвет Империи» вверит вам в руки все необходимые рычаги, чтобы завоевать Галактику или освободить её от гнёта. Настало время больших сражений!

КАРТЫ ДОПОЛНЕНИЯ

Играя с этим дополнением, уберите из базовой игры следующие карты и замените их аналогичными картами из этого дополнения:

- «Саботаж» (повстанческая карта задания)
- «Сын Скайуокера» (повстанческая карта действия)
- «Хорошая разведка» (имперская карта действия)
- «Строительство звёздного суперразрушителя» (оба экземпляра имперской карты задания)

Все карты в этом дополнении помечены символом «Рассвет Империи». Карты, которые вы добавляете в игру на замену, имеют такое же название, что и старые.



В состав этого дополнения входят исправленные имперские карты заданий «Запуск зондов» и «Арест» для первого тиража базовой игры «Звёздные Войны: Восстание». Найдите в базовой игре такие карты и замените их на карты, представленные в этом дополнении.



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- Правила дополнения
- 44 карты заданий (24 имперские, 20 повстанческих)
- 12 карт целей
- 32 улучшенные карты тактики (16 имперских, 16 повстанческих)
- 16 карт действий (8 имперских, 8 повстанческих)
- 8 жетонов командиров на подставках
- 2 кольца
- 5 жетонов мишеней
- 3 зелёных кубика
- 2 справочных листа отрядов
- 36 пластиковых фигурок (18 имперских, 18 повстанческих)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом подготовки замешайте все карты действий и заданий из этого дополнения в соответствующие колоды базовой игры. Добавьте все жетоны, кубики, фигурки и командиров в общий запас компонентов.

При игре с этим дополнением внесите следующие изменения в процесс подготовки к игре (описан на стр. 17 справочника):

Выберите стороны и отберите компоненты: после того как каждый игрок положит перед собой все компоненты своей стороны, он помещает свой справочный лист отрядов ниже своего планшета. Отряды, обозначенные на этом листе, могут быть произведены по обычным правилам.

Подготовьте колоду целей: шаг 4 подготовки к игре заменяется следующим:

- Рассортируйте карты целей на 3 стопки согласно номерам на обороте (I, II или III).
- В стопке III оставьте 1 карту «Чертежи Звезды Смерти» и 4 случайные карты с номером III на обороте, а остальные карты с этим номером не раскрывая уберите из игры. Затем перемешайте эту стопку и поместите на ячейку «Цели» игрового поля.
- В стопке II оставьте 1 карту «Чертежи Звезды Смерти» и 4 случайные карты с номером II на обороте, а остальные карты с этим номером не раскрывая уберите из игры. Затем перемешайте эту стопку и поместите поверх стопки III.
- В стопке I оставьте 5 случайных карт с номером I на обороте, а остальные карты с этим номером не раскрывая уберите из игры. Затем перемешайте эту стопку и поместите поверх стопки II.

Теперь это колода целей. Игрок Альянса берёт из неё верхнюю карту, не показывая игроку Империи.

Подготовьте колоды тактики: если вы используете кинематографические правила боя, уберите из игры все карты тактики базовой игры и вместо них используйте улучшенные карты тактики этого дополнения, а также новые правила, перечисленные в разделе «Кинематографический бой» на стр. 3.

Подготовьте карты заданий: в это дополнение включён новый набор карт заданий. Если вы впервые играете с этим дополнением, каждый игрок должен составить свою колоду заданий, используя **только** карты заданий **с символом Дарта Вейдера** и карты заданий **с портретом командира** в левом верхнем углу.



Символ
Дарта
Вейдера

В последующих играх игроки сами решают, какие карты заданий хотят использовать (см. «Выбор набора карт заданий» на стр. 4).

Все начальные карты заданий и карты проектов используются во время каждой игры. Карты проектов из этого дополнения перемешайте с картами проектов из базовой игры.

Разместите начальные отряды и жетоны лояльности: после того как игроки разместили начальные жетоны лояльности на шаге 8 подготовки, они должны совместно решить, какой список начальных отрядов использовать: из базовой игры или из дополнения **«Рассвет Империи»** (см. ниже).

Если вы используете список начальных отрядов из дополнения **«Рассвет Империи»**, замените разделы II и III шага 8 подготовки к игре следующим образом:

- Игрок Империи помещает 1 Звезду Смерти на 3-е деление своей очереди производства. Затем он выбирает **любую** отдалённую систему и помещает в неё 4 СИД-истребителя, 1 штурмовика и 1 недостроенную Звезду Смерти.
 - **Важно:** после этого уберите в коробку карту этой отдалённой системы из колоды зондов.
- Игрок Империи получает 8 СИД-истребителей, 3 штурмовых транспорта, 3 звёздных разрушителя, 2 ударных СИДа, 12 штурмовиков, 4 АТ-СТ, 2 штурмовых танка и 1 АТ-АТ. Эти отряды нужно поместить в любые системы, в которых находится имперский жетон лояльности, жетон порабощения или недостроенная Звезда Смерти.
 - В каждую имперскую систему должен быть помещён хотя бы один наземный отряд.
- Игрок Альянса получает 1 Х-истребитель, 1 У-истребитель, 1 И-истребитель, 1 транспортник, 1 кореллианский корвет, 5 солдат повстанцев, 2 аэроспидера и 1 авангард повстанцев. Эти отряды нужно поместить на ячейку «База повстанцев» и/или в **одну** любую систему, не содержащую имперских отрядов.

ЗЕЛЁНЫЕ КУБИКИ



Некоторые отряды и командиры бросают зелёные кубики. На этих кубиках есть 2 символа прямого попадания (☘), а остальные грани пусты. Во время боя прямое попадание можно назначить в качестве урона любому отряду в этом сражении по обычным правилам.

В игре есть только 3 зелёных кубика. За одну атаку или за одно задание каждый игрок может бросить не больше 5 красных, 5 чёрных и 3 зелёных кубиков.

Когда какое-либо свойство предписывает игроку бросить кубики, всегда используйте красные или чёрные кубики, если не указано иное. Например, игрок Альянса бросает красные или чёрные кубики, когда разыгрывает карту цели «Чертежи Звезды Смерти».

МАЛЫЕ НАВЫКИ

На жетонах некоторых командиров присутствуют малые символы навыков. Каждый малый символ навыка позволяет командиру бросить 1 зелёный кубик, когда навык этого типа задействован в задании с участием этого командира. Например, когда Джабба Хатт разыгрывает карту задания типа «разведка» (🕵️), он бросает 2 обычных кубика (красных или чёрных) и 1 зелёный кубик.



У Джаббы Хатта
4 обычных и 2 малых
навыка

Когда игрок подсчитывает символы навыков на своих жетонах командиров, требуемые для участия в задании, малые символы навыков считаются в этом отношении обычными символами навыков. Например, Джабба Хатт может отправиться на задание, требующее 3 символа разведки (🕵️) или 3 символа дипломатии (👉).

ПРЕДЕЛ КОМАНДИРОВ В ПУЛЕ

Если в пуле игрока оказывается больше 8 командиров, он должен оставить себе 8 из них на свой выбор, а остальных устранить.

В командной игре у каждой команды может быть не больше 8 командиров. Если в пуле обоих игроков одной команды суммарно оказывается больше 8 командиров, они должны оставить себе 8 из них, а остальных устранить. Если в пуле у игрока больше командиров, чем у его напарника, командиры для устранения должны быть выбраны из пула этого игрока.

ЖЕТОНЫ МИШЕНЕЙ

Жетоны мишеней задействуются при помощи карт целей и заданий. Рисунок на жетоне совпадает с рисунком на соответствующей карте.



Жетон мишени
для задания «Налёт
на аванпосты»

Каждый жетон мишени помещается в систему по указанию карты.

КАК УБРАТЬ ЖЕТОНЫ МИШЕНЕЙ

Игрок может убрать жетон мишени с поля (вернуть в запас), когда у него есть наземный отряд в системе, содержащей этот жетон мишени, а у его соперника в этой системе нет наземных отрядов. Текст карты, соответствующей этому жетону, укажет, какой особый эффект сработает (и сработает ли), когда будет убран жетон мишени.

Когда система уничтожена, все жетоны мишеней в этой системе также убираются с поля, а также срабатывают все зависящие от этого эффекты.

НЕМЕДЛЕННЫЕ ЦЕЛИ

В верхней части некоторых карт целей полужирным шрифтом указано слово «**Немедленно**». Когда игрок Альянса получает одну из таких карт на руку, он немедленно раскрывает её и применяет её свойство. Текст карты укажет, каким образом игрок Альянса в дальнейшем сможет увеличить свою репутацию за счёт этой карты.

Немедленная цель остаётся в игре, пока на поле остаётся хотя бы 1 жетон мишени, соответствующий этой карте цели. Как только все соответствующие жетоны мишеней убраны, сбросьте эту карту цели.

СПОСОБНОСТИ ОТРЯДОВ

Некоторые отряды в этом дополнении действуют по особым правилам.

КОМАНДНЫЙ БУНКЕР

Командные бункеры дают игроку Империи сразу несколько преимуществ:



Защита Звезды Смерти: Звёзды Смерти и недостроенные Звёзды Смерти не могут быть уничтожены, а также им нельзя нанести или назначить урон, пока в одной с ними системе находится командный бункер. В этом случае они становятся неуязвимы для воздействия карты цели «Чертежи Звезды Смерти». Как только все командные бункеры в системе уничтожены, это свойство перестаёт работать.

Свободная дислокация: в дополнение к обычным правилам дислокации, командный бункер можно дислоцировать в любой системе, содержащей хотя бы 1 имперский наземный отряд и не содержащий повстанческих отрядов. Лояльность планеты не имеет значения.

Местные подкрепления: когда командный бункер находится в отдалённой системе, не содержащей повстанческих отрядов, игрок Империи может дислоцировать отряды в этой системе, как если бы она была лояльна Империи. Это свойство нельзя использовать на том же шаге производства, во время которого был дислоцирован этот командный бункер. Обратите внимание, что дислокация Звезды Смерти в этой системе попадает под ограничение на дислокацию не более 2 отрядов в одной системе во время фазы обновления.

КРЕЙСЕР-ЗАГРАДИТЕЛЬ



Повстанческие отряды не могут отступить из боя в системе, содержащей крейсер-заградитель. Свойства, предоставляющие повстанцам дополнительные возможности для отступления, не могут быть использованы в системе, содержащей крейсер-заградитель. Как только все крейсера-заградители в системе уничтожены, это свойство перестаёт работать.

ПРОИЗВОДСТВО ОТРЯДОВ

У обоих игроков появилось больше возможностей для производства отрядов. Если игроки должны одновременно выбрать, какие отряды поместить в очередь производства во время фазы обновления, игрок Альянса выбирает первым.

УНИЧТОЖЕНИЕ И ПЕРЕДВИЖЕНИЕ СООРУЖЕНИЙ

Все неподвижные наземные отряды являются сооружениями. Обычно, если у игрока из наземных отрядов в системе остались только сооружения и при этом в системе присутствуют наземные отряды его соперника, эти сооружения уничтожаются. Однако если в этом раунде игрок **бросил хотя бы 1 кубик** в сражении на этом театре военных действий, его сооружения не уничтожены и разыгрывается ещё один раунд боя.

Некоторые свойства позволяют игроку передвигать отряды его соперника или заставлять соперника передвигать свои отряды. Такие свойства не могут быть использованы для передвижения сооружений.

КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИЙ БОЙ

Это дополнение вводит в игру новые правила боя и улучшенные карты тактики с атмосферными и весьма впечатляющими эффектами. У обоих игроков собственные колоды наземных и космических карт тактики, позволяющие их отрядам применять уникальные эффекты.

Играя с этим дополнением, игроки используют улучшенные карты тактики вместо карт тактики из базовой игры. Правила использования улучшенных карт тактики изложены ниже.

УЛУЧШЕННЫЕ КАРТЫ ТАКТИКИ

На шаге боя «Взять карты тактики» каждый игрок берёт обе свои колоды тактики и может их просмотреть. Эти колоды никогда не перемешиваются, а игрок имеет доступ ко всем картам в колоде, кроме лежащих в стопке сброса.

Перед первым шагом космического сражения **в каждом раунде** и наземного сражения **в каждом раунде** разыграйте следующие шаги:

1. Каждый игрок одновременно выбирает 1 карту тактики в своей колоде, соответствующей текущему театру военных действий, и кладёт её взакрытую перед собой.
2. После того как оба игрока выложили свои карты, они одновременно их раскрывают.

3. Начиная с текущего игрока, каждый игрок выбирает и применяет верхнее или нижнее свойство своей раскрытой карты тактики. Некоторые свойства предваряются символом отряда. Эти свойства можно применить, только если в системе, где происходит бой, находится хотя бы 1 отряд указанного типа.



Чтобы применить верхнее свойство, нужно, чтобы в системе присутствовал СИД-истребитель

Затем игроки продолжают разыгрывать сражение по обычным правилам, начиная с броска кубиков, с помощью которого текущий игрок разыгрывает свою атаку.

Игроки не могут разыгрывать улучшенные карты тактики **во время** атаки. Улучшенные карты тактики разыгрываются **только перед началом каждого раунда сражения**, как описано выше.

Применив свойство улучшенной карты тактики, сбросьте её в открытую рядом с колодой. Карты тактики в стопке сброса **не замешиваются в колоды** в конце боя. Вместо этого происходит следующее: после того как игрок разыграл последнюю карту тактики из своей колоды, он возвращает все карты из соответствующей стопки сброса в свою колоду (кроме той карты, которую он только что разыграл).

Игроки могут смотреть карты тактики в любых стопках сброса в любой момент игры.

БОЕВОЕ ДЕЙСТВИЕ «ПЕРЕБРОС КУБИКОВ»

В обычных правилах боя значения тактики на жетоне командира указывали игрокам, сколько карт тактики нужно взять перед началом боя. Если вы используете кинематографические правила боя, значения тактики имеют другое применение. Игрок в качестве боевого действия может выбрать число своих брошенных кубиков, не превышающее значение тактики своего командира на текущем театре военных действий, и перебросить их.

Все кубики выбираются и перебрасываются одновременно. Каждый кубик может быть переброшен с использованием значений тактики только один раз за атаку. Если у игрока несколько командиров в системе, он использует только наивысшие значения из доступных в каждом театре военных действий. Игрок может использовать это действие **один раз** во время каждой своей атаки.

ПРЕДОТВРАЩЕНИЕ ПОПАДАНИЙ

Некоторые карты тактики предотвращают **попадания** (☒) или **прямые попадания** (☒). Эти свойства вступают в силу в начале шага «Назначить урон». Перед назначением урона соперник должен убрать кубики, соответствующие изображённым символам.

Пример: игрок Империи разыгрывает карту, которая предотвращает 2 чёрных попадания (☒). Игрок Альянса бросает кубики и получает следующие результаты: 3 чёрных ☒, 1 красное ☒, 1 чёрное ☒. Два его чёрных кубика, на которых выпали обычные попадания, убираются. У игрока Альянса остаётся 1 чёрное ☒, 1 красное ☒ и 1 чёрное ☒.

УНИЧТОЖИТЬ ОТРЯДЫ И НАНЕСТИ УРОН

Некоторые карты тактики **уничтожают** отряды. Когда отряд уничтожен картой тактики, в этом раунде за него не бросаются кубики. Этот отряд нужно убрать **после** того, как оба игрока разыграли свои карты тактики. Это означает, что уничтожаемый отряд может быть использован для удовлетворения требований на розыгрыш верхнего свойства карты тактики.

Пример: игрок Империи разыгрывает карту «Поддержка 501-го легиона» («уничтожьте 1 ▲ наземный отряд») и с её помощью уничтожает фигурку «Авангард повстанцев» в этой системе. Игрок Альянса всё равно может применить верхнее свойство своей разыгранной карты «Он подбит!» (она срабатывает, когда в бою есть авангард повстанцев), даже несмотря на то, что единственный авангард уничтожен имперской картой тактики.

Используя кинематографические правила боя, пропустите шаг атаки «Уничтожить отряды». Вместо этого, если отряду назначен урон, количество которого больше или равно его значению прочности, он уничтожается в конце этого раунда сражения (после того как все отряды на этом театре военных действий произвели атаки). Используйте жетоны урона, чтобы отслеживать, сколько урона было назначено каждому отряду.

Если карта тактики игрока **наносит урон**, он помещает жетон урона на выбранный отряд. Если указан цвет урона, урон должен быть нанесён отряду, чьё значение прочности соответствует указанному цвету. Если карта наносит больше 1 урона, наносимый урон можно разделить между несколькими отрядами (кроме тех случаев, когда особо оговорено, что весь урон наносится одному отряду).

УБРАТЬ УРОН

В качестве боевого действия игрок может потратить кубик с символом ☒, чтобы убрать 1 урон с одного своего отряда. Урон должен быть убран с отряда на текущем театре военных действий, чьё значение прочности соответствует цвету потраченного кубика. Символы ☒ нельзя тратить на то, чтобы взять или сыграть карты тактики. Поскольку отряды не уничтожаются до окончания текущего раунда сражения, игрок может получить возможность спасти отряд от уничтожения, если выбросит символ ☒ на кубике и уберёт урон.

Пример: отряду, чьё значение прочности равно 1 и имеет красный цвет, нанесён 1 урон. Позднее в том же сражении игрок тратит 1 красный результат ☒, чтобы убрать 1 урон с этого отряда и предотвратить его уничтожение.

ОТМЕНИТЬ КАРТУ

Когда карта тактики **отменена**, игрок не может применить ни одно из двух её свойств. Обычно первым разыгрывает свою карту тактики текущий игрок, но если на карте защищающегося стоит слово **«ОТМЕНИТЬ»**, защищающийся разыгрывает свою карту первым.

Если у игрока есть свойство, позволяющее сыграть дополнительную карту, дополнительная карта не может быть отменена и не может быть использована для отмены другой карты.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОГО БОЯ

Игроки подчиняются всем правилам боя из базовой игры за следующими исключениями:

- Если свойство позволяет игроку взять карты тактики, он возвращает указанное число карт по своему выбору из своей стопки сброса в свою колоду. Свойство генератора щита, позволяющее взять 1 карту, разыгрывается **непосредственно перед тем**, как игроки выберут свои карты наземной тактики.
- Улучшенные карты тактики влияют только на отряды в системе, где проходит бой, на том же театре военных действий, к которому относится карта, если не указано иное.
- Свойства улучшенных карт тактики длятся до конца текущего раунда сражения.
- Каждый игрок должен сыграть 1 улучшенную карту тактики в каждом раунде сражения. При желании игрок может не применять ни одного свойства на карте и сбросить её.
- Некоторые карты изменяют порядок, в котором игроки атакуют (например, указывают защищающемуся бросать кубики первым). Этот эффект длится до конца боя или до тех пор, пока порядок атаки не изменится снова под воздействием другого эффекта.

ВЫБОР НАБОРА КАРТ ЗАДАНИЙ

Сыграв свою первую партию с этим дополнением, игроки в последующих партиях могут выбрать, какой набор карт заданий использовать: из дополнения **«Рассвет Империи»** (с символом Дарта Вейдера) или из базовой игры (без символа).

В конце шага 7 подготовки оба игрока выбирают по 1 карте из своей колоды заданий и кладут их перед собой взакрывают. Затем игроки одновременно раскрывают выложенные карты.

Каждый игрок, раскрывший карту с символом Дарта Вейдера, в этой партии будет использовать набор карт заданий **«Рассвет Империи»**. Он убирает из своей колоды все карты, в левом верхнем углу которых нет символа Дарта Вейдера и портрета командира.

Каждый игрок, раскрывший карту с портретом командира или вообще без какого-либо символа в левом верхнем углу, в этой партии будет использовать набор карт заданий из базовой игры. Он убирает из своей колоды все карты, в левом верхнем углу которых есть символ Дарта Вейдера.



**ПОРТРЕТ
КОМАНДИРА**

Используется всегда



НЕТ СИМВОЛА

Набор из базовой игры



**СИМВОЛ
ДАРТА ВЕЙДЕРА**

Набор «Рассвет Империи»

- Все убранные карты возвращаются в коробку и не используются во время партии.
- Все начальные карты заданий и карты проектов используются во время каждой игры.
- В командной игре выбор наборов карт заданий осуществляют генералы.

ПОЯСНЕНИЯ ПО КАРТАМ

Некоторые карты в этом дополнении отходят от правил базовой игры или требуют дополнительных пояснений.

ЗАДАНИЕ «СРЫВ ПЛАНОВ»

В отличие от других заданий, командиры на карте задания «Срыв планов» никогда **не отправляются** на задание. Вместо этого игрок раскрывает и разыгрывает эту карту, когда его соперник отправляет на задание своих командиров (на шаге «Помеха заданию»). Командиры, назначенные на задание «Срыв планов», будут мешать заданию соперника.

- На задание «Срыв планов» может быть назначено не более двух командиров.
- В отличие от других заданий, игрок может раскрыть своё задание «Срыв планов» после того, как спасовал в фазе командования.
- Игрок может мешать заданию соперника, используя одновременно как командира из своего пула, так и командиров с карты задания «Срыв планов».
- Когда игрок использует задание «Срыв планов», по-прежнему считается, что сейчас ход соперника.
- Карту задания «Срыв планов» можно использовать только против заданий с ключевым словом «отправьтесь на задание», но не против заданий с ключевым словом «выполните задание».
- На командиров, назначенных на задание «Срыв планов», не влияет повстанческая карта задания «Отвлекающий рейд».

«ЗАЧИСТКА ТЕРРИТОРИИ» И «СЕКРЕТНЫЙ ОБЪЕКТ»

Эти карты действий используют те карты зондов, которые игрок Империи получил во время игры. Эти карты действий остаются в игре до тех пор, пока карта зонда не раскрыта и её свойства не применены.

Чтобы разыграть эти карты действий, изображённый на них командир **не обязан** находиться в указанной на них системе.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИЙ БОЙ

— Что такое **РАУНД СРАЖЕНИЯ**?

— Во время каждого раунда боя (шаг 3) разыгрываются 2 раунда сражений: раунд космического сражения (раздел I: Космическое сражение) и раунд наземного сражения (раздел II: Наземное сражение).

— Иногда в бою можно **ПРЕДОТВРАЩАТЬ** результаты бросков, а иногда **УБИРАТЬ** урон. В чём разница?

— Когда эффект **ПРЕДОТВРАЩАЕТ** результаты, он разыгрывается после того, как соперник бросит кубики. Соперник должен убрать предотвращённые результаты, перед тем как назначит урон. Эффекты, **УБИРАЮЩИЕ** урон (например, при помощи результатов ✘ на кубиках), разыгрываются немедленно и применяются только к урону, уже полученному отрядами.

— Можно ли использовать результат ✘, чтобы убрать урон с отряда на другом театре военных действий?

— Нет. Таким способом можно убирать урон только с отрядов на текущем театре военных действий.

— Что, если оба игрока используют улучшенные карты тактики с текстом: «вы разыгрываете свои атаки после соперника»?

— Карта текущего игрока разыгрывается первой, а затем её перебивает карта соперника.

— Может ли игрок Империи отступить при помощи командира, против которого сыграно улучшенная карта тактики «Противостояние»?

— Да. Однако этот командир всё равно устранён в конце фазы командования по обычным правилам.

— Если игрок Альянса использует улучшенную карту тактики «Противостояние», чтобы сыграть дополнительную карту тактики, и он выбирает «План побега», может ли он использовать свойство этой карты, чтобы немедленно отступить?

— Да. Игроки затем убирают весь урон с каждого отряда, который более не находится в бою, даже если этот урон сравнялся со значением прочности отряда или превысил его (или если отряд должен быть уничтожен при помощи карты тактики).

— Если игрок Империи разыгрывает улучшенную карту тактики «Луч захвата» и захватывает повстанческого командира, в какой момент этот командир захвачен?

— Карта «Луч захвата» разыгрывается после того, как был полностью разыгран шаг «Отступление» (который, в свою очередь, наступает после шага «Наземное сражение»). Неважно, по какой причине в системе нет повстанческих кораблей. «Луч захвата» сработает, если они отступили, были уничтожены или был использован «План побега» (но, разумеется, «Луч захвата» не может быть использован для захвата командира, который отступил из системы).

— Может ли игрок Альянса использовать улучшенную карту тактики «Планетарный щит», чтобы назначить 3 урона генератору щита, на котором уже лежат жетоны урона?

— Да. Игрок может назначить этот урон, даже если значение прочности генератора щита будет превышено.

— Правила гласят, что, если на карте защищающегося стоит слово «**ОТМЕНИТЕ**», защищающийся разыгрывает свою карту первым. Это применяется даже в том случае, когда игрок выбирает нижнее свойство карты тактики?

— Нет. Это применяется, только если игрок использует свойство со словом «отмените». Пример розыгрыша: 1) Оба игрока раскрывают карты тактики. 2) У защищающегося на карте есть слово «отмените». Он читает карту соперника и решает не использовать своё свойство отмены. 3) Текущий игрок разыгрывает свою карту. 4) Защищающийся разыгрывает свою карту.

— Что произойдёт, если оба игрока сыграют карту со свойством «отмените», но защищающийся решит использовать свойство «в следующем раунде боя соперник не может разыгрывать карту тактики»?

— Если защищающийся решает не использовать свойство «отмените», тогда его соперник может отменить карту защищающегося до того, как её свойство применится.

— Если игрок Альянса использует «Преданность Бэйза», чтобы уничтожить все имперские наземные отряды в начале боя, может ли игрок Альянса использовать улучшенную карту тактики «Противостояние», чтобы устранить имперского командира? Считается ли, что игрок Альянса «выиграл наземное сражение» в контексте выполнения одной из своих целей?

— Нет на оба вопроса. Наземное сражение случается, только если у обоих игроков есть наземные отряды в системе в начале шага наземного сражения. Поскольку наземное сражение не состоялось, эти карты не могут быть использованы. Однако уничтоженные отряды учитываются в контексте тех карт целей, которые требуют, чтобы во время боя были уничтожены отряды на сумму X единиц прочности.

— Если игрок Альянса не бросил ни одного кубика из-за карты действия «Всё, как я предвидел» и в конце этого раунда боя на планете остались только сооружения, эти сооружения уничтожены?

— Да.

— Если игрок Альянса использует карту действия «Цель: звёздные разрушители», а игрок Империи использует карту тактики, которая предотвращает чёрные попадания, какой эффект применяется первым?

— Эффект карты «Цель: звёздные разрушители» применяется первым. Эти попадания не могут быть предотвращены картой, которая предотвращает чёрные попадания, но на них может повлиять карта, которая предотвращает красные попадания.

— Правила гласят, что нужно пропустить шаг атаки «Уничтожить отряды», но относится ли это к дополнительным пунктам правил, перечисленным внизу стр. 5 справочника?

— Дополнительные пункты (такие как «повстанческие транспортники обязаны отступить») — это общие правила, которые применяются всегда.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

— Позволяет ли карта цели «Не выказывать страха» увеличить репутацию во время той же фазы обновления, в которой она была сыграна?

— Нет. До начала следующей фазы обновления репутация игрока Альянса за счёт этой карты не увеличивается.

— Может ли игрок Альянса сыграть карту цели «Не выказывать страха» и ещё одну карту цели во время одной и той же фазы обновления?

— Нет. Однако, если карта «Не выказывать страха» была сыграна во время предыдущего раунда, игрок Альянса может увеличить репутацию за счёт карты «Не выказывать страха» и сыграть другую карту цели во время той же фазы обновления.

— Карту цели «Занять оборону» нельзя использовать на ячейке «База повстанцев». Можно ли её использовать в системе, где находится раскрытая база повстанцев?

— Нет. Все эффекты, которые применяются к ячейке «База повстанцев», точно так же применяются к системе, содержащей раскрытую базу повстанцев. Указанную карту цели можно использовать в этой системе, только если база не раскрыта или если игрок Альянса переместил базу.

— Что произойдёт с картой цели «Повстанческая ячейка», если на поле нет повстанческих систем в тот момент, когда игрок взял из колоды эту карту?

— Эту карту цели нужно сбросить без эффекта. (Игрок Альянса не берёт карту на замену.)

— Базовые правила гласят: «Увеличив репутацию за счёт карты цели, верните её в коробку. **Больше она в этой партии не используется.**». Применяется ли это к картам целей в этом дополнении?

— Все карты целей сбрасываются после использования. Их нельзя использовать снова, если только какое-либо свойство не позволяет игроку использовать их снова.

— Правила дополнения гласят: «Немедленная цель остаётся в игре, пока на поле остаётся хотя бы 1 жетон мишени, соответствующий этой карте цели. Как только все соответствующие жетоны мишеней убраны, сбросьте эту карту цели». Применяется ли то же самое к карте цели «Не выказывать страха»?

— Да. Любая цель, помещающая жетоны мишеней на поле, остаётся в игре, пока на поле сохраняется хотя бы один соответствующий ей жетон мишени.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

— При помощи карты действия «Без лишнего шума» может ли игрок Альянса положить некоторые карты на верх колоды зондов, а некоторые под низ, как в случае с картой «Пустить по ложному следу»?

— Нет. В отличие от карты «Пустить по ложному следу», в тексте карты «Без лишнего шума» не используется формулировка «и/или». Таким образом, игрок должен положить либо все карты на верх, либо все карты под низ колоды.

— Как взаимодействуют карты действий «Решительный натиск» и «Преданность Бэйза»?

— Как и в случае с целями, карта «Преданность Бэйза» учитывает только немодифицированные значения прочности отрядов. Эффекты, которые снижают прочность отрядов (такие как «Решительный натиск»), не влияют на это свойство.

— В каком порядке игроки разыгрывают свои карты действий с ключевым словом «Немедленно» во время подготовки?

— Игрок Альянса разыгрывает свои карты первым.

— Когда карта зонда подложена под карту действия (как в случае с картой «Зачистка территории»), считается ли она одной из карт зондов игрока Империи в контексте карты задания «Пустить по ложному следу»?

— «Пустить по ложному следу» не может взаимодействовать с картами зондов, подложенными под карты «Зачистка территории» и «Секретный объект». После того как такую карту зонда раскрыли, она возвращается к другим картам зондов игрока Империи и теперь на неё может воздействовать карта «Пустить по ложному следу».

— Может ли игрок Империи использовать карту «Большие амбиции», если в его пуле нет ни адмирала Мотти, ни Джаббы Хатта в тот момент, когда в его пуле находятся 8 командиров?

— Да.

— Игрок Империи использует карту действия адмирала Оззеля «Застигнуть врасплох», чтобы атаковать повстанческие отряды. Игрок Альянса отступает, и игрок Империи использует карту действия «Выследить их», чтобы вернуть адмирала Оззеля в пул. Раз всё ещё продолжается фаза назначения, может ли адмирала Оззель быть назначен на задание в этой фазе?

— Да.

— Может ли игрок Альянса прикрепить кольцо мастера Йоды или «Сокола тысячелетия» к командиру, к которому уже прикреплено кольцо награды?

— Нет. Если подходящего командира, к которому можно было бы прикрепить кольцо «Сокола тысячелетия», нет, карта действия сбрасывается без эффекта.

— Можно ли применять свойства таких карт действий, как «Секретный объект», «Зачистка территории», «Без лишнего шума», «Он из лучших побуждений» и «Награда за голову», если командир, чей портрет изображён на карте действия, захвачен, устранён или соблазнен Тёмной Стороной? Например, в случае карты «Без лишнего шума», если Кассиан Андор захвачен, а Со Геррера соблазнен Тёмной Стороной, остаётся ли карта зонда лежать под картой действия и может ли игрок Альянса использовать свойство этой карты действия, чтобы вернуть карту зонда в колоду?

— Да на все вопросы. Присутствие командира, изображённого на карте действия, требуется, когда свойства разыгрываются во время боя и задания. Если карта действия разыгрывается в другой момент (примеры: «Секретный объект», «Зачистка территории» и «Без лишнего шума»), присутствие изображённого на ней командира не требуется. Кроме того, использование кольца не считается использованием карты действия и текущий статус командира, чей портрет изображён на карте действия, использованной для прикрепления кольца к командиру, не имеет значения (примеры: «Он из лучших побуждений», «Награда за голову»).

КАРТЫ ЗАДАНИЙ

— В контексте карт «Сын Скайуокера» и «Сокол тысячелетия» считается ли, что задание «Срыв планов» выполнено успешно, если назначенные на него командиры успешно помешали чужому заданию?

— Нет. У «Срыва планов» не бывает ни успеха, ни провала.

— Если при помощи «Разового запуска реактора» будет раскрыта база повстанцев и в системе присутствуют повстанческие корабли, в какой момент разыгрывается бой?

— Игрок Империи разыгрывает эту карту задания до конца. Затем, если раскрытие базы привело к тому, что в системе появились повстанческие корабли, разыгрывается космический бой. Любой бой, ставший результатом розыгрыша карты задания, разыгрывается после того, как все шаги задания завершены, даже если в тексте свойства карты задания сказано: «затем разыграйте бой».

— Может ли игрок Альянса использовать свойства, манипулирующие кубиками (такие как кольцо мастера Йоды или «Один на миллион»), чтобы изменить результаты броска кубика при розыгрыше карты задания «Скомпрометировать восстание»?

— При условии что командир, имеющий свойство переброса, находится в той же системе, где выполняется задание, его свойство переброса можно использовать.

— Если в тексте карты задания сказано: «Бросьте кубики, даже если заданию не мешают» («Заложить взрывчатку», «Наступление»), считается ли оно успешным, если ему не мешают, но игрок Альянса выбросил 0 успехов (в контексте карт «Сын Скайуокера» или «Сокол тысячелетия»)?

— Да. Эти задания автоматически считаются успешными, если им не мешают.

РАЗНОЕ

— Можно ли дислоцировать командный бункер в отдалённой системе?

— Да.

— Может ли игрок Империи использовать карту задания «Мощь Империи», чтобы ускорить производство новой Звезды Смерти?

— Да, но только если задание разыгрывается в системе с недостроенной Звездой Смерти.

СОЗДАТЕЛИ ДОПОЛНЕНИЯ

FANTASY FLIGHT GAMES

Разработчик: Кори Коничка

Продюсер: Молли Гловер

Вычитка: Аллан Кеннеди

Менеджер разработки: Джеймс Книффен

Графический дизайн: Уил Спрингер и Брайан Шомбург

Иллюстрация на обложке: Даррен Тэн

Иллюстрации на компонентах: Джастин Адамс, Алекс Агилар, Тициано Бараки, Райан Барджер, Мэтт Брэдбери, Адам Берн, Вон Каберте, Джей Би Касакоп, Энтони Девайн, Dinodrawing, Мариуш Гандзель, Зак Грейвс, Одри Хотте, Джоэль Хустак, Джефф Ли Джонсон, Адам Лейн, Дженнифер Ланже, Игнасио Басан Ласкано, Хеннинг Людвигсен, Алехандро Мирабаль, Марк Мольнар, Амин Наксеви, Дэвид Нэш, Майк Нэш, Борха Пиндадо, Мицей Ребиж, Влад Рисан, Сиим Римм, Мэтью Старбак, Мэтт Ставицки, Николас Стольман, Даррен Тэн, Алекс Тус, Райан Валле, VIKO, Магали Вильнёв и Бен Цвайфель

Арт-директоры: Джон Тейллон и Мелисса Шетлер

Скульпторы: Джейсон Бодуан, Акшай Патак и Никлас Норман

Контроль качества: Зак Тевалтомас

Старший менеджер по проекту: Джон Франц-Вихлаш

Старший менеджер по разработке: Крис Гербер

Креативный директор: Эндрю Наваро

Лицензирование: Шерри Аниси и Симоне Эллиот

Производство: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Одобрение в Lucasfilm: Брайан Мертен



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор и переводчик: Валентин Матюша (Gilad)

Дополнительная вычитка: Евгения Некрасова, Анастасия Павутницкая

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно