

STAR WARS™ REBELLION™



СПРАВОЧНОЕ РУКОВОДСТВО

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПРАВОЧНИКА

Настоящий документ предназначен для использования как справочное руководство для всех вопросов по правилам. Игрокам в *Star Wars: Rebellion* рекомендуется перед первой игрой полностью изучить основной буклет Правил. Затем, по мере возникновения вопросов во время игры, игроки могут обращаться к Справочнику.

Большая часть Справочника состоит из глоссария. Глоссарий содержит определения и разъяснения по всем игровым тематикам. Используйте указатель на странице 16 Справочника для поиска тематик, которые не имеют отдельного описания в глоссарии. Страница 15 Справочника описывает расширенную подготовку к игре.

Справочник написан прежде всего с позиции игры двух игроков. Правила характерные для игры с большим числом игроков (3-4 игрока) обозначены в Справочнике заголовком **Командная игра**

ГЛОССАРИЙ

Игровые тематики в глоссарии расположены в алфавитном порядке. Описание каждой тематики разъясняет основное правило и возможные исключения.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Карты действий применяются для вербовки лидеров и предусматривают их специальные возможности. Эффект одной карты действий может быть применен только один раз за игру.

Во время подготовки к игре каждый из игроков получает две случайных стартовых карты действия (т.е. карты действия без значка вербовки лидера на ней), которые они выкладывают лицом вниз возле своих листов фракций; остальные стартовые карты действий убираются обратно в коробку.

- **Командная игра:** Каждая команда получает 2 случайных карты и передает ее игроку, контролирующему лидера, изображенного на карте. Если на карте нет изображения лидера любой игрок команды может ее использовать.

Игрок, решивший применить карту действия, переворачивает ее лицом вверх, использует ее эффект и возвращает ее в коробку.

Карты действий, используемые во время выполнения миссии, либо в бою, могут быть применены **только** в случае если один из изображенных на них лидеров присутствует в системе, в которой выполняется миссия или происходит бой. Единственным исключением являются карты действий, которые целенаправленно перемещают лидера в систему.

Выделенный жирным шрифтом текст перед описанием эффекта карты действия указывает, когда можно использовать карту.

- **Назначение:** Карта используется во время Фазы назначения. Вместо назначения лидера на миссию игрок переворачивает карту и применяет ее эффект.
- **Начало боя:** Карта используется немедленно после шага 1 боя (Добавьте лидера).
 - Эффект карты применяется только для текущей битвы, на предстоящие битвы он уже не действует.
- **Немедленно:** Карта используется немедленно после того как игрок ее получил во время подготовки к игре, либо после вербовки лидера. Карта сразу вскрывается и применяется игроком.
- **Специальное условие:** Порядок применения карты описан непосредственно на ней.

Игрок может просматривать свои карты действий в любое время, но не имеет права смотреть карты действий оппонента.

«ЗОЛОТЫЕ» ПРАВИЛА

“Помни, что ты изучил, спасти оно тебя может.”

—Йода, Звездные войны: Империя наносит ответный удар

В случае, если редакция правил, изложенная в настоящем Справочнике, противоречит редакции в основном буклете Правил, Справочник имеет преимущество.

Если эффект карты противоречит настоящему Справочнику, карта имеет преимущество. Если эффект карты и правило могут быть применены одновременно, то они должны быть применены.

Если эффект карты содержит слово «не может», то этот эффект является безусловным и не может быть изменен другими эффектами.

Все карты действий со значком вербовки на «рубашке» формируют колоду действий. Эти карты игроки получают завербовав новых лидеров.

Каждый игрок сам решает, когда ему использовать свои карты действий.

Если оба игрока одновременно решили сыграть свои карты действий текущий игрок использует карту первым.

Если эффект карты действий предоставляет игроку возможность выбрать из колоды миссий определенную миссию, он не должен показывать выбранную карту миссии оппоненту.

Связанные разделы: Лидеры, Вербовка.

АКТИВАЦИЯ СИСТЕМ

Игрок передвигает свои юниты и начинает бой активируя систему с помощью лидеров в Фазу приказов. Для активации системы проделайте следующее:

1. **Разместите лидера:** Игрок берет лидера из резерва и размещает в любой системе.
 - Лидер без показателей Тактики не может активировать систему.
 - Система, в которой уже есть лидер, может быть активирована. В то же время игрок **не может** передвинуть юниты **из системы**, в которой есть один из его лидеров.
2. **Передвиньте юниты:** Игрок может передвинуть свои юниты из соседних систем в активированную систему (см. «Передвижение юнитов» на странице 9).
 - Если на клетке системы не хватает места, чтобы разместить все юниты, то разместите юниты возле границы системы. После окончания боя передвиньте все выжившие юниты в систему.
3. **Вскрыть Базу:** После того как имперские наземные юниты вошли в систему игрок за Повстанцев должен сообщить есть ли база в этой системе. Если есть, то база вскрывается.
4. **Бой:** Если войска Повстанцев и Империи находятся в одной системе и одном театре военных действий, то начинается бой.
5. **Подчинение:** Если в системе есть Имперский наземный юнит и система не содержит маркера лояльности Империи -разместите в системе маркер подчинения.

Связанные разделы: Бой, Фаза назначения, Лидеры, Передвижение юнитов, База повстанцев, Подчинение, Вместимость транспорта.

ФАЗА НАЗНАЧЕНИЯ

Во время Фазы назначения игроки выбирают каких лидеров назначить на миссии.

Чтобы назначить лидера на миссию, игрок берет карту миссии из своей руки и кладет ее лицом вниз рядом со своим планшетом. Затем он выбирает **одного** или **двух** лидеров из резерва и ставит их на эту карту.

Игрок за Повстанцев начинает с назначения любых своих лидеров на миссии. После того, как игрок за Повстанцев назначил лидеров на миссии, начинает назначать своих лидеров игрок за Империю.

☞ Все не назначенные на миссии лидеры остаются в резерве.

☞ Карты миссий не вскрываются во время Фазы назначения.

☞ Игрок может назначить на миссию до двух лидеров, даже если условия миссии этого напрямую не требуют.

- **Командная игра:** Максимум два лидера могут быть назначены на каждую миссию независимо от того кому из игроков они принадлежат.

☞ **Командная игра:** Адмирал и генерал могут назначать своих лидеров на миссии. Генерал контролирует карты миссий и если у игроков возникают разногласия в вопросе кого из лидеров назначить на миссию, то генерал имеет преимущественное право голоса.

☞ **Командная игра:** Оба игрока из команды Повстанцев назначают лидеров на миссии после чего команда Империи приступает к назначению лидеров.

Связанные разделы: Фаза приказов, Лидеры, Карты миссий

ПРИСОЕДИНЯЕМЫЕ КОЛЬЦА

Присоединяемые кольца крепятся к лидерам и символизируют эффекты приносящие либо бонус, либо вред.

☞ Эффекты некоторых карт влекут присоединение колец к лидерам. Когда это происходит вставьте подставку лидера в кольцо. Эффект каждого кольца описан на соответствующей ему карте.

☞ К лидеру может быть присоединено только одно кольцо за раз; если возникает ситуация, когда к лидеру надо присоединить еще одно кольцо, то надо снять предыдущее.

☞ Присоединяя кольцо к лидеру, игрок может сохранить карту из-за эффекта которой это происходит как напоминание вместо того, чтобы сбросить ее или вернуть в коробку.

☞ Снятое присоединяемое кольцо убирается в резерв и его эффект более не влияет на лидера.

Связанные разделы: Карты действий, Захваченные лидеры
ЗНАЧЕНИЕ АТАКИ

Значение атаки каждого юнита указано на планшете фракции. У юнита может быть черное значение атаки, красное значение атаки, красное и черное одновременно, а также значение атаки может отсутствовать вовсе. Во время боя игрок бросает кубики в количестве соответствующем сумме значений атаки всех участвующих в бою юнитов.

Связанные раздела: Кубики, Значение здоровья

СТРОИТЕЛЬСТВО ЮНИТОВ

После того как маркер времени перемещается на клетку со значком строительства игроки приступают к постройке юнитов.

Игроки одновременно строят юниты. Каждый игрок помещает один юнит на трек строительства за каждый значок ресурсов в своих лояльных и подчиненных системах. Цифра в значке строительства соответствует номеру на треке строительства куда помещаются юниты. Для подчиненных систем используется только первый (расположенный слева) значок строительства.



Значок строительства

☞ Юниты, размещаемые на треке строительства, игроки берут из неиспользованного резерва.

☞ Игрок не может использовать значки ресурсов системы для строительства юнитов если там есть юнит противника.

☞ Игрок за Повстанцев может использовать значки ресурсов сектора «База повстанцев» для строительства юнитов до момента обнаружения базы и у игрока за Империю в системе с базой появился юнит или лояльность.

☞ Планшет фракции Повстанцев имеет различные вариации юнитов голубого ▲ и оранжевого ■ цвета. Когда игрок за Повстанцев строит один из таких юнитов он выбирает тип юнита для размещения на треке строительства.

☞ Во время Фазы восстановления каждый юнит на треке строительства передвигается на одну клетку вниз в сторону края поля игрока, которому он принадлежит. Покидая клетку с номером «1» и сдвигаясь на край поля этот юнит готов к развертыванию.

☞ В случае, если какой-либо эффект позволяет разместить юнит на треке строительства, это юнит должен быть взят из резерва.

- Если эффект имеет место в системе, то он произойдет даже несмотря на наличие в ней маркера саботажа.

☞ **Командная игра:** Только Адмирал каждой из команд строит и развертывает юниты во время Фазы восстановления.

Связанные разделы: Лимит компонентов, Развертывание юнитов, Фаза восстановления, Значки ресурсов, Маркеры саботажа, Системы.

КРУПНЫЕ КОРАБЛИ

Корабль с красной отметкой здоровья считается крупным.

☞ Звезда смерти не относится к крупным кораблям, это космическая станция.

Связанные разделы: Звезда смерти, Истребители, Корабли, Юниты.

ЗАХВАЧЕННЫЕ ЛИДЕРЫ

Эффекты некоторых имперских карт позволяют захватить лидеров повстанцев. В случае захвата лидера его подставку необходимо вставить в присоединяемое кольцо.

☞ Захваченные лидеры не могут противостоять миссиям, не могут вернуться в резерв, и не могут перемещаться игроком за Повстанцев.

- Если цель миссии «попытаться против захваченного лидера», то захваченный лидер должен противостоять миссии и кинуть кубики. Игрок за Повстанцев также может направить другого лидера из своего резерва для противостояния этой миссии.

☞ Захваченные лидеры не препятствуют юнитам повстанцев при перемещении из системы.

☞ Игрок за Империю может перемещать захваченных лидеров как наземных юнитов, при этом лидеры не влияют на транспортную вместимость.

- Захваченные лидеры не могут быть перемещены при отступлении.

☞ При захвате нового лидера предыдущий освобождается и кольцо присоединяется новому лидеру.

- В случае если возникла необходимость присоединить отличающееся от уже имеющегося у лидера кольцо, предыдущее кольцо снимается.

☞ Лидер с карбонитовым присоединяемым кольцом считается захваченным лидером. Он может быть освобожден и стать целью любой карты, имеющей эффект на захваченных лидеров.

- В случае освобождения лидера Повстанцы не получают вновь очки репутации потерянные в результате миссии «Карбоновая заморозка».

Связанные разделы: Присоединяемые кольца, Карты миссий, Передвижение юнитов, База повстанцев, STAR WARS: REBELLION
Спасение захваченных лидеров. **СПРАВОЧНИК**

ЧИТЕРСТВО

Несмотря на то, что игроки могут пытаться блефовать и вводить в заблуждение друг друга относительно собственных намерений и реального места локации базы Повстанцев, есть несколько правил которым необходимо неукоснительно следовать.

- ☞ Если эффект карты требует от игрока за Повстанцев выполнить его в системе с базой Повстанцев (не в секторе «База повстанцев»), то он должен выполнить именно в реальной системе с базой Повстанцев.
- ☞ Если в конце игры выясняется, что кто-то из игроков читерил (намеренно или случайно), он проигрывает игру, а его оппонент выигрывает. Это правило включает в себя случаи перемещения из Базы повстанцев в неподходящие для этого системы или вербовку лидеров не отмеченных на картах действий.

Связанные разделы: Карты действий, База повстанцев, Вербовка.

БОЙ

Когда игрок перемещает свои юниты в систему, где есть юниты противника, начинается бой. Бой происходит только в том случае, если у обоих игроков есть юниты в одном театре военных действий.

1. **Добавить лидера:** Если у игрока нет в системе лидера с показателями тактики, он может взять одного лидера из резерва и поставить его в систему.
 - Текущий игрок (игрок, осуществляющий свой ход) должен решить, будет ли он добавлять лидера до того, как это решение примет его оппонент.
 - После добавления лидеров каждый из игроков начиная с текущего игрока может использовать карты действий с условием применения «В начале боя».
 - **Командная игра:** Игрок не может добавить лидера в систему если у его товарища по команде в системе уже есть лидер с показателями тактики. Каждая команда может добавить максимум одного лидера.
 - **Командная игра:** Любое действие, которое происходит «начиная с текущего игрока», осуществляется командой этого игрока до того момента как вторая команда приступит к выполнению своего действия.
2. **Взять карты тактики:** Каждый игрок тянет космические карты тактики в соответствии с показателями тактики лидера в космическом бою и наземные карты тактики в соответствии с показателями тактики лидера в наземном бою.
 - Если у игрока в системе несколько лидеров, то он использует наивысший показатель для каждого театра боевых действий.
 - Игроки берут космические карты тактики только в случае, если у обеих фракций есть корабли в системе. Аналогично они берут наземные карты тактики только если у обеих фракций есть в системе наземные юниты.
 - Текущий игрок тянет карты тактики первым, его оппонент вторым.
 - **Командная игра** Каждая команда использует наивысший космический и наземный показатели тактики своих лидеров в системе, независимо от того, кто из игроков команды контролирует лидера.
Адмирал берет для своей команды космические карты тактики, генерал берет наземные карты тактики.
3. **Раунд боя:** Игроки разыгрывают раунд боя, в котором каждый юнит выполняет одну атаку. Раунд боя состоит из следующих шагов:
 - I **Битва в космосе:** Текущий игрок выполняет одну атаку всеми своими кораблями. Затем его оппонент выполняет одну атаку всеми своими кораблями.
 - Этот шаг выполняется только если у обоих игроков в системе есть корабли.

- **Командная игра:** Адмирал бросает кубик, играет космические карты тактики и принимает все решения, относящиеся к космическому бою.

- II **Битва на поверхности планеты:** Текущий игрок выполняет одну атаку всеми своими наземными юнитами. Затем его оппонент выполняет одну атаку всеми своими наземными юнитами.

- Этот шаг выполняется только если у обоих игроков в системе есть наземные юниты.
- **Командная игра:** Генерал бросает кубик, играет наземные карты тактики и принимает все решения, относящиеся к наземному бою.

- III **Отступление:** Начиная с текущего игрока, каждый игрок имеет возможность отступить.

- IV **Следующий раунд:** Если оба игрока все еще имеют юниты на одном театре боевых действий (космическом или наземном), выполняется следующий раунд боя, начиная с шага «Битва в космосе». В противном случае, бой заканчивается.

- Если единственные выжившие повстанческие юниты - это сооружения, а в системе есть наземные имперские юниты, то сооружения уничтожаются.
- Если единственный выживший имперский юнит - это Строящаяся Звезда смерти, а у повстанцев в системе есть корабли, то Строящаяся Звезда смерти уничтожается.

ОКОНЧАНИЕ БОЯ

Бой оканчивается если у обеих фракций не осталось юнитов в одном театре военных действий после завершения последнего шага боевого раунда. Например, если в одной системе у игрока за Империю остались только наземные юниты, а игрока за Повстанцев только космические юниты, бой завершается.

- ☞ По окончании боя игроки сбрасывают все оставшиеся у них карты тактики. **Затем каждая колода карт тактики перемешивается.**

- ☞ По окончании боя уберите все назначенные юнитам маркеры повреждений и верните их в резерв.

ВЫПОЛНЕНИЕ АТАКИ

Чтобы атаковать космическими или наземными юнитами выполните следующие шаги:

1. **Бросьте кубики:** Игрок бросает кубики соответствующие цвету и количеству значения атаки участвующих в бою юнитов.
 - Каждый игрок может бросить максимум пять черных и пять красных кубиков за одну атаку.
 - Если какой-либо эффект ограничивает число бросаемых кубиков, это ограничение применяется **до** применения ограничения в пять кубиков.
2. **Действия в бою:** Игрок может выполнить боевые действия взяв карты тактики, либо сыграв их.
 - **Взять карту тактики:** Игрок сбрасывает кубик со значением (☒) чтобы взять одну карту тактики.
 - Игрок тянет карту из колоды соответствующей текущему театру военных действий (т.е. космическую карту тактик во время космической битвы, наземную карту тактики в наземном бою).
 - Сброшенные кубики отодвигаются и не могут быть использованы во время текущей атаки.
 - Игрок может сыграть взятую карту тактики в этом же раунде или сохранить ее на потом.

- **Сыграть карту тактики:** Игрок применяет эффект карты из своей руки и сбрасывает ее.
 - Игрок может играть только карты тактики, которые соответствуют текущему театру военных действий (т.е. космические карты тактики во время космического боя и наземные карты тактики во время наземного боя).
 - Если на карте есть специальный значок (⌘), игрок должен потратить один из своих кубиков (любого цвета) на котором выпало значение «Специальный» для того, чтобы применить карту.
 - Если эффект карты позволяет перебросить кубики, то должны быть переброшены все кубики одновременно. Другой эффект может позволить перебросить кубики еще раз.
 - Если карта тактики применяется к какому-либо юниту или влияет на него, то этот юнит должен находиться в системе, в которой происходит бой.
 - Если карта тактики наносит урон без указания вида юнит, то игрок, сыгравший карту, может выбрать любой (любые) юниты в этом театре военных действий.
- Игрок может использовать любое количество карт тактики и в любом порядке.

3. Нанесение урона:

Игрок выбирает каким юнитам нанести урон размещая кубики со значениями ⓧ и Ⓢ рядом с ними.

- ⓧ значение на красном кубике может быть назначено только юнитам с красным значением здоровья, а Ⓢ значения на черном кубике только юнитам с черным значением здоровья.
- Ⓢ значение на кубиках любого цвета может быть назначено юнитам со значением здоровья любого цвета.
- Во время боя урон может быть нанесен только юнитам с одного театра военных действий (т.е. кораблям урон может быть нанесен только во время космической битвы, наземным юнитам только во время наземного боя).
- Юниту может быть назначено урона более размера оставшегося у него здоровья.
- Игрок обязан назначить все кубики, которые могут быть назначены.

4. Блокирование урона:

Противник может сыграть карты тактики, чтобы заблокировать урон, нанесенный его юнитам. За каждое заблокированное повреждение уберите один маркер повреждений, назначенный юниту противника (как в результате броска кубика, так и в результате эффекта карты).

- Маркеры повреждений, ранее назначенные юниту, не могут быть заблокированы.
- Игрок может применить карты тактики блокирующие урон и эти карты должны соответствовать текущему театру военных действий.
- Если эффект блокирует 2 повреждения его можно использовать, чтобы заблокировать 2 повреждения, назначенные одному юниту, или одно повреждение, назначенное двум различным юнитам.

5. Уничтожение юнитов:

Каждый юнит, который получил урон равный или превышающий его уровень здоровья, убирается на планшет фракции его игрока и считается уничтоженным **по окончании текущего раунда** боя (либо космического, либо наземного). Юниты, находящиеся на планшете фракции игрока по прежнему атакуют (бросают кубики) в текущем раунде боя.

- Если юнит получил урон менее его уровня здоровья, положите под него маркер повреждений, чтобы отметить нанесенный урон.
- Маркеры повреждений остаются на последующие раунды боя, но убираются по окончании битвы.
- Если во время отступления единственные оставшиеся выжившие корабли это транспорт Повстанцев, то они должны отступить, либо будут немедленно уничтожены.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Чтобы отступить из битвы игрок должен переместить одного из своих лидеров из системы, где происходит бой, в соседнюю систему. Затем он перемещает юниты из системы, где происходит бой, в систему с лидером следуя обычным правилам перемещения и транспортирования.

Игрок должен выбрать для отступления систему, где есть его юниты или маркер лояльности, если возможно. Он не может отступить в систему, в которой есть юниты оппонента.

- Если нет соседних систем, содержащих юниты отступающего игрока или маркеры лояльности, то он может отступить в любую соседнюю систему, в которой нет юнитов.
- Игрок не может отступить в систему, из которой переместились юниты противника начавшие бой.
- Игрок за Повстанцев может отступить только в системы, но не в сектор «База Повстанцев».

Игрок не может отступить, если у его противника не осталось юнитов в системе.

Игрок за Империю не может отступить **ни одним юнитом**, если у него в бою участвует Звезда смерти или Строящаяся Звезда смерти.

Отступающий игрок должен переместить **все корабли** из системы. Игрок может оставить наземные юниты и ТИЕ-истребители в системе, в которой происходит бой.

- Если игрок оставляет юниты в системе и у его противника есть юниты в системе в одном театре военных действий, то происходит очередной раунд боя.
- Неподвижные юниты не могут отступить, они остаются в системе.

Лидер может отступить только в случае, если одновременно отступают юниты.

Каждый игрок может отступить из каждого боя единожды, даже если у него есть несколько лидеров в системе.

Игрок может отступить любым своим лидером в системе, даже не имеющим показателей тактики.

Командная игра: Любой игрок может принять решение об отступлении, если он отступает своим лидером. Каждая команда может отступить только единожды за бой.

ПОБЕДА В БОЮ

Некоторые карты требуют от игрока «победить в бою». Игрок побеждает в бою если у его противника не осталось юнитов в одном театре военных действий системы, в которой происходил бой. Например, игрок побеждает в космическом бою, если последний корабль противника был уничтожен.

Если игрок отступил всеми юнитами из одного театра военных действий, то его противник победил в бою в этом театре военных действий.

В бою может сложиться ситуация, когда один игрок победил в космическом театре военных действий, а другой в наземном.

Если юниты обеих фракций уничтожены в бою, то в битве нет победителя.

АИгрок не считается победившим в бою, если у его противника нет юнитов в театре военных действий к началу боя.

Если игрок уничтожает последний корабль противника, но отступает после наземного боя, он считается победившим в космическом театре военных действий.

Связанные разделы: Значение атаки, Повреждения, Кубики, Значение здоровья, Лидеры, Карты тактики, Театр военных действий.

ФАЗА ПРИКАЗОВ

Во время Фазы приказов игроки по очереди активируют системы или вскрывают миссии.

- Игрок за Повстанцев делает первый ход в Фазу приказов, затем ходит игрок за Империю.
- При размещении лидера в системе не имеет значения, где он фактически будет поставлен. Лидер будет участвовать во всех миссиях, космических и наземных боях в системе.
- Игрок может спасовать в любой момент в Фазу приказов. Спасовав, игрок больше не может использовать лидеров для активации систем и вскрытия миссий до конца Фазы приказов.
 - Спасовавший игрок может использовать лидеров из резерва, чтобы противостоять миссиям противника или добавить их в бой в первом шаге битвы.
 - Игрок может **не вскрывать** миссию, на которую был назначен лидер. В конце Фазы приказов все лидеры все еще находящиеся на картах миссий, возвращаются в резерв, а карты миссий возвращаются невскрытыми в руку игрока.
- Командная игра:** Игроки ходят поочередно в соответствии с номерами в резерве лидеров (начиная с №1, затем №2 и т.д.).
- Командная игра:** Во время хода игрока он может активировать систему, используя для этого своих лидеров, вскрыть миссию, на которую был назначен один из его лидеров, либо спасовать.
- Командная игра(только для 3-х игроков):** Во время каждого раунда Фазы приказов у игрока за Повстанцев есть 2 хода. Он должен использовать своих оранжевых и синих лидеров раздельно (как при игре на 4 игрока) и раздельно пасовать за Адмирала и Генерала.

Связанные разделы: Активация систем, Карты миссий.

ЛИМИТ КОМПОНЕНТОВ

Если игрокам не хватает компонентов, им следует придерживаться следующих правил:

- Кубики:** Каждый игрок может бросить максимум 5 красных и 5 черных кубиков в каждой миссии или атаке.
- Маркеры и кольца:** Количество лидеров и колец ограничено имеющимися в игре.

Все остальные маркеры не лимитированы. Если игрокам не хватает маркеров любого типа, используйте аналоги, например монеты.
- Юниты:** Количество юнитов ограничено имеющимися в игре. Игрок не может строить юниты, если их миниатюр не хватает.

Во время шага 5 Фазы восстановления игрок может уничтожить любые свои юниты на игровом поле и вернуть их в резерв.
- Карты:** Если в колоде закончились карты, перетасуйте сброс и создайте новую колоду.

Связанные разделы: Кубики, Сброс, Юниты.

ТЕКУЩИЙ ИГРОК

Игрок, который осуществляет в данный момент свой ход, является текущим игроком.

Связанные разделы: Бой, Фаза приказов.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

Во время боя юнитам могут быть нанесены повреждения. Юнит считается уничтоженным, если после блокирования урона число нанесенных повреждений равняется или превысило уровень здоровья юнита.

- Во время боя любой нанесенный юниту урон, который не повлек его уничтожение, отображается маркером повреждений. Эти маркеры остаются до окончания боя.

Связанные разделы: Бой, Уничтоженные юниты, Значение здоровья, Юниты

ЗВЕЗДА СМЕРТИ

Звезда смерти это чрезвычайно мощный юнит, к которому применяются все правила для кораблей за следующим исключением.

- У Звезды смерти нет значения здоровья и ей не может быть нанесен урон и назначены повреждения.
- Игрок за Империю не может отступить любыми своими юнитами из системы, если в бою участвуют Звезда смерти и Строящаяся Звезда смерти.
- Звезда смерти и Строящаяся Звезда смерти относятся к типу кораблей, известных как космические станции. Они не являются крупными кораблями или сооружениями.

СТРОИТЕЛЬСТВО ЗВЕЗДЫ СМЕРТИ

Карта «Строительство Звезды смерти» позволяет игроку за Империю построить вторую Звезду смерти. Сыграв эту карту, игрок размещает Строящуюся Звезду смерти в системе, где выполняется миссия, а также ставит миниатюру Звезды смерти на клетку номер «3» трека строительства.

- Строящаяся Звезда смерти не может перемещаться.
- Если эффект позволяет игроку развернуть Звезду смерти в системе, то она может быть поставлена только в систему со Строящейся Звездой смерти.
- Уничтожение Строящейся Звезды смерти в системе влечет уничтожение Звезды смерти на треке строительства.

УНИЧТОЖЕНИЕ ЗВЕЗДЫ СМЕРТИ

Во время шага космической битвы боевого раунда после того как обе фракции осуществили все свои атаки и уничтожили юниты игрок за Повстанцев может вскрыть с руки карту целей «Схема Звезды смерти».

Если у Игрока за Повстанцев остался хотя бы один истребитель в системе он бросает 3 кубика. Если хотя бы на одном кубике выпало ✪, Звезда смерти уничтожается; игрок за Повстанцев сбрасывает карту целей и получает очки репутации указанные на карте.

- Если у игрока за Повстанцев на кубиках не выпало ни одного ✪, он оставляет карту целей и не получает очки репутации. Эта карта может быть использована в последующем раунде боя.
- Игрок за Повстанцев может использовать только одну карту «Схема Звезды смерти» в каждом раунде боя.
- Карту действий «Один на миллион» можно использовать, чтобы автоматически получить на кубике результат ✪ для карты целей «Схема Звезды смерти».
- Карту «Схема Звезды смерти» можно использовать для Строящейся Звезды смерти.
- Карту «Схема Звезды смерти» нельзя использовать, если в системе нет Звезды смерти.

Связанные разделы: Уничтоженные системы, Истребители, Перемещение юнитов, Карты целей, Раунды.

РАЗВЕРТЫВАНИЕ ЮНИТОВ

В шестом шаге Фазы восстановления каждый игрок передвигает юниты на треке строительства вниз на одну клетку. Любые юниты, которые сдвигаются с клетки «1» к краю игрового поля, готовы для развертывания. Игрок размещает эти юниты в любой лояльной или подчиненной системе.

- ☞ Каждый игрок может развернуть **максимум 2 юнита** в каждой системе в Фазу восстановления.
 - Если игрок не может (или не хочет) развертывать какие-то из своих юнитов он ставит эти юниты обратно на клетку «1» трека строительства.
- ☞ Игрок **не может** развертывать юниты в систему, которая содержит маркер саботажа или любые корабли или наземные юниты противника.
- ☞ Удаленные системы не могут иметь лояльности, соответственно юниты не могут быть в них развернуты.
- ☞ Пока база не обнаружена игрок за Повстанцев может развернуть до двух юнитов в секторе «База повстанцев». Если система Базой повстанцев имеет лояльность он также может развернуть юниты в ней. После вскрытия Базы юниты уже нельзя развертывать в секторе «База повстанцев».
- ☞ В случае, если эффект позволяет «получить» юнит в системе, этот юнит берется из резерва и размещается в указанной системе, а не на треке строительства.
- ☞ **Командная игра:** Только Адмирал каждой команды строит и развертывает юниты в Фазу восстановления.

Связанные разделы: Строительство юнитов, Фаза восстановления, Маркеры саботажа, Системы.

УНИЧТОЖЕННЫЕ СИСТЕМЫ

Карта миссии «Запуск суперлазера» может уничтожить целую систему. Уничтожив систему положите маркер уничтоженной системы на нее и уничтожьте в ней все наземные юниты Повстанцев.

- ☞ Имперские наземные юниты в системе автоматически не уничтожаются. Если число юнитов, которым необходим транспорт, превышает транспортную вместимость имперских кораблей в системе, то игрок за Империю должен уничтожить все юниты (по своему выбору) сверх лимита транспортной вместимости.
- ☞ Уничтожение системы не влияет на лидеров в ней.
- ☞ Наземные юниты могут перемещаться в уничтоженные системы, но наземные битвы не происходят там. Если число юнитов, которым необходим транспорт, превышает транспортную вместимость кораблей игрока в системе, то он должен уничтожить лишние юниты.
- ☞ Космические бои в уничтоженных системах проходят по обычным правилам.
- ☞ Уничтоженные системы не имеют лояльности и не могут быть подчинены.

Связанные разделы: Звезда смерти, Уничтоженные юниты, Лидеры, Карты миссий, Подчинение, Транспортная вместимость.

УНИЧТОЖЕННЫЕ ЮНИТЫ

Уничтоженный юнит убирается с игрового поля и возвращается в резерв.

- ☞ Некоторые эффекты позволяют игроку «уничтожить юниты со значением здоровья X». Применив эффект игрок выбирает юниты с суммарным значением здоровья равным или менее обозначенного уровня. Эти юниты немедленно уничтожаются.

Связанные разделы: Бой, Повреждения.

КУБИКИ

Кубики используются в бою и при выполнении миссий. Грани кубика имеют 3 результата: попадание, прямое попадание, «специальный».

- ☞ ☒ **Попадание:** В бою попадание можно назначить как повреждение юниту, значение здоровья которого соответствует цвету кубика.
 - При выполнении миссии попадание соответствует одному успеху.
- ☞ ☑ **Прямое попадание:** В бою прямое попадание можно назначить юниту со значением здоровья любого цвета.
 - При выполнении миссии прямое попадание соответствует одному успеху.
- ☞ ☛ **«Специальный»:** В бою кубик со значением «специальный» можно использовать, чтобы взять одну карту тактики или сыграть одну карту тактики со специальным значком на ней.
 - При выполнении миссии результат «специальный» соответствует **двух успехам**.
- ☞ Некоторые эффекты позволяют перебросить кубики. Кубик может быть переброшен несколько раз.
- ☞ Цвет кубика имеет значение только в бою. Во время любых других действий игроки могут бросать кубики любого цвета.

Связанные разделы: Бой, Карты миссий.

ДИПЛОМАТИЯ

Дипломатия это умение, которое имеют некоторые лидеры и которое требуется при выполнении некоторых миссий. Миссии на дипломатию как правило обеспечивают лояльность в системе или дают игрокам больше юнитов.

Связанные разделы: Лидеры, Карты миссий, Умение.

СБРОС

Сбрасывая карту, игрок помещает ее в стопку сброса, лежащую лицом вверх рядом с соответствующей колодой.

- ☞ Игроки могут просматривать сброс в любое время.
- ☞ Если в колоде закончились карты перемешайте сброс и создайте из него новую колоду.

Связанные разделы: Лимит компонентов, Карты миссий, Проекты.

УНИЧТОЖЕНИЕ ЛИДЕРОВ

Некоторые эффекты могут повлечь уничтожение лидера. Если это произошло, уберите лидера с игрового поля и положите в коробку. До конца игры его больше нельзя использовать.

Связанные разделы: Карты действий, Лидеры, Карты целей.

ИСТРЕБИТЕЛИ

Корабли с черным значением здоровья являются истребителями.

- ☞ Строящаяся Звезда смерти не истребитель, это космическая станция.

Связанные разделы: Крупные корабли, Корабли, Юниты.



НАЗЕМНЫЕ ЮНИТЫ

Юниты с оранжевым значком ресурса являются наземными.

Связанные разделы: Строительство юнитов, Развертывание юнитов, Юниты, Значки ресурсов.

ЗНАЧЕНИЕ ЗДОРОВЬЯ

У каждого юнита есть значение здоровья, отмеченное в кружке на планшете фракции. Это тот минимальный уровень повреждений, который необходим для уничтожения юнита.

- Значение  можно назначить только юниту значение здоровья которого соответствует цвету кубика. Значение  можно назначить юниту с любым цветом значения здоровья.
- У Звезды смерти нет уровня здоровья и ей не могут быть назначены повреждения.

Связанные разделы: Бой, Повреждения, Уничтоженные юниты, Юниты.

ИМПЕРСКИЕ СИСТЕМЫ

К имперским системам относятся любые системы с имперским маркером лояльности или маркером подчинения.

Связанные разделы: Лояльность, Подчинение, Системы.

ИНТЕЛЛЕКТ

Интеллект это умение, которое имеют некоторые лидеры и которое требуется при выполнении некоторых миссий. Повстанческие миссии обычно помогают получить карты целей в то время как миссии Империи помогают обнаружить базу Повстанцев.

Связанные разделы: Лидеры, Карты миссий, Умения.

ЛИДЕРЫ

Игроки используют лидеров для передвижения юнитов и прохождения миссий. Значки умений на каждом лидере показывают, какие миссии они могут выполнять. Значения тактики - сколько карт тактики и какого типа они тянут перед началом битвы.

- Каждый игрок начинает игру с четырьмя лидерами, у которых нет значка вербовки. Он помещает их в свой резерв.
- Дополнительные лидеры могут быть завербованы в Фазу восстановления.
- Лидеров из резерва можно назначит на миссии, активировать ими системы, противостоять миссиям, или добавить в бой.
- Лидеры, находящиеся в системе могут участвовать в миссиях и боях, которые происходят в этой системе. Также он препятствуют перемещению юнитов своей фракции из этой системы.
- Эффекты карт и ограничения карт, относящиеся к Люку Скайуокеру, относятся и к Люку Скайуокеру (Джедаю).
- Командная игра:** У каждого игрока есть свой резерв лидеров. Адмирал контролирует лидеров с показателями тактики синего цвета, Генерал - с оранжевыми
- Командная игра:** Имперская карта «Соблазн темной стороны» предоставляет команде за Империю контроль за лидером повстанцев до конца игры. Во время Фазы восстановления этот лидер помещается в Имперский резерв лидеров в соответствии с его цветом.

Связанные разделы: Фаза назначения, Активация систем, Фаза приказов, Уничтожение лидеров, Карты миссий, Вербовка, Фаза восстановления, Умения.

ЛОГИСТИКА

Логистика это умение, которое имеют некоторые лидеры и которое требуется при выполнении некоторых миссий. Повстанческие миссии двигают юниты к и от Базы Повстанцев. Миссии Империи строят специальные юниты или сокращают время постройки юнитов.

Связанные разделы: Лидеры, Карты миссий, Умения.

ЛОЯЛЬНОСТЬ

У каждой системы есть показатель лояльности, который отражает, кого поддерживает ее население. Текущий показатель лояльности зависит от того чей маркер расположен в системе. Если в системе нет маркеров, то она нейтральна.

- Игроки могут получить лояльность в системах выполняя миссии.
- Лояльность в системе позволяет игрокам строить юниты за счет ресурсов системы и разворачивать в ней юниты.
- Получая лояльность в нейтральной системе, игрок размещает в ней свой один маркер лояльности.
- Получая одну лояльность в системе, в которой уже есть лояльность противника, игрок убирает маркер лояльности противника из системы и помещает в нее один свой маркер лояльности.
- Когда игрок получает две лояльности в системе, которая имеет лояльность противника, он снимает маркер лояльности своего противника из системы, а затем помещает один из своих собственных маркеров лояльности в систему.
- В каждой системе одновременно может быть только один маркер лояльности и маркер подчинения.
- Если эффект карты требует от игрока иметь лояльность в системе, то игрок должен иметь в ней маркер лояльности. Не имеет значения, что в системе есть юниты противника или маркер подчинения.
- Теряя лояльность в системе игрок должен убрать из нее маркер лояльности; теперь система нейтральна. Игроки не могут терять лояльность в нейтральных системах.
- Корусант всегда лоялен игроку за Империю и не может получить или потерять лояльность.
- Сектор «База повстанцев» не является системой и не может получить или потерять лояльность.

Связанные разделы: Строительство юнитов, Карты миссий, Нейтральные системы, Подчинение.

КАРТЫ МИССИИ

В Фазу назначения игроки могут назначить лидеров на миссии (карты миссий). В фазу приказов эти миссии вскрываются.

- Если у лидеров, назначенных на миссию, не хватает суммарного значения иконок умений для ее выполнения, карта миссии не может быть вскрыта. Она остается лежать рубашкой вверх, а игрок должен либо активировать систему, вскрыть другую миссию или спасовать.
 - Если лидер назначен на миссию благодаря эффекту карты, то чтобы вскрыть карту миссии число необходимых умений лидера должно быть равным или превосходить требуемое картой число умений.
- Командная игра:** Генерал контролирует руку с картами миссий, если же у игроков возникают разногласия по вопросу назначения лидеров на миссии, он может не принимать во внимание мнение Адмирала.

ВСКРЫТИЕ МИССИИ

Для того, чтобы вскрыть миссию, сделайте следующие шаги:

- Переверните карту лицом вверх:** Игрок переворачивает одну из своих карт миссий лицом вверх и читает вслух текст на ней.
 - Командная игра:** Игрок может вскрыть только ту карту миссии, на которую назначен его лидер. Игрок, вскрывающий карту, бросает кубики и принимает все связанные с картой решения.

2. Выберите Систему: Игрок выбирает, где он выполняет миссию, следуя инструкциям на карте. В эту систему он ставит всех лидеров, которые были назначены на миссию.

- Если миссия предписывает «попытайтесь против лидера», игрок должен выбрать систему, в которой есть лидер, указанный на карте..
- если для миссии необходима система, которая «содержит имперский юнит», в такой системе может быть один или несколько юнитов.

3. Попытаться или выполнить: Если карта предписывает «попытайтесь», то миссия может встретить сопротивление: проследуйте к пункту 4. Если карта предписывает «выполнить», то сопротивление миссии невозможно: перейдите сразу к пункту 6.

4. Направить лидера для сопротивления: Оппонент может выбрать одного лидера из своего резерва и разместить его в этой системе (даже если в ней уже есть лидеры).

- **Командная игра:** Только один игрок из команды оппонентов может направить лидера в систему.

5. Сопротивление: Если у оппонента нет лидеров в системе, то миссия автоматически считается успешно выполненной; перейдите к пункту 6.

Если в системе как минимум один имперский, либо повстанческий лидер, то миссия встречает сопротивление. Игроки должны бросить кубики, чтобы определить результат миссии. Каждый игрок бросает кубики в количестве равном числу значков умений на всех его лидерах в этой системе соответствующих значкам умений на карте миссии. Первым бросает кубики текущий игрок, оппонент следующим.

Если у игрока, пытающегося пройти миссию, выпадет на кубиках больше успехов, чем у оппонента, то миссия пройдена им успешно: перейдете к пункту 6. В противном случае миссия считается проваленной, а условие карты не выполненным: перейдите к пункту 7.

- Каждый выброшенный ☒ и ✎ это один успех. Каждый выброшенный ✎ это два успеха. Пустые грани не являются успехами.
- Если на карте миссии есть изображение лидера в левом верхнем углу, то ее владелец получает два дополнительных успеха при условии, что изображение совпадает с лидером, назначенным на миссию.
- Если у оппонента в системе есть лидер, но значки умений не совпадают, игрок пытающийся пройти миссию должен бросить кубики и иметь хотя бы один успех для успешного ее прохождения.
- Если миссия предписывает «сосчитать все значки умений во время этой попытки» игроки должны бросить по одному кубичку для каждого значка умений на своих лидерах.
- Выполняя миссию, каждый игрок суммарно может бросить **максимум 10 кубиков** (цвет кубиков не имеет значения).
- Захваченный лидер не участвует в миссии и считается, что его вообще нет в системе. Единственное исключение, когда значки умений захваченного лидера могут быть учтены - в случае, если миссия направлена непосредственно против самого лидера.
- Если миссия направлена «против лидера», этот лидер автоматически участвует в миссии.
 - Все лидеры в системе участвуют в миссии.
 - Если игрок отправляет лидера из резерва лидеров для сопротивления миссии, то миссия все равно считается направленной против первоначального лидера.
- **Командная игра:** Один игрок из каждой команды бросает кубики за всех лидеров команды в системе.

6. Успех миссии. Если миссия не была провалена в шаге 5, игрок выполняет эффект карты миссии.

- Если эффект карты требует от игрока сделать выбор, например, «уничтожьте юнит на ваш выбор», то игрок принимает решение на этом этапе.

7. Сбросить карту, либо вернуть карту в руку. После использования стартовой карты миссии она возвращается в руку игрока. Все остальные карты миссий (включая проекты) сбрасываются после использования.

- В случае, если лидер, указанный на карте миссии, уничтожен, захвачен или выведен из миссии, карта миссии возвращается в руку игрока без ее вскрытия.

Связанные разделы: Фаза назначения, Фаза приказов, Броски кубиков, Лидеры, Проекты.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ЮНИТОВ

Передвижение юнитов осуществляется активированием систем во время Фазы приказов. После размещения лидера в системе игрок передвигает один из своих кораблей в активированную систему из соседних систем.

После передвижения юнитов в систему при наличии в ней юнитов оппонента происходит сражение.

Каждый передвигаемый корабль может перевозить наземные юниты и ТИЕ-истребители в количестве, соответствующем своей транспортной вместимости.



Транспортная вместимость

У некоторых юнитов есть значок ограничения транспортирования. Эти юниты могут передвигаться одновременно с передвижением из одной с ними системы юнитов с транспортной вместимостью.



Значок ограничения транспортирования

Юниты могут передвигаться из нескольких систем, если они являются соседними по отношению к активированной системе.

Юниты с значком неподвижности не могут передвигаться.



Значок неподвижности

Системы являются соседними, если у них есть общие границы.

- Юниты могут передвигаться через границы оранжевого цвета, но не через не пересекаемые границы (красного цвета).

Юниты **не могут** покинуть систему, в которой есть лидер их фракции.

- Лидер, не имеющий тактической ценности, препятствует передвижению юнитов из системы.
- Лидер на клетке «База повстанцев» препятствует передвижению юнитов с нее, но не из системы, где расположена База.

Лидер, не имеющий показателей Тактики, не может активировать систему.

Если эффекты карт позволяют игроку передвинуть юниты, то он должен соблюдать правила передвижения и ограничения. Например, когда игрок за повстанцев передвигает юниты используя карту миссии «Спрятанный флот», он должен соблюсти ограничения по транспортной вместимости и не может передвинуть неподвижные юниты.

- Если эффект карты позволяет игроку «игнорировать транспортные ограничения», то его юниты со значком ограничения транспортирования могут быть передвинуты из своей системы без использования юнитов с транспортной вместимостью.

Связанные разделы: Активация систем, Наземные юниты, Юниты, Корабли, Транспортная вместимость.

НЕЙТРАЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ

Любая система, в которой нет повстанческого маркера лояльности, имперского маркера лояльности, либо маркера подчинения, является нейтральной системой.

Связанные разделы: Имперские системы, Лояльность, Системы Повстанцев, Удаленные системы, Подчинение, Системы.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Игрок за повстанцев набирает очки репутации выполняя цели. Он начинает игру с одной картой целей в руке и вытягивает еще одну во время каждой фазы восстановления.

- ☞ Игрок за повстанцев может сыграть карту целей с руки если он соответствует условиям карты в определенный период. Игрок за повстанцев получает столько очков репутации сколько указано в левом верхнем углу карты целей.
 - Получив очки репутации игрок за повстанцев передвигает маркер репутации на временной шкале.
 - Получив очки репутации игрок за повстанцев **возвращает карту целей в коробку**. Использовать ее в игре больше нельзя.
- ☞ Текст жирным шрифтом в верхней части карты целей указывает в какой момент ее можно сыграть.
 - **Бой:** Если на карте указано «Бой» ее можно сыграть не ранее, чем игрок будет соответствовать требованиям карты.
 - «Боевые» цели карт миссий не считаются выполненными если юниты были уничтожены не в бою.
 - **Начало фазы восстановления:** если на карте указано «в начале фазы восстановления» ее можно сыграть только непосредственно перед первым шагом фазы восстановления. Она не может быть выполнена позднее первого шага фазы восстановления.
 - Только одна карта целей может быть сыграна во время боя и фазы восстановления.
 - Игрок за повстанцев не обязан использовать карты целей.
- ☞ Игрок за повстанцев не показывает карты целей игроку за империю до момента пока не решит их сыграть.
- ☞ Во время подготовки к игре колода карт целей делится на стопки: карты целей I фазы вверху колоды и карты целей II и III фаз соответственно ниже.
 - У повстанцев есть миссии, которые позволяют игроку за повстанцев посмотреть и переложить карты в колоде карт целей.
- ☞ У игрока за повстанцев может быть любое количество карт целей в руке. Карты целей не идут в счет лимита карт миссий в руке игрока за повстанцев.
- ☞ Если игрок за повстанцев вынужден показать карты целей в своей руке, то он должен показать все карты целей игроку за империю. Затем он возвращает карты обратно себе в руку и продолжает держать их скрытно от оппонента.
- ☞ Детальное описание использования карты целей «Схема Звезды смерти» смотри на странице 6.
- ☞ **Командная игра:** Генерал повстанцев тянет карты целей и принимает по ним все решения в процессе игры.

Связанные разделы: Бой, Звезда смерти, Репутация, Победа в игре.

НАСЕЛЕННЫЕ СИСТЕМЫ

Любая система, в которой есть хотя бы один значок ресурсов и клетка под маркер лояльности считается населенной системой.

Связанные разделы: Лояльность, Удаленные системы, Системы.

КАРТЫ ДРОЙДОВ-РАЗВЕДЧИКОВ

Колода карт дроидов-разведчиков содержит по одной карте для каждой системы **за исключением** Корусканта. Эти карты используются, чтобы во время подготовки к игре определить лояльность систем, и игрок за повстанцев с их помощью тайно выбирает где разместить Базу повстанцев.

- ☞ Во время каждой фазы восстановления игрок за Империю тянет две карты зондирования с верха колоды.
- ☞ Игрок за Империю держит вытянутые карты дроидов-разведчиков втайне от игрока за повстанцев.
- ☞ **Командная игра:** Имперский генерал тянет карты дроидов-разведчиков и принимает по ним все решения в процессе игры.

Связанные разделы: Карты целей, База повстанцев

ПРОЕКТЫ

В колоде карт проектов есть карты миссий, которые игрок за Империю может вытянуть, выполнив миссию «Исследование и развитие».

- ☞ Все карты в колоде проектов это миссии. Сбрасывая карту проектов положите ее в сброс карт проектов.
- ☞ **Командная игра:** Вытягивая карту проектов игрок за Империю берет ее в руку Имперского генерала с картами миссий.

Связанные разделы: Логистика ☞, Карты миссий.

БАЗА ПОВСТАНЦЕВ

Во время подготовки к игре игрок за повстанцев тайно выбирает систему для размещения Базы повстанцев. Карта дроидов-разведчиков этой системы кладется лицом вниз под клетку «База» (Location) игрового поля.

- ☞ Все упоминания эффектов карт, касающиеся «Базы повстанцев», относятся к сектору на игровом поле, отмеченному как «База повстанцев», но **не** к самой системе с базой.
- ☞ Сектор «База повстанцев» не является системой.
 - Юниты могут быть построены и размещены в этом секторе как в системе.
 - Нельзя «попытаться» или «выполнить» миссию в секторе «База повстанцев» если на это не указано напрямую в карте.
 - Юниты могут перемещаться в/из сектора «База повстанцев» способом, указанным ниже.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В/ИЗ «БАЗЫ ПОВСТАНЦЕВ»

Пока База скрыта юниты могут перемещаться из сектора «База повстанцев» в систему с Базой, либо в соседние системы.

- ☞ Игрок за повстанцев может активировать сектор «База повстанцев», чтобы переместить к нему юниты из системы Базы, либо из соседней системы.
- ☞ Лидер в секторе «База повстанцев» препятствует перемещению юнитов из сектора Базы.
- ☞ Ряд миссий позволяют игроку за Повстанцев перемещать юниты между сектором Базы и любой другой системой игнорируя ограничение в соседство границами.

ВСКРЫТИЕ БАЗЫ ПОВСТАНЦЕВ

Если у игрока за Империю есть **лояльность или наземные юниты** в системе с Базой повстанцев, игрок за Повстанцев должен вскрыть Базу.

Вскрыв Базу, игрок за Повстанцев переворачивает лицом вверх карту дroidов-разведчиков под клеткой «База» (Location) и помещает ее в сектор «База повстанцев». Все юниты и лидеры из сектора «База повстанцев» размещаются в системе, указанной на карте дroidов-разведчиков. Карта дroidов-разведчиков остается лежать лицом вверх на секторе «База повстанцев» в качестве напоминания, что База обнаружена.

- ☞ Если у игрока за Империю в системе есть корабли, но нет наземных юнитов, База повстанцев **не вскрывается**. Игрок за Повстанцев не сообщает игроку за Империю о наличии, либо отсутствии Базы в системе.
- ☞ При перемещении имперских наземных юнитов в систему База вскрывается после завершения всех перемещений, но перед боем.
- ☞ По желанию игрока за Повстанцев он может в любой момент фазы приказов своего хода вскрыть Базу.
 - **Командная игра:** Имперский адмирал или генерал Повстанцев могут вскрыть Базу в свой ход.
- ☞ Пока База вскрыта юниты не могут быть на ней развернуты или перемещены на нее.
 - Любые лидеры или юниты, помещенные на Базу (но не развернутые), переносятся в систему, указанную в лежащей в секторе лицом вверх карте дroidов-разведчиков.
- ☞ Значки ресурсов в секторе «Базы повстанцев» могут быть использованы даже если База вскрыта, но до тех пор, пока в системе не появится имперский юнит или лояльность.
- ☞ После вскрытия Базы любые карты, относящиеся к сектору «Базы повстанцев», применяются к системе, в которой расположена База. Например, после вскрытия Базы повстанцев игрок за Империю играет карту миссии «Сбор информации» и тянет карту дroidов-разведчиков ориентируясь на число юнитов повстанцев в системе Базы.
- ☞ Имперская карта миссии «Дистанционное зондирование» не позволяет вскрыть Базу повстанцев.

РАЗМЕЩЕНИЕ НОВОЙ БАЗЫ

Карта миссии «Быстрая мобилизация» позволяет игроку за Повстанцев разместить новую базу. Для этого он тянет 4 верхних карты из колоды карт дroidов-разведчиков. Он может выбрать одну из вытянутых карт в качестве новой локации для базы. Если он выбирает место для новой базы он вскрывает локацию старой базы и перемещает туда **все юниты и всех лидеров** из сектора «Базы повстанцев». После чего игрок за Повстанцев передает карту дroidов-разведчиков старой базы игроку за Империю.

Карта дroidов-разведчиков новой базы кладется лицом вниз под клетку «База» (Location) игрового поля. Затем все оставшиеся невыбранные карты дroidов-разведчиков перетасовываются и выкладываются под низ колоды дroidов-разведчиков.

- ☞ Игрок за Повстанцев может вытянуть и просмотреть карты дroidов-разведчиков и решить не размещать новую базу. Если База Повстанцев не была вскрыта, то она остается скрытой.
 - Если Игрок за Повстанцев решил не размещать новую базу, все вскрытые карты дroidов-разведчиков перетасовываются и выкладываются под них колоды дroidов-разведчиков.
- ☞ Игрок за Повстанцев не может разместить новую базу в системе, где есть маркер лояльности Империи, имперские юниты или маркер разрушенной системы.
 - Если все вытянутые карты - это системы, имеющие маркер лояльности Империи, Имперские юниты, либо маркер разрушенных систем, Игрок за Повстанцев не может разместить новую базу в текущем раунде.

- ☞ Способность карты миссии «Быстрая мобилизация» выполняется в конце Фазы приказов сразу перед началом Фазы восстановления. Игрок за Повстанцев не может принимать каких-либо решений в отношении этой карты до конца Фазы приказов.
- ☞ После вскрытия Базы повстанцев Игрок за повстанцев все еще может разместить новую базу. Лидеры, выполняющие эту миссию, размещаются в системе Базы вместо сектора «Базы повстанцев».
- ☞ После размещения новой Базы у Игрока за Повстанцев не будет юнитов в секторе «База повстанцев» до тех пор, пока он не переместит их туда, либо развернет.

Связанные разделы: Блеф, Перемещение юнитов, Карты дroidов-разведчиков, Победа в игре.

СИСТЕМЫ ПОВСТАНЦЕВ

Системой повстанцев является любая система, в которой есть маркеры лояльности повстанцев и нет маркеров покоренных систем.

Связанные разделы: Системы Империи, Нейтральные системы, Системы

ВЕРБОВКА



После того, как маркер времени на шкале достигает значка вербовки, игроки могут завербовать лидеров. *Значок вербовки*

Для этого каждый игрок тянет по две карты действия и выбирает из них себе одну. Лидера, изображенного на карте, игрок добавляет в свой резерв. Игроки держат выбранную карту действия в секрете друг от друга, лицом вниз и смогут ее использовать позднее.

- ☞ Игроки выбирают карты одновременно, но игрок за Повстанцев должен объявить первым, какого лидера он вербует. После этого игрок за Империю сообщает, какого лидера он решил завербовать.
 - Невыбранные карты действий игроки тайно кладут под низ своих колод карт действий.
- ☞ Если способность позволяет игроку завербовать какого-то определенного лидера, то игрок берет этого лидера из поддержки и размещает его в своем резерве лидеров.
- ☞ Игрок не может завербовать лидера, который уже присутствует на игровом поле, в резерве лидеров, либо уничтожен.
 - Если все изображенные на вытянутой игроком карте лидеры уже завербованы, то игрок может продолжить тянуть по одной карте за раз пока не вытянет карту с изображением лидера, который им еще не завербован.
 - Игрок может выбрать карту действия, даже если он не может завербовать изображенного на ней лидера. Он забирает себе карту, но не вербует нового лидера.

- ☞ **Командная игра:** В каждой команде только Адмирал тянет карты действия во время вербовки. Он выбирает между двумя картами и принимает решение, какого лидера завербовать. Завербованный лидер размещается в резерве лидеров, который соответствует его цвету (голубой или оранжевый). Игрок, контролирующий резерв лидеров, получает карту действия и принимает решение, когда ее использовать.

Связанные разделы: Карты действий, Блеф, Лидеры, Фаза восстановления.

ФАЗА ВОССТАНОВЛЕНИЯ

Во время Фазы восстановления игроки выполняют шаги восстановления и готовятся к следующему игровому раунду:

- 1. Отозвать лидеров:** Игроки возвращают всех своих лидеров с игрового поля в резерв лидеров.
 - Если лидер находится на карте миссии, то он возвращается в резерв лидеров, а карта в руку игрока.
 - Перед шагом «Отозвать лидеров» игрок за Повстанцев может сыграть одну карту целей с указанием «играть в Фазу восстановления».
- 2. Взять миссии:** Каждый игрок тянет две карты миссии и если у него в руке больше 10 карт миссий, сбрасывает лишние.
 - Карты проектов считаются картами миссий и включаются в лимит на количество карт миссий. Карты целей не включаются в лимит.
 - Стартовые миссии нельзя сбросить.
 - Игроки могут превысить лимит на количество карт в руке в Фазу назначения и Фазу приказов. Они не сбрасывают карты до этого шага Фазы восстановления.
 - **Командная игра:** В каждой команде только генерал выбирает, какие карты сбросить и сбрасывает карты миссий, если их более 10 штук в руке.
- 3. Запуск дроидов-разведчиков:** Имперский игрок тянет две карты дроидов-разведчиков.
 - **Командная игра:** Только Имперский генерал тянет карты дроидов-разведчиков во время этого шага.
- 4. Взять карты целей:** Игрок за Повстанцев тянет одну карту целей.
- 5. Передвинуть маркер времени:** Передвиньте маркер времени на одно деление вперед. Затем игрок нанимает лидеров и/или строит юниты, если на клетке есть соответствующий значок.
 - I Значок вербовки:** каждый игрок тянет две карты из колоды карт действий, выбирает одну для вербовки, а вторую кладет лицом вниз под низ колоды.
 - **Командная игра:** Адмирал тянет две карты действий и решает, какого лидера завербовать. Нанятый лидер размещается в резерве лидеров соответствующем его цвету (голубой или оранжевый). Игрок, который контролирует этот резерв лидеров, получает карту действий и решает, когда ее сыграть.
 - II Значок постройки:** Игроки одновременно строят новые юниты. Каждый игрок строит по одному юниту за каждый значок ресурсов в лояльных и подчиненных системах. В подчиненных системах для этого используются значки ресурсы с крайней левой стороны.

Игрок берет юниты из резерва и кладет в очередь постройки на клетку с такой же цифрой, как и слева от значка ресурсов.

 - **Командная игра:** В каждой команде только Адмирал строит юниты в этот этап.
- 6. Развернуть юнит:** Начиная с игрока за Повстанцев, каждый игрок передвигает все юниты в очереди постройки на одну клетку вниз. Любые юниты, которые сдвигаются с клетки «1» за край игрового поля готовы для развертывания.
 - **Командная игра:** В каждой команде только Адмирал развертывает юниты в этот этап.

Связанные разделы: Постройка юнитов, Развертывание юнитов, Сброс, Карты дроидов-разведчиков, Вербовка, Маркер времени и Трек времени.

РЕГИОНЫ

На игровом поле есть восемь регионов, которые отделены друг от друга оранжевыми границами. В каждом регионе по четыре системы.

- ☞ Во время передвижения юниты могут пересекать границы регионов.
- ☞ Способности ряда карт влияют на системы входящие в состав региона.

Связанные разделы: Системы.

УДАЛЕННЫЕ СИСТЕМЫ

Системы, в которых нет значков ресурсов или клеток для маркеров лояльности, являются удаленными.

- ☞ Маркеры лояльности и покоренных систем не могут размещаться в удаленных системах.
- ☞ Юниты нельзя развернуть в удаленных системах.

Связанные разделы: Лояльность, Нейтральные системы, Населенные системы, Подчинение, Системы.

РЕПУТАЦИЯ

Движение маркера репутации начинается с клетки «14» на треке времени и игрок за Повстанцев немедленно выигрывает игру, если маркер репутации и маркер времени занимают одну клетку. Репутацию чаще всего получают, выполняя цели.

- ☞ Получив одну репутацию, игрок за Повстанцев передвигает маркер репутации на одну клетку в направлении маркера времени.
 - Если игрок за Повстанцев получает более одной репутации, маркер передвигается на одну клетку за раз. Если он переходит на клетку с маркером времени, игра немедленно заканчивается.
- ☞ При потере репутации игрок за Повстанцев передвигает маркер репутации на одну клетку в сторону от маркера времени.

Связанные разделы: Карты целей, Маркер времени и Трек времени, Победа в игре.

СПАСЕНИЕ ЗАХВАЧЕННЫХ ЛИДЕРОВ

Некоторые карты позволяют спасти захваченных лидеров. После спасения лидера уберите приставное кольцо у захваченного лидера и поместите лидера в сектор «База повстанцев».

- ☞ Если в системе с захваченным лидером нет имперских юнитов (обычно после поражения Империи в сражении), то лидер немедленно спасается и перемещается на базу по обычным правилам.
- ☞ После спасения лидера в результате выполнения миссии любые лидеры, прикрепленные к миссии, могут также переместиться на сектор «База повстанцев». Остальные лидеры в системе остаются в ней.
- ☞ В случае вскрытия базы, спасенные лидеры размещаются в системе Базы повстанцев.

Связанные разделы: Захваченные лидеры, Карты миссий, База повстанцев.

ЗНАЧКИ РЕСУРСОВ

Каждая населенная система имеет как минимум один значок ресурсов. Значки ресурсов определяют, какие типы юнитов может построить система во время Фазы восстановления. Планшета фракций описывает, какие юниты относятся к каким ресурсам.

- ☞ Если эффект карты ссылается на значки ресурсов системы, то используются все значки ресурсов системы независимо от того, какой из игроков имеет в системе лояльность, подчинение или юниты.

Связанные разделы: Постройка юнитов, Населенные системы, Фаза восстановления.

ОТСТУПЛЕНИЕ (см.БОЙ)

РАУНДЫ

Существует два типа раундов: игровые раунды и боевые раунды.

- Игра проходит как череда игровых раундов. Каждый раунд включает Фазу назначения, Фазу приказов и Фазу восстановления.
- Бой проходит как череда боевых раундов.

Связанные разделы: Фаза назначения, Фаза приказов, Сражение, Фаза восстановления.

МАРКЕРЫ САБОТАЖА

Игрок за Повстанцев может разместить маркер саботажа в системе используя карту миссии «Саботаж». В системе с маркером саботажа нельзя использовать значки ресурсов для производства юнитов и размещать юниты в Фазу восстановления.

- В каждой системе может быть размещен максимум один маркер саботажа.
- Эффекты «построить» или «развернуть» юниты в системе не работают в системе с маркером саботажа.
 - На другие эффекты, отсылающие к значкам ресурсов в системе, маркеры саботажа не влияют. Например, эффект, который разрешает игроку «получить» юниты в системе не погашается маркером саботажа.
- Маркеры саботажа остаются на игровом поле до тех пор, пока не будут убраны имперской картой миссий.
- Маркеры саботажа в равной степени влияют на обе фракции.

Связанные разделы: Постройка юнитов, Размещение юнитов, Карты миссий.

КОРАБЛИ

Все юниты значки которых имеют голубую кайму считаются кораблями.

- Сверхзвездные разрушители, Звезда смерти, Строящаяся Звезда смерти также являются кораблями.
- Корабли с красной отметкой здоровья - это крупные корабли, корабли с черной отметкой здоровья - истребители.
 - Звезда смерти и Строящаяся Звезда смерти - это станции. Они не являются ни крупными кораблями, ни истребителями.

Связанные разделы: Постройка юнитов, Крупные корабли, Звезда смерти, Развертывание юнитов, Истребители, Юниты, Значки ресурсов.

УМЕНИЯ

У каждого лидера есть набор умений. Значки умений лидера определяют, какие миссии лидер может попытаться выполнить и каким противостоять.

- Существует четыре типа значков умений: дипломатия, интеллект, логистика и спецоперации.

Related Topics: Дипломатия, Интеллект, Лидеры, Логистика, Карты миссий, Спецоперации

СПЕЦОПЕРАЦИИ

Спецоперации - это умение, которым обладает ряд лидеров и которое необходимо для выполнения некоторых миссий. Спецоперации повстанцев обычно заключаются в уничтожении имперских юнитов, в то время как имперские миссии со спецоперациями заключаются в захвате лидеров Повстанцев и их использовании для различных целей.

Связанные разделы: Лидеры, Карты миссий, Умения.

СТАРТОВЫЕ МИССИИ

У обеих фракций есть четыре стартовых миссии, и они начинают игру с этими миссиями в руке.

- Каждая стартовая миссия отмечена желтой стрелкой внизу карты.
- Стартовые миссии возвращаются в руку игрока после того как он попытается или выполнит их.
- Стартовые миссии нельзя сбросить или выбрать для сброса с руки.

Связанные разделы: Карты миссий

СООРУЖЕНИЯ

Наземные юниты ионная пушка и генератор защитного поля являются сооружениями. У них есть специальные способности, описанные в листе

- В одной системе может быть несколько сооружений различного типа и каждое из них приносит свою пользу.
- Способности сооружений применяются до тех пор пока они находятся в системе.
- Сооружения неподвижны и не могут перемещаться.

Связанные разделы: Наземные юниты, Передвижение юнитов.

ПОДЧИНЕНИЕ

Система без лояльности становится подчиненной, если в ней есть хотя бы один наземный имперский юнит. Положите в такую систему маркер подчинения.

- Обратная сторона маркера имперской лояльности является маркером подчинения.
- Система содержащая маркер подчинения является Имперской системой.
 - Маркер подчинения в системе не определяет ее лояльность. Ее лояльность либо нейтральная, либо повстанческая (если в системе есть маркер лояльности Повстанцев).
- Игрок за Империю может размещать и строить юниты в подчиненных системах.
 - Строя юниты в подчиненных системах игрок за Империю использует только крайние левые значки ресурсов на карте.
- Когда Имперские наземные юниты покидают систему, следует убрать маркер подчинения.
- Если в подчиненной системе есть Повстанческий маркер лояльности он остается в системе несмотря на маркер подчинения.
- Если в нейтральной подчиненной системе размещается маркер лояльности Империи, то маркер подчинения переворачивается на сторону лояльности.
- Если игрок за Повстанцев получает лояльность в подчиненной системе, маркер лояльности Повстанцев кладется под маркер подчинения.
- Если игрок за Повстанцев теряет лояльность в подчиненной системе его маркер лояльности убирается из-под маркера подчинения. Теперь система нейтральна.

Связанные разделы: Имперские системы, Лояльность.

СИСТЕМЫ

Каждая система состоит из изображения планеты, космического пространства вокруг планеты и ее названия. В населенных системах также еще есть клетка под маркер лояльности и значок ресурсов.

- Каждая система является олицетворением не только изображенной планеты, но и ее спутников, космических станций и других планет.
- Если эффект карты ссылается на «ближайшую систему», то нужно посчитать, сколько передвижений нужно сделать юниту, чтобы достигнуть системы. Если системы находятся равноудаленно, то выбор остается за игроком, использующим эффект карты.

Связанные разделы: Имперские системы, Лояльность, Нейтральные системы, Населенные системы, Повстанческие системы, Регионы, Удаленные системы, Значки ресурсов.

КАРТЫ ТАКТИКИ

Карты тактики вытягиваются во время сражений и имеют довольно широкий диапазон эффектов, которые могут помочь игрокам.

- В начале сражения каждый игрок тянет карты тактики в соответствии со значением Тактики лидера. Игроки могут тянуть дополнительные карты тактики, используя ✂ результаты на кубиках.
- Игроки не показывают друг другу карты тактики до момента, пока не решат их сыграть.
- Все сброшенные наземные и космические карты тактики перетасовываются в своих колодах в конце сражения.

Связанные разделы: Сражения, Кубики, Лидеры.

КОМАНДНАЯ ИГРА

В игре с числом игроков более двух, до двух игроков осуществляют управление в каждой команде. Они распределяют между собой обязанности и выступают соответственно один в качестве Адмирала, а второй - Генерала.

- Игроки используют сторону планшета фракции для «Командной игры», в котором есть отдельные пулы лидеров для каждого игрока команды. Если играет трое игроков, то игрок-одиночка использует планшет фракции стороной для «Командной игры» и выполняет роль как Адмирала, так и Генерала.
- Игроки одной команды могут делиться друг с другом любой информацией. Они могут втайне от другой команды показывать друг другу карты, но все переговоры между собой должны вести открыто. Они могут вести переговоры шепотом или используя шифр, но не могут покинуть помещение для тайной беседы.

Правила характерные для командной игры озаглавлены в настоящем Справочнике как **Командная игра**:

Связанные разделы: Карты действий, Фаза назначения, Постройка юнитов, Сражение, Фаза приказов, Лидеры, Карты целей, Карты дроидов-разведчиков, Вербовка, Фаза восстановления.

ТЕАТР ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

В игре *Star Wars: Rebellion* есть 2 театра военных действий: космический и наземный. Каждый юнит атакует в одном из двух театров, и большинство лидеров имеют значения Тактики соответствующие каждому театру.

- При назначении и применении повреждений, нанесенных в ходе сражения, игроки могут применять повреждения только юнитам в одном театре. Например, если игроки завершают шаг космического сражения они не могут назначить повреждения наземным юнитам.

Связанные разделы: Сражение, Повреждения.

МАРКЕР ВРЕМЕНИ И ТРЕК ВРЕМЕНИ

Маркер времени стартует с клетки «1» трека времени и передвигается вперед на одно деление в конце каждого игрового раунда.

- Если маркер времени и маркер репутации одновременно находятся на одном делении, то игрок за Повстанцев немедленно выигрывает.

Связанные разделы: Фаза восстановления, Раунды, Репутация.

ВМЕСТИМОСТЬ ТРАНСПОРТА

Для передвижения наземных юнитов и ТИЕ-истребителей игрок должен иметь достаточную вместимость транспорта. Транспортная вместимость корабля указана на листе фракции в черном квадрате возле значка юнита.

- Каждый наземный юнит или ТИЕ-истребитель занимает одно транспортное место на корабле.

Связанные разделы: Уничтоженные системы, Наземные юниты,

Передвижение юнитов.

ЮНИТЫ

Все пластиковые миниатюры в игре являются юнитами. Способности и наименования каждого типа юнитов представлены на карте фракции.

Вот перечень всех юнитов, имеющихся в *Star Wars: Rebellion*:

- Имперские юниты:** 24 ТИЕ-истребителя, 8 Штурмовых транспортов, 8 Звездных разрушителей, 2 Сверхзвездных разрушителя, 2 Звезды смерти, 1 Строящаяся звезда смерти, 30 штурмовиков, 10 АТ-СТ, 4 АТ-АТ.
- Повстанческие юниты:** 8 X-Wing, 12 Y-Wing, 4 Коррелианских корвета, 4 Транспорта повстанцев, 3 крейсера Мон Кала, 21 штурмовик повстанцев, 6 Аэроспидеров, 3 генератора защитного опля, 3 ионных пушки.
- Командная игра:** Когда правила упоминают юниты игрока, то к ним относятся все корабли и наземные юниты команды.

Связанные разделы: Крупные корабли, Звезда смерти, Истребители, Наземные юниты, Корабли, Сооружения.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Для каждой фракции свои условия победы:

- Игрок за Империю выигрывает немедленно, если в системе с базой повстанцев находятся имперские юниты и нет юнитов повстанцев.
 - Игрок за Империю может выиграть только в том случае, если обнаружена База повстанцев.
- Игрок за повстанцев немедленно побеждает в игре, если маркер репутации и маркер времени одновременно находятся на одной клетке трека времени.

Связанные разделы: Карты целей, База повстанцев, Репутация.



ПРИЛОЖЕНИЕ: ПОЛНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Этот раздел Справочника по правилам содержит полные правила подготовки к игре *Star Wars: Rebellion*. Эти правила включают расширенную версию с последней страницы буклета Правил игры. После того, как игроки сыграют свою первую игру, для всех последующих игр им следует использовать правила подготовки с данной страницы.

Перед началом игры выполните следующее:

- 1. Выберите фракцию и подготовьте компоненты:** Игроки должны решить, кто из них будет играть за Империю, а кто за Повстанцев. Если они не могут прийти к консенсусу, то следует сделать случайный выбор, например, бросив монетку.

Игроки берут миниатюры юнитов своей фракции, лидеров, маркеры лояльности, планшеты фракций, карты миссий, карты действий, размещая компоненты перед собой.

- **Командная игра:** Игроки должны определиться, кто в их фракции будет Адмиралом, а кто Генералом. В игре они используют лист фракции стороной для «Командной игры».

- **Командная игра (3 игрока):** Игрок-одиночка за Повстанцев использует лист фракции стороной для «Командной игры» и выполняет роль как Адмирала, так и Генерала.

- 2. Разместите стартовых лидеров:** Каждый игрок берет своих четырех лидеров, у которых нет значка Вербовки, и размещает рядом с игровым полем. Эти лидеры могут быть добавлены в резерв позже по ходу игры.

- **Командная игра:** Адмирал и Генерал берут по два своих стартовых лидера и размещают их в пуле лидеров.

- 3. Подготовьте игровое поле и Трек времени:** Возьмите обе половинки игрового поля и положите рядом в центр игровой зоны. Поместите маркер времени на клетку «1» трека времени, а маркер репутации на клетку «14».

- 4. Приготовьте колоду целей:** Разделите карты целей на 3 стопки согласно цифре на рубашке (I, II, или III) и отдельно перетасуйте каждую из них. Затем положите стопку III на клетку «Цели» игрового поля, затем сверху на нее стопку II, и затем сверху стопку I, собрав тем самым одну колоду целей. Затем игрок за повстанцев тянет одну карту целей.

- **Командная игра:** Генерал повстанцев тянет одну карту целей.

- 5. Приготовьте колоду действий:** Каждый игрок берет все свои карты действий, на которых есть значок Вербовка и перетасовывает их, чтобы создать колоду действий. Он кладет ее лицом вниз на клетку «Колода действий» на своем планшете.

- 6. Приготовьте колоду тактики, маркеры и кубики:**

Перетасуйте наземную и космическую колоды карт тактики отдельно друг от друга и положите рядом с полем. Затем положите все оставшиеся маркеры и кубики рядом с полем.

- 7. Приготовьте карты миссий:** Игроки берут свои карты миссий и сортируют их следующим образом.

- I Стартовые миссии:** отличаются стрелкой внизу карты. У каждого игрока по 4 стартовых миссии, которые он кладет рядом с планшетом.

- II Проекты:** отличаются белой звездой в голубом круге в правом нижнем углу карты. Игрок за Империю перетасовывает все карты проектов и кладет образовавшуюся колоду лицом вниз на клетку «Проекты» игрового поля.

- III Оставшиеся миссии:** Каждый игрок берет свои оставшиеся миссии, перетасовывает их и кладет образовавшуюся колоду лицом вниз на клетку «Миссии» игрового поля.

8. Разместите стартовые юниты и лояльность:

- I** Перетасуйте колоду дроидов-разведчиков и вскрывайте карты с ее верха до тех пор пока не будут вытянуты три повстанческие и пять имперских систем. Положите маркер лояльности повстанцев в каждую из трех повстанческих систем. Положите маркер подчинения в каждую из первых двух вытянутых имперских систем и маркер лояльности империи в каждую из трех оставшихся имперских систем.

Верните пять карт дроидов-разведчиков со стартовыми имперскими системами в коробку. Затем замешайте остальные вытянутые карты обратно в колоду дроидов-разведчиков.

- II** Игрок за Империю получает 3 Звездных разрушителя, 3 Штурмовых транспорта, 12 TIE истребителя, 12 штурмовиков, 5 AT-ST, 1 AT-AT, и 1 Звезду смерти и размещает их в любых системах с маркером имперской лояльности или маркером подчинения.

- По меньшей мере один наземный юнит должен быть размещен в каждой имперской системе.

- **Командная игра:** Адмирал решает, где разместить стартовые юниты.

- III** Игрок за повстанцев получает 1 Кореллианский корвет, 1 Транспорт повстанцев, 2 X-wing, 2 Y-wing, 6 штурмовиков повстанцев, 2 Аэроспидера. Он может разместить эти юниты в секторе «База повстанцев» и/или в любой **одной** повстанческой или нейтральной системе.

- **Командная игра:** Адмирал решает, где разместить стартовые юниты.

- IV** Каждый игрок тянет две произвольные стартовые карты действий (т.е. карты действий без иконки Вербовка) и размещает их лицом вниз рядом со своим планшетом.

Все остальные стартовые карты действий не будут использоваться в игре. Верните их в коробку не вскрывая.

- **Командная игра:** Каждая команда тянет две произвольные карты и передает их игроку, контролирующему лидера, изображения которого есть на карте. Если на карте нет изображения лидера, то ее может использовать любой игрок.

- 9. Выберите расположение Базы:** Игрок за повстанцев тайно выбирает одну карту из колоды карт дроидов-разведчиков и кладет ее лицом вниз под клетку «База» (Location) игрового поля. Затем колода дроидов-разведчиков перетасовывается и кладется на клетку «Колода дроидов-разведчиков» игрового поля.

- **Командная игра:** Если команда игроков за повстанцев не может принять единогласное решение о месте размещения базы, решающее слово остается за Генералом.

- 10. Вытянуть стартовую руку:** Каждый игрок берет свои 4 стартовые миссии и тянет две карты из своих колод миссий, которые все вместе образуют его стартовую руку. Стартовая рука держится в секрете от противника.

- **Командная игра:** Генерал каждой команды тянет две карты миссии и контролирует руку карт миссий.

Теперь игроки готовы играть!

СОДЕРЖАНИЕ

А		Л		С	
Активация систем	02	Лимит компонентов	06	Соблазн темной стороны(см.Лидеры) .	08
Атаки (см.Выполнение атаки)	04	Лидеры	08	Системы	14
Б		Логистика	08	Сброс	07
База (см.База повстанцев)	10	Лояльность	08	Системы повстанцев	11
Блокирование урона (см.Бой)	05	М		Спасение захваченных лидеров	12
Блокирование (см.Бой)	04	Маркеры саботажа	13	Строительство звезды смерти	06
Ближайшая система (см.Системы)	14	Маркер времени и трек времени	14	Строительство юнитов	03
Бой	04	Н		Схема Звезды Смерти	
Битва на поверхности (см.Бой)	04	Наземные юниты	07	(см. Уничтожение Звезды Смерти)	06
База повстанцев	10	Неподвижность (см.Передвижение)	09	Спецоперации	13
Битва в космосе (см.Бой)	04	Нейтральные системы	10	Стартовые миссии	13
В		Населенные системы	10	Сооружения	13
Вербовка	11	О		Т	
Вскрытие базы повстанцев	11	Отступление	05	Текущий игрок	06
Вместимость транспорта	14	Ограничение транспортирования		Театр военных действий	14
Д		(см.Передвижение юнитов)	09	У	
Дипломатия	07	П		Удаленные системы	12
З		Подчинение	13	Уничтоженные системы	07
Значение атаки	03	Повреждения	06	Уничтоженные юниты	07
Захваченные лидеры	03	Прирост юнитов (см.Развертывание)	07	Уничтожение Звезды Смерти	06
Значки ресурсов	12	Передвижение юнитов	09	Умения	13
Звезда Смерти	06	Победа в бою	05	Уничтожение лидеров	07
Значение здоровья	08	Победа в игре	14	Ф	
Значение тактики (см.Лидеры)	08	Проекты	10	Фаза назначения	03
И		Подготовка к игре	15	Фаза приказов	06
Истребители	07	Попытаться (см.Карты миссии)	08	Фаза восстановления	12
Имперские системы	08	Присоединяемые кольца	03	Ч	
Интеллект	08	Перемещение из "База повстанцев"	10	Читерство	04
К		Р		Ю	
Карты действий	02	Развертывание юнитов	07	Юниты	14
Кубики	07	Раунды	13		
Крупные корабли	03	Регионы	12		
Карбонитовое кольцо		Размещение новой базы	11		
(см. Захваченные лидеры)	03	Репутация	12		
Карты миссии	08	Разногласия (см.Карты миссии)	08		
Карты целей	10				
Карты дроидов-разветчиков	10				
Корабли	13				
Командная игра	14				
Карты тактики	14				