

STAR WARS™

X-WING™

ИГРА С МИНИАТЮРАМИ



**ПРАВИЛА
ИГРЫ**

STAR WARS X-WING

ИГРА С МИНИАТЮРАМИ

ОБЗОР ИГРЫ

Добро пожаловать в мир «Звёздных войн»! В напряжённых и динамичных космических сражениях вам предстоит сыграть значительную роль на фронтах Галактической гражданской войны. Два игрока поведут в бой свои эскадрильи X-wing, TIE-истребителей и других боевых машин Империи и Альянса. Игрок, который уничтожит все корабли противника, одержит победу.

В коробке с базовой игрой вы найдёте все компоненты, необходимые двум игрокам для начала партии, а также компоненты нескольких миссий, которые задают уникальные условия для достижения победы.



КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ ПРАВИЛ

Текст правил подразумевает, что в бою будут использованы три корабля из базового набора игры. После того как игроки наберутся опыта, они смогут перейти к расширенным правилам — использовать преграды, составлять звенья и проходить миссии (стр. 21–24).

Если это ваша первая игра, отложите эту книгу и примените инструкции из буклета с правилами быстрой партии.

СОСТАВ ИГРЫ

- Правила игры
- Правила быстрой партии
- 3 раскрашенных пластиковых корабля
 - 2 TIE-истребителя
 - 1 X-wing
- 3 подставки из прозрачного пластика
- 6 шпилек из прозрачного пластика
- 8 двусторонних жетонов кораблей
- 11 шаблонов манёвров, а именно:
 - 3 поворота
 - 3 виража
 - 5 прямых
- 3 диска манёвров (каждый состоит из шкалы, лицевой панели и двух пластиковых креплений)
- 19 жетонов действий, а именно:
 - 4 жетона уклонения
 - 3 жетона концентрации
 - 6 двусторонних красных жетонов захвата цели
 - 6 двусторонних синих жетонов захвата цели
- 13 жетонов миссий, а именно:
 - 8 жетонов слежения
 - 1 жетон челнока
 - 4 жетона спутников
- 6 жетонов преград (астероидов)
- 2 жетона щитов
- 3 жетона перегрузок
- 3 жетона критических попаданий
- 27 двусторонних жетонов идентификации
- 13 карт кораблей
- 33 карты урона
- 5 карт улучшений
- 3 красных кубика атаки
- 3 зелёных кубика защиты
- 1 определитель дистанции



ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

В этом разделе описаны компоненты игры.

КОРАБЛИ, ПОДСТАВКИ И ШПИЛЬКИ

Основная роль в игре отведена кораблям: их раскрашенные пластиковые модели крепятся шпильками к подставкам. Также на подставке размещается жетон корабля с именем пилота.



ЖЕТОНЫ КОРАБЛЕЙ

Эти жетоны содержат информацию о возможностях кораблей и их пилотов. Они размещаются на подставках кораблей, чтобы всем было видно, кто за штурвалом.



ШАБЛОНЫ МАНЁВРОВ

Эти шаблоны соответствуют возможным манёврам с диска манёвров корабля. Они применяются при передвижении модели корабля по игровой зоне.



ДИСКИ МАНЁВРОВ

Эти диски позволяют игрокам тайно планировать манёвры кораблей. У каждого корабля свой диск манёвров.



ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ

Эти жетоны отмечают особые действия кораблей и их пилотов — уклонение, концентрацию, захват цели.



ЖЕТОНЫ МИССИЙ

Эти жетоны применяются при прохождении миссий (см. стр. 21–24).



ЖЕТОНЫ ПРЕГРАД

Это помехи, которые игроки могут поместить в игровой зоне.



ЖЕТОНЫ ЩИТОВ

Эти жетоны отмечают мощность щитов-отражателей, установленных на корабле.



ЖЕТОНЫ ПЕРЕГРУЗОК

Эти жетоны отмечают корабли, пилоты которых испытали в бою перегрузку.



ЖЕТОНЫ КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Эти жетоны отмечают корабли, получившие критическое попадание, и напоминают игрокам о необходимости свериться с текстом на карте урона.



ЖЕТОНЫ ИДЕНТИФИКАЦИИ

Эти жетоны помогают опознавать корабли, когда в битве участвует несколько одинаковых пилотов.



КАРТЫ КОРАБЛЕЙ

На этих картах указаны характеристики корабля, параметр мастерства и свойства пилота, доступные ему действия и улучшения, количество очков сбора, которое тратится при составлении звена.



КАРТЫ УРОНА

Эти карты отмечают, какой урон нанесён кораблю, и описывают последствия критических попаданий по кораблю.



КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ

Эти карты описывают различные улучшения, которые игроки могут установить на свои корабли. Среди них: дроиды-астромеханики и вспомогательные орудийные системы.



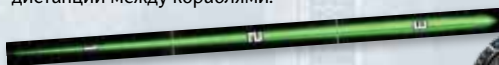
КУБИКИ

Особые восьмигранные кубики нужны для ведения боевых действий и применения других свойств. Есть два типа кубиков: красные кубики атаки и зелёные кубики защиты.



ОПРЕДЕЛИТЕЛЬ ДИСТАНЦИИ

Эта картонная линейка применяется для измерения дистанции между кораблями.



Перед игрой соберите диски манёвров так, как показано на иллюстрации. Шкала XW крепится к панели X-wing, а шкала TF — к панели TIE-истребителя.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к партии состоит из следующих шагов:

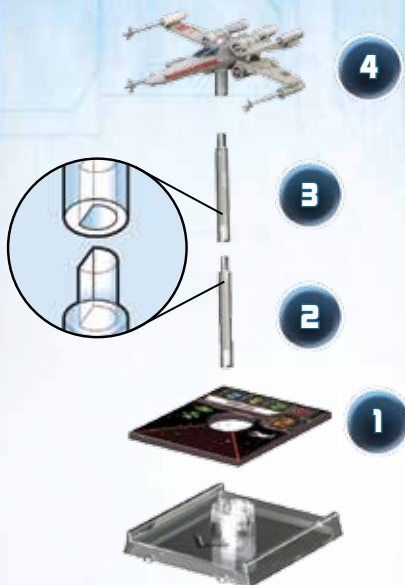
- 1. ВЫБОР ФРАКЦИИ.** Игроки договариваются, кто за какую фракцию играет. Один возглавляет мятежников, второй — имперские силы. Если договориться не получается, бросьте жребий.
Все компоненты, принадлежащие к фракции игрока, называются **дружественными**, все компоненты фракции соперника — **вражескими**.
- 2. Сбор сил.** Оба игрока выбирают себе карты кораблей и улучшений своих фракций. Если игроки не применяют правила составления звеньев (стр. 18), мятежник берёт карту «Люк Скайуокер», а имперец — карты «Ночной Зверь» и «Пилот Обсидиановой эскадрильи».
- 3. Сборка моделей кораблей.** Игроки берут жетоны кораблей и пластиковые модели в соответствии с выбранными картами кораблей. Схема сборки моделей подробно показана на иллюстрации справа.
- 4. Подготовка игровой зоны.** Игра ведётся на столе или другой ровной поверхности. Игроки могут применять разного рода коврики, скатерти или другие способы отметить границы игровой зоны (см. «Игровая зона»). Игроки садятся друг напротив друга. Ближайшая к игроку сторона игровой зоны называется его краем.
- 5. Расстановка кораблей.** Игроки выводят подготовленные корабли в игровую зону в порядке возрастания мастерства пилотов (оранжевые числа), то есть корабль с самым неопытным пилотом выставляется первым, а завершает расстановку корабль с пилотом, у которого самый высокий параметр мастерства. Если у нескольких пилотов одинаковый параметр мастерства, первым ставит своего пилота игрок, обладающий инициативой (см. стр. 16).
Размещая корабль в игровой зоне, его владелец прикладывает определитель дистанции к своему краю игровой зоны и выставляет корабль в любом месте полностью в пределах дистанции 1 (см. «Пример расстановки» на стр. 5). Корабль может смотреть в любом направлении.
- 6. Подготовка карт.** Каждый игрок выкладывает карты своих кораблей (и улучшений — если есть) лицевой стороной вверх рядом с игровой зоной на виду у игроков.
- 7. Активация щитов.** На каждую карту корабля нужно положить жетоны щитов в соответствии с параметром щита (синие числа). Корабль не может иметь больше жетонов щитов, чем позволяет его параметр щита.
- 8. Подготовка других компонентов.** Перетасуйте колоду карт урона и положите её лицевой стороной вниз рядом с игровой зоной. Выложите все прочие игровые компоненты в пределах досягаемости игроков (см. «Пример расстановки» на стр. 5).

ИГРОВАЯ ЗОНА

У игры *X-wing* нет поля как такового. Играть можно практически на любой ровной поверхности площадью 90 × 90 см и более. Игроки могут использовать суконное или войлочное покрытие, которое обеспечит нужное трение, чтобы никто из игроков случайно не сдвинул корабль с места.

Для игры с тремя кораблями рекомендуется игровая зона 90 × 90 см. Опытные игроки могут смело экспериментировать с размерами игровой зоны.

СБОРКА МОДЕЛИ КОРАБЛЯ

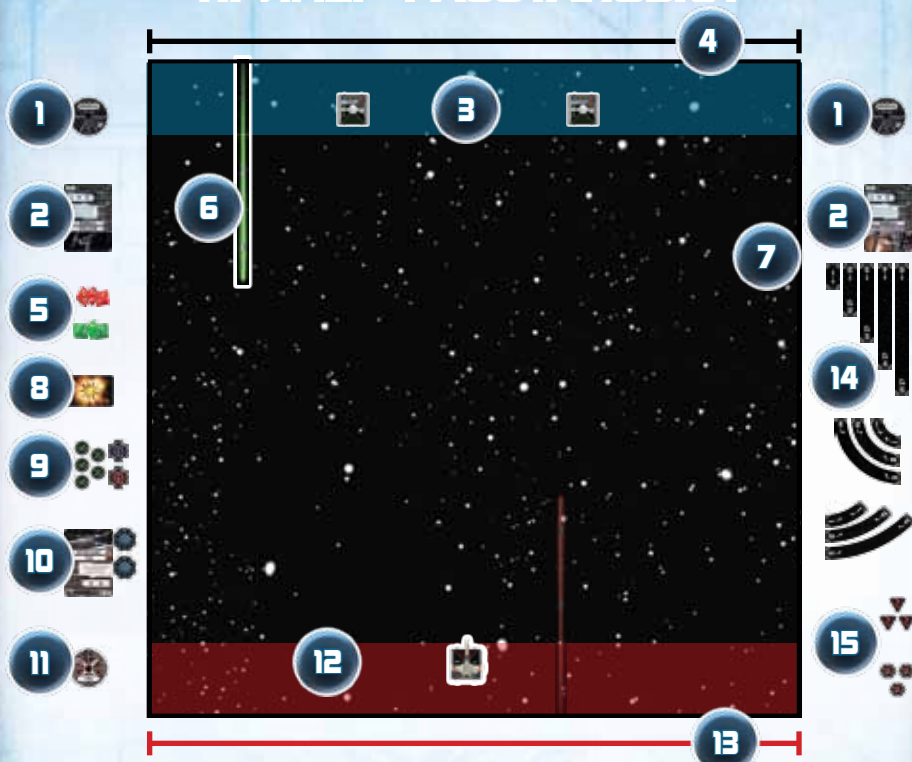


Собирая корабль, выполните следующие действия.

1. Поместите жетон выбранного корабля на подставку так, чтобы сектор обстрела приходился на стрелку в передней части подставки.
2. Вставьте первую шпильку в подставку.
3. Вставьте вторую шпильку в первую.
4. Вставьте шпенёк на нижней части корабля во вторую шпильку.

Здесь и далее в тексте правил слово «корабль» применяется к модели корабля в полной сборке — т. е. к кораблю, соединённому шпильками с подставкой, на которой лежит жетон корабля и (если необходимо) жетон идентификации (см. стр. 18).

ПРИМЕР РАССТАНОВКИ



- | | | |
|------------------------------------|---------------------------|---------------------------------|
| 1. Диски манёвров ТПЕ-истребителей | 6. Определитель дистанции | 11. Диск манёвров X-wing |
| 2. Карты кораблей ТПЕ-истребителей | 7. Игровая зона | 12. Зона подготовки мятежника |
| 3. Зона подготовки имперца | 8. Колода урона | 13. Край игровой зоны мятежника |
| 4. Край игровой зоны имперца | 9. Запас жетонов действий | 14. Шаблоны манёвров |
| 5. Кубики | 10. Карта корабля X-wing | 15. Разнообразные жетоны |

РАУНД ИГРЫ

Игра *X-wing* состоит из череды раундов. В каждом раунде игры участники последовательно проходят четыре фазы:

- Фаза планирования.** Каждый игрок с помощью дисков манёвров тайно выбирает по одному манёвру для каждого из своих кораблей.
- Фаза активации.** Каждый корабль движется и совершает одно действие. Игроки **в порядке возрастания мастерства пилотов** раскрывают диски манёвров кораблей, выполняют выбранные манёвры и совершают одно действие для каждого корабля.

- Фаза боя.** Каждый корабль может провести одну атаку. Корабли проводят атаки **в порядке убывания мастерства пилотов**. Корабль может атаковать один вражеский корабль, который находится в его секторе обстрела и на дистанции поражения.
- Фаза завершения.** Игроки снимают с кораблей неиспользованные жетоны действий (кроме захватов цели) и применяют свойства своих карт, относящиеся к фазе завершения.

После фазы завершения начинается новый раунд игры (с фазы планирования). Так продолжается до тех пор, пока один игрок не уничтожит все корабли противника. Подробнее обо всех фазах будет рассказано дальше.

ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

В этой фазе каждый игрок с помощью дисков манёвров тайно выбирает по одному манёвру для каждого своего корабля. Выбор манёвра на диске определяет, как будет двигаться корабль в фазе активации. Каждому кораблю **должен** быть назначен свой манёвр. Когда манёвры всем кораблям назначены, переходите к фазе активации.

ВЫБОР МАНЁВРА

Чтобы выбрать манёвр, игрок вращает лицевую панель диска манёвров, пока в просвете не появится изображение требуемого манёвра. Затем он назначает этот манёвр одному из своих кораблей, размещая диск **лицевой стороной вниз** рядом с кораблём в игровой зоне.

Игрок может просматривать свои диски манёвров в любое время, но заглядывать в диски манёвров соперника нельзя. Игрок, контролирующий больше одного корабля, может назначать манёвры своим кораблям в любом порядке.

Каждому манёвру на диске соответствует шаблон манёвра, который определяет движение корабля в фазе активации. В фазе планирования игрок **не может** пользоваться шаблонами манёвров, чтобы понять, где завершит движение его корабль. Ему придётся планировать манёвры, оценивая возможности своего корабля чисто умозрительно.

Важно: поскольку в мире «Звёздных войн» скорость и манёвренность варьируются в зависимости от типа корабля, в игре есть несколько уникальных дисков манёвров. Далеко не каждому кораблю доступны все возможные манёвры, и одни машины могут выполнять манёвры, недоступные для других.

ТИПЫ МАНЁВРОВ

У каждого манёвра три составляющие: направление (стрелка), скорость (число) и сложность (цвет стрелки).



НАПРАВЛЕНИЕ

Направление показано стрелками на диске манёвров. Корабль может выбрать одно из шести направлений, если они представлены на его диске.



ПРЯМОЙ МАНЁВР

Корабль продвигается вперёд.



ВИРАЖ

Корабль продвигается вперёд, отклоняясь от прежнего курса на 45° вправо или влево.



ПОВОРОТ

Корабль продвигается вперёд, закладывая поворот на 90° вправо или влево.



РАЗВОРОТ КОЙОГРАНА

Корабль продвигается вперёд и разворачивается на 180°.

СКОРОСТЬ

Скорость манёвра отмечена на диске числами в диапазоне от 1 до 5 (в зависимости от типа корабля). Чем выше скорость, тем больше дистанция, которую преодолевает корабль во время манёвра.

СЛОЖНОСТЬ

Одни манёвры выполнять сложнее, чем другие: на диске манёвров это показано цветом стрелки манёвра. Большинство стрелок белые — это стандартные манёвры. Красные стрелки обозначают чрезвычайно сложные для пилотов манёвры, зелёные стрелки — совсем простые.

В фазе активации корабли могут получать или снимать жетоны перегрузки в зависимости от сложности выполняемого манёвра (см. стр. 7).

Важно: выполнение манёвров может осложняться или ограничиваться другими факторами, например жетонами перегрузки или текстом раскрытой карты урона.

ПРИМЕР ФАЗЫ ПЛАНИРОВАНИЯ

1. Имперец прокручивает диск ПИЕ-истребителя на манёвр [↑ 3] и кладёт диск **лицевой стороной вниз** рядом с пилотом Обсидиановой эскадрильи.
2. Мятёжник назначает своему X-wing манёвр [↗ 2] и кладёт диск **лицевой стороной вниз** рядом с пилотом-новичком.
3. Имперец назначает своему второму кораблю манёвр [↗ 1] и кладёт диск **лицевой стороной вниз** рядом с курсантом Академии.

Игроки одновременно выбирают манёвры для своих кораблей.


1. Имперец прокручивает диск ПИЕ-истребителя на манёвр [↑ 3] и кладёт диск **лицевой стороной вниз** рядом с пилотом Обсидиановой эскадрильи.
2. Мятёжник назначает своему X-wing манёвр [↗ 2] и кладёт диск **лицевой стороной вниз** рядом с пилотом-новичком.
3. Имперец назначает своему второму кораблю манёвр [↗ 1] и кладёт диск **лицевой стороной вниз** рядом с курсантом Академии.

ФАЗА АКТИВАЦИИ

В этой фазе корабли активируются **по очереди, в порядке возрастания мастерства пилотов.**

Фаза активации состоит из следующих шагов:

- 1. РАСКРЫТИЕ ДИСКА.** Переверните диск манёвра активного корабля лицевой стороной вверх.
- 2. ПОДБОР ШАБЛОНА.** Возьмите шаблон манёвра, соответствующий манёвру на диске активного корабля, и приложите его между направляющими в передней части подставки (два небольших выступа).
Убедитесь, что край шаблона плотно прилегает к подставке.
- 3. ВЫПОЛНЕНИЕ МАНЁВРА.** Плотно прижав шаблон к столу, возьмите корабль с боков за подставку и переставьте. Другой конец шаблона должен оказаться между кормовыми направляющими подставки.

Исключение: манёвр  выполняется по особым правилам (см. «Разворот Койограна»).

Если у корабля есть жетоны (действий или перегрузок, например), они перемещаются вместе с кораблём.

Важно: ситуации, когда корабль выполняет манёвр, из-за которого его подставка или шаблон манёвра накладывается на подставку другого корабля, рассмотрены в разделах «Сквозной пролёт» и «Перекрытие других кораблей» на стр. 17.

- 4. ПРОВЕРКА СЛОЖНОСТИ МАНЁВРА.** Если корабль только что выполнил «красный» манёвр, положите рядом с ним жетон перегрузки. Если корабль только что выполнил «зелёный» манёвр, снимите с корабля жетон перегрузки (если был) и верните в резерв (см. «Перегрузки» на стр. 17).
- 5. РАСЧИСТКА.** Уберите шаблон выполненного манёвра в резерв шаблонов. Раскрытый диск манёвра уберите из игровой зоны и положите рядом с картой соответствующего корабля.
- 6. СОВЕРШЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ.** Корабль может совершить одно действие. Действия предоставляют широкий спектр преимуществ и описаны на страницах 8–9. Корабль с жетоном перегрузки не может совершать действий (см. «Перегрузки» на стр. 17).

Корабль, который используется игроком в текущий момент фазы, называется **активным кораблём**. После того как активный корабль завершает последний шаг фазы активации, ход переходит к следующему кораблю в порядке возрастания мастерства пилота. Теперь этот корабль становится активным. Игроки продолжают активировать корабли по порядку, пока фазу не завершит корабль с самым высоким мастерством пилота.



СПОРНЫЕ СИТУАЦИИ

Когда у нескольких кораблей одинаковый параметр мастерства пилота, первым активирует все свои корабли с таким параметром тот из претендентов, кто обладает **инициативой**. Если не оговорено иное, **инициатива у имперского игрока**. Подробнее об инициативе читайте на стр. 16.

ШАБЛОНЫ МАНЁВРОВ

Шаблоны манёвров позволяют отмерить дистанцию и угол поворота, обеспечивая движению кораблей точность. На конце шаблона изображены стрелка (направление манёвра) и число (параметр скорости).

Раскрыв диск манёвра в фазе активации, игрок берёт шаблон с той же скоростью и направлением, что и на раскрытом диске, и использует этот шаблон для продвижения корабля.

Важно: корабль выполняет виражи или повороты **в точном соответствии** с манёвром, изображённым на диске. Иными словами, если раскрыт манёвр [ 3], игрок **не может** повернуть шаблон и выполнить манёвр [ 3].

РАЗВОРОТ КОЙОГРАНА

Чтобы выполнить разворот Койограна, игрок использует шаблон прямого манёвра. Единственное отличие: после выполнения манёвра игрок разворачивает корабль на 180° так, чтобы конец шаблона вошёл в носовые направляющие подставки.



ДЕЙСТВИЯ

В фазе активации каждый корабль может совершить **одно действие** непосредственно после передвижения. Корабль может совершить любое действие из тех, что изображены на панели действий соответствующей карты корабля. Кораблям также могут быть доступны и другие действия, обусловленные текстом на картах кораблей, картах улучшений, картах урона и в правилах миссий. На ближайших двух страницах в подробностях описано каждое из базовых действий.

Если какое-либо свойство позволяет кораблю совершить **«дополнительное действие»**, оно **не идёт в счёт** действий. То есть игрок по-прежнему может совершить одно действие на шаге совершения действия.

Уклонение (↶)

Корабли со значком ↶ на панели действий могут совершить **действие-уклонение**. Для этого поместите жетон уклонения рядом с активным кораблём.

В фазе боя вы сможете использовать этот жетон, чтобы отменить 1 урон, который нанёс вам атакующий (см. стр. 12). Если жетон уклонения не был использован в фазе боя, он убирается в резерв в фазе завершения.

Концентрация (👁)

Корабли со значком 👁 на панели действий могут совершить **действие-концентрацию**. Для этого поместите жетон концентрации рядом с активным кораблём.

В фазе боя вы сможете использовать этот жетон, чтобы повисить свои шансы на попадание, когда вы атакуете, или на уклонение, когда вы защищаетесь (см. стр. 11–12). Если жетон концентрации не был использован в фазе боя, он убирается в резерв в фазе завершения.

«Бочка» (↶↷)

Корабли со значком ↶↷ на панели действий могут совершить **действие-«бочку»**, которое позволяет кораблю сместиться вбок, сохранив исходное направление движения. Для этого выполняйте следующие шаги:

1. Возьмите шаблон [↑ 1].
2. Приложите его одним концом к левой или правой части подставки активного корабля. Направляющие в этих частях подставки отсутствуют, поэтому можете прикладывать шаблон как угодно: главное, чтобы он плотно прилегал к подставке и **не выступал за её пределы**.
3. Плотно прижав шаблон к столу, возьмите корабль за подставку и переставьте его на другой конец шаблона так, чтобы шаблон плотно прилегал к подставке и не выступал за её пределы. Корабль должен смотреть в том же направлении, что и до совершения «бочки».

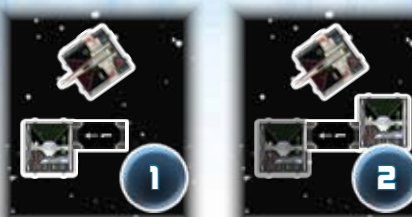
Корабль не может совершить «бочку», если после совершения этого действия подставка активного корабля перекроет подставку другого корабля или жетон преграды. Перед тем как совершить действие-«бочку», игрок может приложить шаблон [↑ 1] к подставке и проверить, доступно ли ему это действие.

СТРОЕНИЕ КАРТЫ КОРАБЛЯ



- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. Параметр мастерства пилота | 8. Параметр щита |
| 2. Пилот | 9. Символ типа корабля |
| 3. Тип корабля | 10. Панель улучшений |
| 4. Символ фракции | 11. Свойство карты корабля (или художественный текст) |
| 5. Параметр основного оружия | 12. Панель действий |
| 6. Параметр манёвренности | 13. Количество очков сбора для составления звена |
| 7. Параметр прочности корпуса | |

ПРИМЕР «БОЧКИ»



Курсант Академии совершает действие-«бочку», надеясь выйти из сектора обстрела X-wing.

1. Имперец хочет передвинуть корабль вправо, так что он берёт шаблон манёвра [↑ 1] и прикладывает его к правой части подставки активного корабля.
2. Придерживая шаблон, имперец переставляет корабль и прикладывает левую часть подставки к концу шаблона.

Захват цели (☒)

Корабли со значком ☒ на панели действий могут совершить **действие-захват цели**. Для этого поместите два жетона захвата цели в игровую зону (см. ниже). В фазе боя вы сможете использовать эти жетоны, чтобы повысить свои шансы на попадание (см. стр. 11).

Чтобы совершить захват цели, выполняйте следующие шаги:

1. Выясните, на какой дистанции от вашего корабля находится вражеский корабль. Для этого возьмите определитель дистанции и измерьте дистанцию между **любой точкой** на подставке активного корабля и **любой точкой** на подставке вражеского корабля.
2. Если враг находится на дистанции поражения (дистанция 1, 2 или 3), активный корабль может совершить захват цели.
3. Положите **красный** жетон захвата цели рядом с вражеским кораблём, чтобы показать, **какая цель захвачена**.
4. Рядом с активным кораблём положите **синий** жетон захвата цели с изображением **той же буквы**, что и на красном, чтобы показать, какой корабль **захватил цель**.

Измеряя дистанцию для захвата цели, игрок может выбрать цель в любом направлении от активного корабля — т. е. охватить пространство в пределах 360°. Перед тем как совершить захват цели, игрок может приложить определитель дистанции к подставке и проверить, доступно ли ему это действие.

Каждый корабль, которому доступно это действие, может захватить **только одну цель** (т. е. одному кораблю соответствует только один синий жетон захвата цели). Между тем несколько кораблей могут захватить одну и ту же цель — рядом с одним кораблём может лежать и несколько красных жетонов.

Жетоны захвата цели не убираются в резерв в фазе завершения. Убрать жетон захвата цели можно в одном из двух случаев:

- активный корабль совершил захват новой цели (красный жетон захвата цели перекладывается с одной цели на другую)

либо

- активный корабль использовал жетоны захвата цели (синий и красный жетоны захвата цели убираются в резерв).

Исключение: определённые свойства могут позволить кораблю-цели избавиться от жетона захвата цели.

Некоторые виды вспомогательного оружия (например, протонные торпеды) можно применять только при условии использования жетонов захвата цели (см. «Вспомогательное оружие» на стр. 19).

Пропуск действия

Корабль может не выполнять никаких действий.

Другие действия

У некоторых карт есть свойства с заголовком «**Действие**». Корабль может применить такое свойство на шаге совершения действия. Это **идёт в счёт действий** корабля в этом раунде.

Свойства карты без слова «**Действие**» применяются согласно указаниям карты и не идут в счёт действий корабля в этом раунде. Однако корабль **не может совершить одно и то же действие больше раза за раунд** (даже если действие обозначено как «дополнительное»).

ПРИМЕР ЗАХВАТА ЦЕЛИ



Завершив движение, пилот-новичок совершает захват цели.

1. Игрок осматривает пространство на 360° вокруг активного корабля в поисках цели на дистанции 1–3, используя определитель дистанции.
2. Пилот Обсидиановой эскадрильи слишком далеко — для захвата цели не годится.
3. А вот курсант Академии на дистанции 3, и пилот-новичок совершает захват цели. Игрок кладёт **красный** жетон захвата цели рядом с кораблём курсанта, а **синий** жетон с **той же буквой** — рядом с кораблём пилота-новичка.

ОПРЕДЕЛИТЕЛЬ ДИСТАНЦИИ

Это линейка, разделённая на три пронумерованные секции (1, 2 и 3). Когда правила требуют от игрока «измерить дистанцию», всегда прикладывайте линейку секцией 1 к точке начала измерения (обычно это активный корабль), а секцию 3 направляйте в сторону цели.

Когда правила говорят, что корабль находится «на дистанции 2», это значит, что ближайшая точка подставки цели при измерении дистанции попадает в секцию 2. Когда правила говорят, что корабль находится «на дистанции 1–3», это значит, что подставка цели при измерении дистанции попадает в любую секцию определителя дистанции.

ФАЗА БОЯ

В этой фазе каждый корабль может провести одну атаку против одного вражеского корабля. Атаки проводятся **по очереди, в порядке убывания мастерства пилотов**. Фаза боя состоит из следующих шагов:

- 1. Объявление цели.** Атакующий выбирает один вражеский корабль целью своей атаки.
- 2. Бросок атаки.** Атакующий бросает кубики атаки в соответствии с параметром основного оружия активного корабля (красное число на карте и жетоне корабля), если не применяется вспомогательное оружие (см. стр. 19).
- 3. Модификация броска атаки.** Игроки могут использовать жетоны действий и применить свойства, чтобы модифицировать результат броска атаки.
- 4. Бросок защиты.** Защищающийся бросает кубики защиты в соответствии с параметром манёвренности своего корабля (зелёное число на карте и жетоне корабля).
- 5. Модификация броска защиты.** Игроки могут использовать жетоны действий и применить свойства, чтобы модифицировать результат броска защиты.
- 6. Сравнение результатов.** Игроки сравнивают итоговые результаты атаки и защиты, чтобы выяснить, завершилась ли атака попаданием и какой урон получил защищающийся.
- 7. Нанесение урона.** Если атака завершилась попаданием, защищающийся сбрасывает жетоны щитов, а если таковых нет, получает карты урона.

После того как активный корабль завершает последний шаг фазы боя, ход переходит к следующему кораблю **в порядке убывания мастерства пилота**. Теперь этот корабль становится активным. Игроки продолжают проводить атаки по порядку, пока фазу не завершит корабль с самым низким мастерством пилота.

Если у одного игрока несколько кораблей с одинаковым параметром мастерства пилотов, он может проводить атаки этими кораблями в любом порядке.

Если у нескольких кораблей разных игроков одинаковый параметр мастерства пилота, первым проводит атаку тот из претендентов, кто обладает **инициативой** (см. «Инициатива» и «Правило одновременных атак» на стр. 16).

Важно: каждый корабль может проводить атаку только раз за раунд.

Семь шагов фазы боя в деталях описаны на следующих страницах.

1. ОБЪЯВЛЕНИЕ ЦЕЛИ

Атакующий (активный корабль) должен выбрать **цель** (указать корабль, который будет атакован). Цель должна находиться в **секторе обстрела** атакующего и на **дистанции поражения** (дистанция 1–3). Прежде чем выбрать цель, игрок может воспользоваться определителем дистанции и проверить, доступна ли предполагаемая цель для атаки.

Корабль **не может** атаковать цель, если их подставки соприкасаются (см. «Перекрытие других кораблей» на стр. 17). Когда цель объявлена, корабль, на который пал выбор, становится **защищающимся**. Активный игрок переходит к шагу «Бросок атаки».

СЕКТОР ОБСТРЕЛА

В передней части жетона корабля цветными линиями (красными у мятежников, зелёными у имперцев) задаётся угол, ограничивающий зону применения оружия. Если **хотя бы часть** подставки вражеского корабля попадает в эту зону, корабль находится в секторе обстрела активного корабля (см. пример на стр. 11).

Другие корабли **не перекрывают** сектор обстрела. Например, если в секторе обстрела корабля есть несколько врагов, он может объявить целью любого из них. В рамках вселенной «Звёздных войн» это объясняется тем, что космические бои ведутся в трёхмерном пространстве и атаки можно проводить как сверху, так и снизу.

ДИСТАНЦИЯ

Для измерения дистанции служит определитель дистанции — линейка, разделённая на три секции. Дистанция 1 — ближняя, дистанция 2 — средняя, дистанция 3 — дальняя. От дистанции зависит эффективность некоторых видов оружия и применение ряда свойств (см. «Строение карты улучшения» на стр. 19).

Основное оружие всех кораблей действует на дистанции 1–3 (т. е. на всех трёх дистанциях — 1, 2 и 3).

Для измерения дистанции приложите линейку секцией 1 к подставке атакующего корабля в **точке, ближайшей к цели**, и направьте линейку к **ближайшей точке** подставки вражеского корабля в секторе обстрела атакующего. Дистанция до цели определяется тем, какая секция (1, 2 или 3) достаёт до подставки.

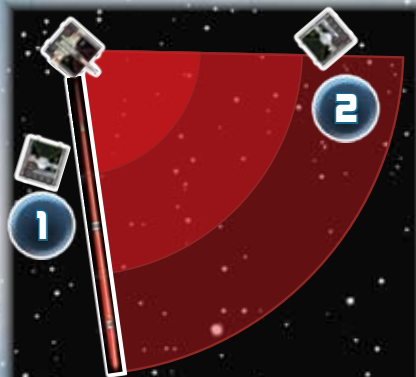
Если линейка не достаёт до вражеского корабля, он вне досягаемости и объявить его целью нельзя. Корабль может находиться на дистанции поражения (дистанция 1–3), но не попадать в сектор обстрела.

Важно: определяя дистанцию и попадание в сектор обстрела, игнорируйте направляющие (парные выступы в передней и задней части подставок).

БОЕВЫЕ БОНУСЫ ЗА ДИСТАНЦИЮ

В зависимости от дистанции между кораблями, атакующий или защищающийся могут бросать дополнительные кубики на соответствующих шагах фазы боя (см. «Бросок атаки» и «Бросок защиты» на стр. 11–12). Бонусы дистанции работают только для атак **основным оружием** корабля.

ПРИМЕР ОПРЕДЕЛЕНИЯ ДИСТАНЦИИ И ПОПАДАНИЯ В СЕКТОР ОБСТРЕЛА



1. Пилот Обсидиановой эскадрильи находится на дистанции 1, но вне сектора обстрела пилота-новичка.



2. Курсант Академии попадает в сектор обстрела пилота-новичка и находится на дистанции 3.

3. Сам пилот-новичок попадает в сектор обстрела пилота Обсидиановой эскадрильи и находится на дистанции 1.

2. БРОСОК АТАКИ

Атакующий подсчитывает количество кубиков, которое может бросить, и выполняет бросок атаки.

Основным оружием каждого корабля служат лазерные пушки. Атакующий бросает кубики атаки в соответствии с **параметром основного оружия** активного корабля (красное число на карте и жетоне корабля).

Вместо атаки основным оружием активный игрок может провести атаку вспомогательным оружием, если оно установлено на его корабль (см. «Карты улучшений» на стр. 19).

Атакующий применяет любые свойства карт, которые позволяют ему бросить больше (или меньше) кубиков. Кроме того, если он находится на **дистанции 1** от цели и стреляет **основным оружием**, игрок бросает **1 дополнительный кубик атаки**.



БОЕВЫЕ БОНУСЫ

Есть несколько факторов, которые модифицируют атаку корабля. Все модификаторы суммируются. Если они сокращают количество кубиков атакующего до нуля или ниже, атака не наносит урона.

3. МОДИФИКАЦИЯ БРОСКА АТАКИ

Игроки могут применить свойства и использовать жетоны, которые позволяют **добавить** результаты, **заменить** результаты или **перебросить** кубики (см. «Модификация результатов броска» на стр. 12).

Применяя несколько модифицирующих свойств, игрок сам решает, в каком порядке их применить. Если свойства для модификации броска атаки есть и у атакующего, и у защищающегося, защищающийся применяет все свои свойства **перед** атакующим.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ ЗАХВАТА ЦЕЛИ

Если атакующий совершил захват цели на вражеском корабле (положил красный и синий жетоны захвата цели), на этом шаге он может их использовать. Он возвращает **оба своих жетона** захвата цели в резерв, чтобы один раз перебросить любое количество кубиков атаки (см. «Пример фазы боя» на стр. 14–15).



Использование жетонов захвата цели возможно, только если буква на красном жетоне защищающегося совпадает с буквой на синем жетоне атакующего.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНА КОНЦЕНТРАЦИИ

Если рядом с атакующим кораблём лежит жетон концентрации, на этом шаге он может его использовать. Он возвращает жетон концентрации в резерв, чтобы заменить все результаты  на кубиках атаки результатами  (см. «Пример фазы боя» на стр. 14–15).



4. БРОСОК ЗАЩИТЫ

Защищающийся подсчитывает количество кубиков, которое может бросить, и выполняет бросок защиты.

Игрок бросает кубики защиты в соответствии с **параметром манёвренности** защищающегося корабля (зелёное число на карте и жетоне корабля).

Защищающийся применяет любые свойства карт, которые позволяют ему бросить больше (или меньше) кубиков. Кроме того, если он находится на **дистанции 3** от атакующего и тот стреляет **основным оружием**, игрок бросает **1 дополнительный кубик защиты**.



МОДИФИКАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ БРОСКА

Во время боя все броски игроков выполняются в игровой зоне, открыто, на виду у соперника. Грань кубика, оказавшаяся сверху после броска, — его результат.

Результаты кубиков модифицируются различными способами, и итоговые результаты определяют урон, который получит корабль.

Добавление: некоторые эффекты добавляют к броску определённый результат. В таком случае игрок кладёт жетон или неиспользуемый кубик с таким результатом в игровую зону.

Замена: некоторые эффекты заменяют один результат другим. Применяя такой эффект, игрок поворачивает кубик исходного броска так, чтобы на верхней грани был новый результат.

Переброс: некоторые эффекты позволяют игроку перебросить то или иное количество кубиков. Игрок берёт из игровой зоны разрешённое эффектом количество кубиков и бросает их заново.



Внимание: при замене или перебросе игнорируйте исходные результаты и применяйте только новые. Эти новые результаты могут быть модифицированы другими эффектами. Однажды переброшенный кубик не разрешено перебрасывать снова в ходе одной атаки.

5. МОДИФИКАЦИЯ БРОСКА ЗАЩИТЫ

Игроки могут применить свойства и использовать жетоны, которые позволяют **добавить** результаты, **заменить** результаты или **перебросить** кубики (см. «Модификация результатов броска» на стр. 12).


Применяя несколько модифицирующих свойств, игрок сам решает, в каком порядке их применить. Если свойства для модификации броска защиты есть и у атакующего, и у защищающегося, атакующий применяет все свои свойства **перед** защищающимся.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНА КОНЦЕНТРАЦИИ

Если рядом с защищающимся кораблём лежит жетон концентрации, на этом шаге он может его использовать. Он возвращает жетон концентрации в резерв, чтобы заменить все результаты  на кубиках атаки результатами  (см. пример на стр. 14–15).








ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНА УКЛОНЕНИЯ



Если рядом с защищающимся кораблём лежит жетон уклонения, на этом шаге он может его использовать. Он возвращает жетон уклонения в резерв, чтобы добавить один результат  к результату броска защиты (см. пример на стр. 14–15).



6. СРАВНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Игроки сравнивают результаты бросков, чтобы понять, завершилась ли атака **попаданием**.

Для этого необходимо сравнить количество выпавших результатов , * и  в игровой зоне. За каждый результат  отмените (уберите из игровой зоны) один результат * или . Прежде чем станет возможно отменять результаты , вы **должны** отменить все результаты *.

Если после всех отмен в игровой зоне остался хотя бы один результат * или , атака завершается попаданием (см. стр. 13). Если все результаты * и  отменены, атака завершается промахом и защищающийся не несёт урона.

ОТМЕНА РЕЗУЛЬТАТОВ

Каждый раз, когда результат кубика отменён, уберите из игровой зоны один кубик с отменённым результатом. Все отменённые в этой атаке результаты игнорируются.

Все свойства, позволяющие игрокам отменить результаты, применяются в начале шага сравнения результатов.



7. НАНЕСЕНИЕ УРОНА

На этом шаге кораблю наносится урон за все неотменённые результаты * и ✱.

Если атака завершилась попаданием, защищающийся корабль получает **1 урон** за каждый неотменённый результат *, а потом — **1 критический урон** за каждый неотменённый результат ✱. За каждую единицу урона и критического урона с корабля снимается один жетон щита. Если у корабля нет жетонов щита, он получает карту урона (см. «Нанесение урона» на стр. 16).

Когда количество карт урона, полученных кораблём, сравняется с его **параметром прочности корпуса** (жёлтое число на карте и жетоне корабля) или превзойдёт его, корабль уничтожен (см. «Уничтожение кораблей», стр. 16).

После того как активный корабль завершает последний шаг фазы боя, ход переходит к следующему кораблю в **порядке убывания мастерства пилота**. Когда свои атаки провели все корабли, фаза боя закончена. Игроки переходят к фазе завершения.

ФАЗА ЗАВЕРШЕНИЯ

Игроки снимают с кораблей **все жетоны уклонения и концентрации** и возвращают их в резерв. Жетоны захвата цели и перегрузок остаются в игре до появления определённых условий (стр. 11 и 16 соответственно).

Некоторые свойства карт и миссии требуют от игроков применить те или иные эффекты в фазе завершения. Если вы столкнулись с таким требованием, сейчас самое время его выполнить.

После фазы завершения — если с обеих сторон ещё остаются корабли — начинается новый раунд игры (с фазы планирования).

ПОБЕДА В ИГРЕ

Когда игрок уничтожает все корабли противника, игра завершается его победой. При прохождении миссии победа определяется по условиям миссии.

В том маловероятном случае, когда последние корабли противников уничтожаются одновременно, побеждает игрок, владеющий инициативой.

РАЗРЕШЕНИЕ СПОРОВ

Не исключены ситуации, когда каждый может посчитать себя правым (например, в вопросе определения дистанции для атаки). Если игроки не могут прийти к согласию — и если не получается найти ответ на спорный вопрос в этой книге правил, — примените следующий алгоритм решения спора:

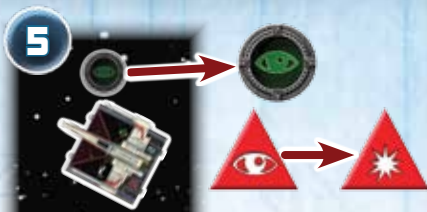
1. Один игрок берёт три кубика атаки, второй — три кубика защиты.
2. Оба игрока бросают кубики. Спор разрешается в пользу того игрока, у кого выпало больше результатов 🎲.

Игрок, выигравший спор, разрешает спорную ситуацию. Если такая же ситуация возникнет в игре снова, применяйте уже принятое ранее решение.

Помните, что самое важное в игре *X-wing* для вас — получить удовольствие, а не власть над Галактикой. Хотя...



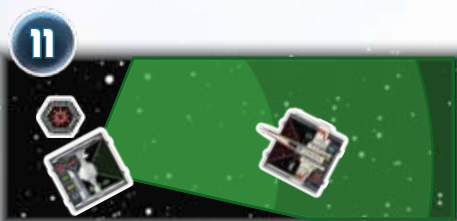
ПРИМЕР ФАЗЫ БОЯ



1. Фаза активации завершена, и начинается фаза боя. Самый высокий уровень мастерства в этом бою у пилота-новичка (2) — он и проводит свою атаку первым.
2. Курсант Академии находится в его секторе обстрела на дистанции 1. Пилот-новичок объявляет его своей целью.
3. Мятажник бросает 4 кубика атаки (3 — в соответствии с параметром основного оружия, 1 — за то, что стреляет основным оружием с дистанции 1). На кубиках выпало *, * и два пустых результата.
4. Он решает использовать жетоны захвата цели, которые положил в одном из предыдущих раундов, чтобы перебросить пустые результаты. На переброшенных кубиках выпало * и . Оба жетона захвата цели уходят в резерв.

5. Затем он использует жетон концентрации, который он положил в фазе активации этого раунда, чтобы заменить все свои результаты . результатами *. В данном случае заменятся только один результат. Жетон концентрации уходит в резерв.
6. Имперец бросает 3 кубика защиты (в соответствии с параметром манёвренности курсанта Академии). На кубиках выпало ?, , и один пустой результат.
7. Имперец использует жетон уклонения, который он положил в фазе активации этого раунда, чтобы добавить к броску защиты один результат ?. Жетон уклонения уходит в резерв.
8. Два результата ? отменяют два результата *, но остаются ещё неотменённые результаты * и *. Атака завершилась попаданием!

ПРИМЕР ФАЗЫ БОЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)



9. Щитов у курсанта Академии нет, так что он получает 1 урон за неотменённый результат *. Имперец тянет из колоды карту урона и кладёт **лицевой стороной вниз** рядом с картой курсанта Академии.

10. Затем он получает 1 критический урон за неотменённый результат *. Имперец тянет из колоды карту урона и кладёт **лицевой стороной вверх** рядом с картой курсанта Академии. На этой карте описан эффект, который будет применяться в каждой фазе активации.

Также рядом с кораблём курсанта игрок кладёт жетон критического попадания, чтобы помнить о необходимости применять эффект карты урона.

ПЕ-истребитель курсанта **не уничтожен**, так как параметр прочности его корпуса (3) превышает количество полученных единиц урона (2).

11. Следующий по порядку убывания мастерства пилот – курсант Академии. Он начинает свою фазу боя и объявляет целью атаки пилота-новичка – тот находится в секторе обстрела на дистанции 1.

12. Имперец бросает 3 кубика атаки (2 – в соответствии с параметром основного оружия, 1 – за то, что стреляет основным оружием с дистанции 1). На кубиках выпало , * и *.

13. Мятажник бросает 2 кубика защиты (в соответствии с параметром манёвренности пилота-новичка). Ему выпало и пустой результат.

14. Один результат отменяет один результат * , но остаётся неотменённый результат * . Есть попадание!

15. Пилот-новичок получает 1 критический урон за неотменённый результат * . Мятажник снимает с карты пилота-новичка 1 жетон щита. Карт урона из колоды он не тянет.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этот раздел расскажет о правилах, которые ещё не были затронуты.

НАНЕСЕНИЕ УРОНА

Корабли получают урон в результате вражеских попаданий, а также из-за применения эффектов и свойств отдельных карт. Карты урона показывают количество урона, нанесённого кораблю, и определяют момент уничтожения корабля (см. «Уничтожение кораблей»).

Каждая единица простого и критического урона применяется к кораблю **отдельно и в строгой очерёдности шагов**, описанной ниже. Если в одной атаке кораблю наносится и простой, и критический урон, то критический наносится только после простого.

- 1. Истощение щитов.** Если на карте корабля есть жетоны щита, снимите один из них и пропустите шаг 2. Если жетонов щита нет, сразу переходите к шагу 2.
- 2. Повреждение корпуса.** Если корабль получает 1 простой урон (например, за результат ✱), возьмите из колоды карту урона и положите рядом с картой корабля **лицевой стороной вниз**. Если корабль получает 1 критический урон (например, за результат ✨), возьмите из колоды карту урона и положите рядом с картой корабля **лицевой стороной вверх** (см. «Критический урон»).

Важно: если колода урона исчерпана, замешайте сброшенные карты в новую колоду.

КРИТИЧЕСКИЙ УРОН

Когда кораблю наносится простой урон, игрок берёт карту урона, кладёт её **лицевой стороной вниз** и игнорирует её текст. Однако при получении **критического урона** карта урона выкладывается **лицевой стороной вверх**.

Свойства раскрытой карты урона применяются по инструкциям самой карты. Над текстом этих инструкций указан **признак** карты урона («Корабль» или «Пилот»). Сам признак эффектов не оказывает, но с ним могут быть связаны свойства других карт.

Когда игрок получает раскрытую карту урона, он кладёт рядом с кораблём жетон критического попадания. Жетон будет напоминать владельцу корабля о необходимости применять долговременный эффект раскрытой карты урона. Если игрок за счёт каких-либо действий сможет перевернуть или сбросить карту урона, её эффект перестаёт действовать, а жетон критического попадания необходимо будет вернуть в резерв.



УНИЧТОЖЕНИЕ КОРАБЛЕЙ

Когда количество карт урона, полученных кораблём, **сравнивается** с его параметром прочности корпуса (**или превышает** его), корабль уничтожается. В счёт идут все карты урона, как закрытые, так и раскрытые. Немедленно удалите уничтоженный корабль из игровой зоны, сбросьте его карты урона в раскрытую стопку сброса рядом с колодой урона, а все жетоны верните в резерв.

Исключение: см. «Правило одновременных атак».

Важно: поскольку корабль уничтожается немедленно после получения карты урона, корабли с невысоким параметром пилотского мастерства могут быть уничтожены раньше, чем получают право атаковать.

Правило одновременных атак

Согласно правилам корабли проводят свои атаки в строгой очерёдности. Однако **если мастерство пилота атакующего корабля равно мастерству пилота защищающегося**, последний может провести атаку, **прежде** чем будет уничтожен.

Если своим выстрелом атакующий уничтожает противника, тот **не сразу** удаляется из игровой зоны. Он сохраняет все свои карты урона и имеет право напоследок провести атаку в обычном режиме в фазе боя (при этом только что полученные раскрытые карты урона могут повлиять на его способность атаковать).

После того как этот корабль воспользуется своим правом на атаку в этом раунде, он немедленно уничтожается и удаляется из игровой зоны.

***Пример:** пилот Чёрной эскадрильи (параметр мастерства 4) атакует пилота Красной эскадрильи (параметр мастерства 4). В этой атаке пилот Красной эскадрильи получает урон, равный параметру прочности его корпуса, и должен погибнуть. Но так как его параметр мастерства равен параметру мастерству пилота Чёрной эскадрильи, сперва он проводит свою атаку. Проведя атаку, пилот Красной эскадрильи уничтожается и покидает игровую зону.*

ИНИЦИАТИВА

Один игрок всегда обладает **инициативой**, что позволяет разрешать спорные ситуации, связанные с очерёдностью действий. Если игроки не пользуются правилами составления звеньев (стр. 18), **инициатива принадлежит имперцу**. Инициатива **не передаётся** от игрока к игроку в ходе партии.

Когда у нескольких кораблей одинаковый параметр мастерства пилота, первым активирует все свои корабли с таким параметром тот из претендентов, кто обладает **инициативой**. И он же раньше противника проводит свои атаки (см. «Правило одновременных атак»).

Если несколько свойств применяются в одно и то же время, игрок, обладающий инициативой, применяет свои свойства первым.

ПЕРЕГРУЗКА



Некоторые факторы могут стать причиной перегрузки. Чаще всего это выполнение сложных «красных» манёвров (см. стр. 7, описание шага 4). Пока у корабля есть хотя бы один жетон перегрузки, он **не может выполнять «красные» манёвры и совершать какие-либо действия** (даже дополнительные).

Если у корабля уже есть жетон перегрузки и в фазе активации управляющий им игрок раскрывает «красный» манёвр, **соперник выбирает для этого корабля любой не «красный» манёвр на диске манёвров этого корабля.**

Как только корабль выполнил «зелёный» манёвр, снимите с него один жетон перегрузки (см. стр. 7, описание шага 4).

ВЫХОД ИЗ БОЯ

Если корабль выполняет манёвр, из-за которого он любой частью подставки выходит за границу игровой зоны, этот корабль выходит из боя. Если иное не определено условиями миссии, вышедший из боя корабль немедленно уничтожается.

СКВОЗНОЙ ПРОЛЁТ

Корабли могут двигаться **через** точки пространства, занятые другими кораблями, без каких-то последствий. В рамках вселенной «Звёздных войн» это объясняется тем, что космические бои ведутся в трёхмерном пространстве: считается, что корабли расходятся на разных высотах.

Но как выполнить такой манёвр в двухмерной игровой зоне? Для сквозного пролёта через другой корабль игроку придётся занести шаблон выбранного манёвра над кораблями и постараться как можно точнее определить, где закончится манёвр его корабля. После этого он просто переставляет свой корабль из исходной точки пространства в предполагаемую точку завершения движения. Оба игрока

должны прийти к согласию в отношении итоговой позиции и разворота корабля.

ПЕРЕКРЫТИЕ ДРУГИХ КОРАБЛЕЙ



В игре могут возникнуть ситуации, когда корабли, завершив манёвр, окажутся в одной точке игровой зоны. Эти ситуации подробно разобраны ниже.

ПЕРЕКРЫТИЕ ПОДСТАВОК

Если после завершения манёвра подставка активного корабля перекрывает подставку другого корабля, предпримите следующие шаги:

1. Отодвигайте активный корабль в обратном направлении вдоль шаблона до тех пор, пока подставки не перестанут перекрывать друг друга. Отодвигая корабль, ориентируйте его так, чтобы шаблон оставался между обеими парами направляющих на подставке. Поставьте корабль так, чтобы подставки обоих кораблей соприкасались.
2. В этой фазе активации активный корабль **не может совершать действий.**

Корабли, подставки которых соприкасаются, не могут объявлять друг друга целями своих атак в фазе боя. Как только их подставки перестают соприкасаться, это боевое ограничение снимается.

Важно: если активный корабль выполняет манёвр , который приводит к перекрытию другого корабля, вместо него выполняйте манёвр  с теми же скоростью и сложностью, что и на раскрытом диске манёвров.

ПЕРЕКРЫТИЕ ФИГУРОК

Некоторые модели кораблей выступают частями за края подставки. Если такая выступающая часть будет задевать другую фигурку или помешает движению, просто добавьте одну шпильку на подставку (или уберите одну шпильку) и продолжайте выполнение манёвра в обычном режиме.

ПРИМЕР ПЕРЕКРЫТИЯ



1. Пилот-новичок собирается выполнить манёвр, который, по предварительным расчётам, приведёт к перекрытию корабля курсанта Академии.
2. Выполняя манёвр, корабль новичка действительно перекрывает корабль курсанта.
3. Мятёжник сдвигает корабль пилота-новичка в обратном направлении вдоль шаблона, однако теперь он начинает перекрывать корабль пилота Чёрной эскадрильи.
4. Мятёжнику приходится ещё дальше сдвигать свой корабль вдоль шаблона. После завершения манёвра подставки кораблей пилота-новичка и пилота Чёрной эскадрильи должны соприкасаться.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе собраны правила, которые помогут вам разнообразить игровой процесс. Перед началом партии игроки должны договориться, будут ли они применять расширенные правила, и если будут, то какие именно.

СОСТАВЛЕНИЕ ЗВЕНЬЕВ

Игра *X-wing* достаточно увлекательна и с тем набором кораблей, которые включены в базовую игру. Однако можно сделать космические бои ещё более насыщенными, добавив новые боевые единицы. После того как игроки освоятся с базовой игрой, можно начать применять расширенные правила из этого раздела.

Для оптимального использования правил составления звеньев игрокам понадобится расширить свои ангары: трёх кораблей из базового комплекта будет маловато. Новые корабли продаются отдельными расширениями.

В правом нижнем углу любой карты корабля и улучшения стоит цифра. Это количество **очков сбора**, которое необходимо потратить, чтобы включить этот корабль или улучшение в своё звено.

При подготовке на этапе сбора сил (второй пункт подготовки) оба игрока должны договориться о том, сколько очков сбора получает каждая фракция. Рекомендованный максимум — 100 очков, хотя игроки могут договориться и о любом другом варианте составления звеньев. Если у игроков только три корабля из базового набора, каждый игрок получает **31 очко сбора**.

Важно: если игроки решили собирать звенья на сумму свыше 100 очков сбора, пусть сначала сверяются с разделом «Ограничение на компоненты» на стр. 21.

После выбора максимума оба игрока тайно и одновременно составляют свои звенья, выбирая карты кораблей и улучшений так, чтобы общее количество очков сбора, необходимое для включения всех выбранных карт в звено, не превосходило оговорённый максимум.

Завершив составление звеньев, оба игрока одновременно раскрывают карты кораблей и улучшений. Затем игроки продолжают подготовку по обычным правилам (см. стр. 4).

ИНИЦИАТИВА ПРИ СОСТАВЛЕНИИ ЗВЕНЬЕВ

В игре с правилами составления звеньев инициатива отдаётся тому игроку, который потратил на своё звено **меньше** очков сбора. Если оба игрока потратили одинаковое количество очков сбора, инициатива отдаётся имперцу (см. «Инициатива» на стр. 16).

РАСШИРЕНИЕ ИГРОВОЙ ЗОНЫ

Если игроки договорились составлять звенья на сумму свыше 100 очков, есть повод задуматься о расширении игровой зоны. Размеры новой игровой зоны остаются на усмотрение самих игроков.

УНИКАЛЬНЫЕ ИМЕНА

В наборе вы найдёте карты некоторых известных пилотов и дроидов-астромехаников вселенной «Звёздных войн». Каждый из этих прославленных персонажей отмечен на карте буллитом (•) слева от имени. Это уникальные персонажи и уникальные имена, в отличие от обычных пилотов.

В одном бою у каждого игрока не могут находиться две или больше карты кораблей или улучшений с одним и тем же уникальным именем. В командной игре это ограничение распространяется на каждую команду (см. «Правила командной игры» на стр. 20).

Пример: на карте «Люк Скайуокер» слева от имени стоит буллит. В бою на стороне мятежника не может участвовать больше одного Люка Скайуокера. А вот на карте «Пилот-новичок» буллита нет, так что мятежник может выставить сколько угодно кораблей *X-wing* под управлением неуникальных пилотов-новичков, не превышая максимума очков сбора.

ЖЕТОНЫ ИДЕНТИФИКАЦИИ

Используя несколько копий неуникального пилота (например, пилота-новичка), игрок применяет жетоны идентификации, чтобы понимать, какой пластиковой модели корабля соответствует та или иная карта корабля. Это важно, особенно при учёте урона, который наносится различным кораблям. Чтобы отличать корабли друг от друга, на шаге 8 подготовки («Подготовка других компонентов») не забудьте проделать следующее:

1. Возьмите три жетона идентификации с изображением одной и той же цифры.
2. Один жетон положите рядом с картой корабля.
3. Два других жетона вставьте в подставку корабля. Жетоны идентификации двусторонние, и вам нужно расположить все три своих жетона одной и той же стороной (светлой или тёмной) наружу.

СБОРКА МОДЕЛИ КОРАБЛЯ С ЖЕТОНОМ ИДЕНТИФИКАЦИИ

Вставьте два жетона идентификации в пазы на подставке, как показано на иллюстрации.



СВОЙСТВА КАРТ

В тексте свойств многих карт используется слово «вы», чтобы ограничить их применение только одним кораблём. Свойство карты одного корабля не может повлиять на другой ваш корабль, если это не оговорено особо.

Пример: свойство Ночного Зверя гласит: «Выполнив „зелёный манёвр“, вы можете совершить дополнительное действие концентрации». Это свойство можно применить только в отношении Ночного Зверя и нельзя применить в отношении других имперских кораблей.

Точно так же карты урона и улучшений влияют только на один конкретный корабль, если не оговорено иное.

Если в тексте свойства карты не используется слово «можете» или заголовок «Действие» или «Атака», оно обязательно для применения.

КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ

Есть разные способы сделать корабль лучше: можно установить дополнительные оружейные системы, подключить дроида-астромеханика, помочь пилоту развить в себе тот или иной талант. Это всё отражено в картах улучшений. Но важно понимать, сколько улучшений может принять корабль. Более того, некоторые улучшения могут быть недоступны для той или иной модели истребителя.

Обратите внимание на панель улучшений в нижней части карты корабля, где изображены символы улучшений. За каждый такой символ игрок может установить на корабль одно улучшение с таким же символом на рубашке карты. Улучшения можно устанавливать на корабль любой фракции, если на его панели улучшений есть подходящий символ.

Некоторые свойства могут требовать от игрока сбросить карту улучшения. После применения свойства верните сброшенную карту улучшения в коробку: до конца партии свойства этой карты улучшения недоступны.

ПАНЕЛЬ УЛУЧШЕНИЙ



На панели улучшений X-wing мы видим один символ протонных торпед и один символ астромеханика. Когда мятежник составляет звено, он может установить на X-wing улучшение «Протонные торпеды» и одного астромеханика на свой выбор (но только если ему хватит очков сбора).

ВСПОМОГАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Некоторые карты улучшений представляют собой те или иные системы вспомогательного оружия. В этом разделе мы оговорим основные моменты установки и применения такого оружия.

В фазе боя один корабль игрока может провести только одну атаку. На карте вспомогательного оружия стоит заголовок «Атака», напоминающий о необходимости выбора: игрок может атаковать либо основным, либо вспомогательным оружием.

Цель атаки вспомогательным оружием должна попадать в сектор обстрела атакующего, а ближайшая точка подставки корабля-цели должна быть на **дистанции поражения вспомогательного оружия**, указанной на карте улучшения (см. «Строение карты улучшения» ниже). Если оба условия соблюдены, игрок бросает кубики атаки в соответствии с **параметром вспомогательного оружия** (красное число на карте улучшения).

Пример: протонными торпедами можно атаковать врага на дистанции 2–3. Нельзя применять их против целей на дистанции 1 или за пределами дистанции 3.

Иногда в скобках после слова «Атака» на карте вспомогательного оружия указано добавочное требование к атаке.

Пример: на карте «Протонные торпеды» стоит заголовок «Атака (захват цели)». Чтобы атаковать вспомогательным оружием, атакующему придётся заблаговременно поместить рядом с целью жетон захвата цели.

СТРОЕНИЕ КАРТЫ УЛУЧШЕНИЯ



1. Название
2. Свойство карты
3. Параметр вспомогательного оружия
4. Дистанция поражения (только для вспомогательного оружия)
5. Символ улучшения
6. Количество очков сбора для составления звена

ПРЕГРАДЫ

Правила некоторых миссий вводят в игровую зону преграды – в данном случае астероиды. Кроме того, игроки по договорённости могут разнообразить преградами и обычную партию.

В базовом наборе вы найдёте жетоны астероидов, а в будущих расширениях появятся другие преграды.

ПРЕГРАДЫ В СТАНДАРТНОЙ ИГРЕ

На этапе подготовки перед шагом сбора сил оба игрока договариваются, будут ли использоваться преграды.

Начиная с имперца, игроки по очереди выкладывают преграды в игровую зону. Преграды нельзя помещать на дистанции 1–2 от **любого** края игровой зоны. После размещения всех преград мятежник выбирает, какой край игровой зоны будет его. Имперцу достаётся противоположный край.

Игроки могут договориться об увеличении игровой зоны с учётом появления преград.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ КОРАБЛЕЙ С ПРЕГРАДАМИ

Когда корабль выполняет манёвр, при котором либо шаблон манёвра, либо подставка корабля перекрывают жетон преграды, предпримите следующие шаги:

1. Выполните манёвр по обычным правилам, но пропустите шаг совершения действия.
2. Бросьте 1 кубик атаки. Если выпало * (или ✳), корабль получает 1 урон (или 1 критический урон). См. «Нанесение урона» на стр. 16.

Важно: если подставка корабля перекрывает жетон преграды, корабль не сдвигается назад (как при перекрытии кораблей), а остаётся на месте (фигурка ставится поверх жетона преграды). Пока подставка корабля перекрывает жетон преграды, корабль в фазе боя **не может атаковать** другие корабли (но сам может стать целью атаки).

АТАКА ЧЕРЕЗ ПРЕГРАДЫ

Преграды в космосе значительно осложняют атаки.

Когда вы измеряете дистанцию в бою: если определитель дистанции, проходя **между ближайшими точками подставок двух кораблей**, перекрывает жетон преграды, атака будет **осложнена**. Из-за этого осложнения защищающийся бросает на один кубик больше на этапе броска кубиков защиты.

Помните, что дистанция всегда определяется как кратчайшее расстояние между подставками двух кораблей. Атакующий не может проводить линию измерения к другой части подставки корабля-цели, чтобы избежать перекрытия преграды.

ГАЛАКТИЧЕСКАЯ ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА

В исторических реалиях игры *X-wing* в сражениях за Галактику участвуют две основные фракции: Галактическая Империя и Мятежный Альянс. Каждый корабль в этой игре принадлежит одной из двух фракций.



Мятежный
Альянс



Галактическая
Империя

ПРАВИЛА КОМАНДНОЙ ИГРЫ

Хотя в игре *X-wing* всегда только две стороны – мятежники и имперцы, в партии может быть больше двух игроков. Для такой партии игроки делятся на две команды примерно поровну. Одна команда поддерживает Альянс, вторая – Империю.

Для командной игры рекомендуем использовать правила составления звеньев (см. стр. 18). Каждая команда получает одинаковый максимум очков сбора, независимо от количества игроков в команде.

Игроки одной команды распределяют корабли своей фракции между собой. Каждый игрок сам решает, какие манёвры, действия и атаки будут совершать его корабли. Свойства, которые влияют на корабли одной команды (например, свойство Бигса Дарклайтера), воздействуют на все корабли команды, кто бы ими ни управлял.

Игроки побеждают (или проигрывают) командой. Возможно, что все корабли одного игрока гибнут, но его команда победит, так как партнёры смогут уничтожить все корабли команды соперников.

ОБМЕН ИНФОРМАЦИЕЙ

Игроки одной команды могут действовать против противника сообща. Игрокам не запрещено обсуждать ситуацию с партнёрами по команде (да и с противниками тоже), но все обсуждения должны быть открытыми – соперники должны слышать все переговоры. А ещё участники одной команды до шага раскрытия дисков манёвров не могут показывать друг другу свои диски.

НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ

Некоторые свойства карт противоречат общим правилам. Подобные конфликты разрешаются в пользу карт.

Если свойство одной карты запрещает эффект, в то время как свойство другой карты его разрешает, эффект запрещён.

МИССИИ

Миссия в первую очередь отличается от стандартной игры условиями победы. В миссии также действуют некоторые особые правила. После изучения основ *X-wing* игроки могут начать прохождение миссий, чтобы добавить в партию разнообразия.

Перед стандартной процедурой подготовки игроки осуществляют несколько особых шагов подготовки к миссии.

1. **Выбор миссии.** Оба игрока договариваются, какую миссию они будут проходить. В этой книге изложены правила трёх миссий (см. стр. 22–24).
2. **Выбор кораблей.** Оба игрока договариваются, будут ли использовать корабли и улучшения, рекомендованные правилами миссии, или составят собственные звенья (см. «Составление звеньев в миссиях»). Эти корабли будут использованы на шаге сбора сил подготовки к игре.

Затем игроки готовят игру согласно правилам подготовки на стр. 4 с небольшими изменениями: расстановка кораблей осуществляется не в произвольном порядке, а в соответствии с разделом «Подготовка миссии».

Подготовив все компоненты к началу игры, внимательно изучите особые правила и цели миссии. Теперь вы готовы к игре.

ОГРАНИЧЕНИЕ НА КОМПОНЕНТЫ

Количество допустимых к использованию жетонов астероидов, карт, пластиковых моделей кораблей, подставок и шпилек ограничено составом игры.

Если заканчиваются любые другие жетоны, игроки могут брать заменители (например, монеты или жетоны из других игр).

Если игрок должен бросить больше кубиков, чем есть в игре, пусть записывает (или запоминает) результаты первого броска, а потом перебрасывает необходимое количество кубиков. Не забывайте, что такие кубики не считаются переброшенными с точки зрения возможностей модификации бросков (см. «Модификация бросков» на стр. 12).

В маловероятной ситуации, когда ни в колоде, ни в сбросе нет карт урона, заменяйте все результаты * результатами **, а для фиксирования урона применяйте любые заменители, пока карты не станут доступны.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИИ

В миссии игроки применяют обычные правила стандартной игры и **дополняют** их особыми правилами миссии. Игра завершается, когда один из игроков выполнит условия миссии (см. «Обзор миссий»).

РАЗМЕР ИГРОВОЙ ЗОНЫ

В миссиях размер игровой зоны важен для баланса игры. Лучше всего использовать поле размером 90 × 90 см.

ОБЗОР МИССИЙ

Правила миссий описаны в трёх разделах: «Подготовка миссии», «Особые правила» и «Цели».

Подготовка миссии

Этот раздел объясняет, какие карты кораблей и улучшений рекомендуется использовать обоим игрокам (если они не составляют свои собственные звенья — см. «Составление звеньев в миссиях» ниже). На шаге 2 подготовки каждый игрок берёт карты указанных кораблей и карты улучшений, указанные в скобках после имён пилотов. Также в этом разделе содержатся подробные инструкции, как расставляются корабли и жетоны в игровой зоне. Этим инструкциям нужно следовать даже при составлении собственных звеньев.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Здесь описаны уникальные правила, которым игроки должны следовать в ходе прохождения миссии. Они приоритетнее всех прочих правил и свойств.

Цели

В этом разделе говорится о том, что игрок должен сделать, чтобы победить. Игрок может победить, **только выполнив цель своей фракции**. Игроки **не могут** победить, уничтожив корабли соперников, если это не указано в разделе «Цели».

СОСТАВЛЕНИЕ ЗВЕНЬЕВ В МИССИЯХ

Вместо того чтобы использовать рекомендованные корабли из списка «Подготовки миссии», игроки могут по взаимной договорённости применять корабли и улучшения, которые им больше по вкусу.

Чтобы составить собственные звенья для миссии, игроки определяют количество очков сбора, которое смогут потратить, а потом набирают себе корабли и улучшения, не выходя за пределы установленного максимума (см. «Составление звеньев» на стр. 18–19).

Сценарии миссий в этой книге правил рассчитаны на 100-очковые звенья. Если у игроков только три корабля из базового набора, рекомендуем им составлять звенья на 31 очко сбора. Имперец выбирает карты улучшений первым.

В начале игры (перед этапом подготовки миссии) игрок, потративший меньше очков сбора на составление звена, получает инициативу. Если у обоих игроков равноценные звенья или они используют рекомендованные правилами миссии корабли, инициатива принадлежит имперцу (см. «Инициатива» на стр. 16).

МИССИЯ 1. ПОЛИТИЧЕСКИЙ ЭСКОРТ

Флот сенатора-мятежника с Дантуина попал в имперскую засаду и был наголову разбит. Сам сенатор спасается в челноке, но шальной выстрел вывел из строя его гиперпривод и датчики. Мятежному политику остаётся только дрейфовать в космосе под защитой истребителей сопровождения в надежде вскоре достичь пределов дружественной звёздной системы. Но имперские пилоты уже бросились в погоню. Теперь мятежникам надо защитить сенатора, пока не минует опасность, а имперцы не собираются облегчать им эту задачу...

ПОДГОТОВКА МИССИИ

Альянс: пилот Красной эскадрильи.

ИМПЕРИЯ: курсант Академии, курсант Академии (используйте жетоны идентификации, см. стр. 18).

Мятежник размещает жетон челнока сенатора на дистанции 1 от своего края игровой зоны (строго по центру). Нос челнока должен быть направлен к противоположному краю игровой зоны.

Одну карту неиспользуемого корабля мятежников положите **лицевой стороной вниз** рядом с остальными картами кораблей мятежников за пределами игровой зоны (см. «Повреждения челнока» ниже). Затем мятежник размещает свой корабль (корабли) на дистанции 2 от своего края игровой зоны. Имперец также размещает свои корабли на дистанции 2 от своего края игровой зоны.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

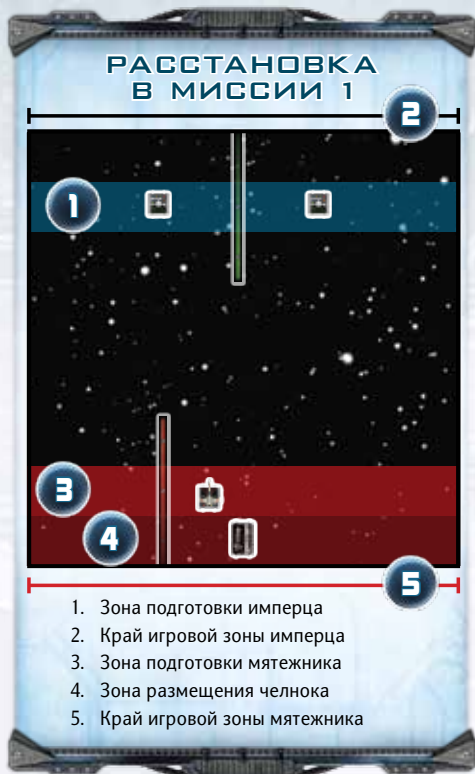
- **Характеристики челнока.** Челнок сенатора считается кораблём мятежников, и на него распространяются все свойства мятежников, действующие на дружественные корабли. Его параметр манёвренности — 2, прочность корпуса — 6 (указано на жетоне). При игре 100-очковыми звеньями у него добавляется параметр щита — 6. Используйте жетоны слежения в качестве жетонов щита челнока.
- **Движение челнока.** В начале каждой фазы активации мятежник может передвинуть челнок, выполнив один из трёх доступных манёвров: [↑ 2], [↖ 1] или [↗ 1]. Челнок не может совершать действий и не может атаковать.
- **Повреждения челнока.** За каждую единицу урона, нанесённую челноку, кладите одну карту урона лицевой стороной вниз на закрытую карту мятежного корабля, выложенную при подготовке миссии. При атаках по челноку заменяйте все результаты ✨ результатами ✨ (т. е. челнок не получает раскрытых карт урона).



ЖЕТОН ЧЕЛНОКА



ЖЕТОН
СЛЕЖЕНИЯ



1. Зона подготовки имперца
2. Край игровой зоны имперца
3. Зона подготовки мятежника
4. Зона размещения челнока
5. Край игровой зоны мятежника

ДЕЙСТВИЕ-ОХРАНА. Корабли мятежников могут совершать действие-охрану, находясь на дистанции 1 от челнока сенатора. Совершая такое действие, мятежник кладёт один жетон уклонения на челнок. Когда челнок атакуют, он может использовать жетон уклонения, чтобы добавить один результат ✨ к броску защиты (см. «Использование жетона уклонения» на стр. 12).

Челнок может получить сколько угодно жетонов уклонения за счёт действий своего эскорта. Но потратить мятежник может только один жетон уклонения против каждой атаки. В фазе завершения снимите все жетоны уклонения с челнока сенатора.

- **Имперское подкрепление.** В фазе завершения имперец может вызвать одно **подкрепление** за каждый уничтоженный в этом раунде имперский корабль. За каждое подкрепление он берёт одну карту «Курсант Академии» и выкладывает её за пределами игровой зоны. Затем он выставляет один соответствующий корабль на дистанции 1 от своего края и в следующем раунде может назначать ему манёвры и атаковать в обычном порядке.

ЦЕЛИ

Победа Альянса. Челнок сенатора должен выйти из боя через имперский край игровой зоны (см. «Выход из боя», стр. 17).

Победа Империи. Уничтожение челнока сенатора.

МИССИЯ 2. ПРЯТКИ В АСТЕРОИДАХ

Выполняя разведывательный вылет во Внешнее кольцо Галактики, корабли мятежников обнаружили скрытую заставу Империи! К несчастью, им не дали связаться с командованием: обстрел из ионных пушек вывел из строя средства связи и гиперпривод на одном из кораблей. Отчаявшись, мятежники пытаются уйти через астероидное поле, пока их дроиды-астромеханики чинят корабельные системы. В условиях подавляющего численного превосходства имперцев мятежникам нужно продержаться, пока не будут отремонтированы их системы, а уж тогда попытаться вырваться из поля астероидов и предупредить командование Альянса.

ПОДГОТОВКА МИССИИ

Альянс: Люк Скайуокер («Целеустремлённость»).

Империя: Ночной Зверь, Кувалда Мител («Меткость»).

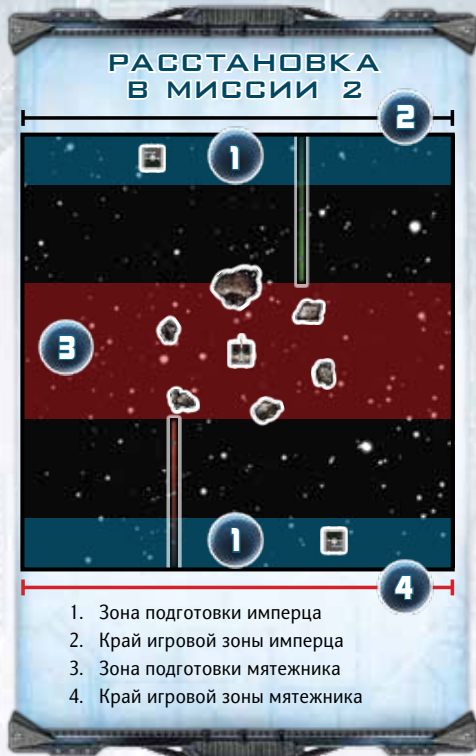
Имперец выставляет свои корабли на дистанции 1 от края любой фракции, и он не обязан ставить все корабли на одном и том же краю игровой зоны.

Мятежник ставит свой корабль (корабли) за пределами дистанции 1–3 от края любой фракции. Он выбирает один из своих кораблей, который будет повреждён, и вставляет в его подставку жетон слежения.

После этого имперец выкладывает шесть жетонов астероидов в любых точках игровой зоны не ближе дистанции 1 от любого корабля Альянса или других жетонов астероидов (см. схему расстановки как пример правильного размещения).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Подсчет раундов.** В начале каждой фазы планирования (включая первый раунд) мятежник берёт один жетон слежения из резерва и кладёт его рядом со своими картами кораблей за пределами игровой зоны. Количество жетонов слежения показывает, какой по счёту раунд идёт в данный момент (см. «Цели»).
- **Поврежденный корабль.** Пока его системы не будут восстановлены, повреждённому кораблю можно назначать только манёвры со скоростью 1 или 2. В начале 5-го раунда повреждения устранены. С этого момента кораблю доступны все манёвры, и он сможет попытаться выйти из боя (см. «Цели»).
- **Имперское подкрепление.** В фазе завершения имперец может вызвать одно подкрепление за каждый уничтоженный в раунде имперский корабль. За каждое подкрепление он берёт одну карту «Курсант Академии» и выкладывает её за пределами игровой зоны. Затем он выставляет один соответствующий корабль на дистанции 1 от края любой фракции и в следующем раунде может назначать ему манёвры и атаковать в обычном порядке.



1. Зона подготовки имперца
2. Край игровой зоны имперца
3. Зона подготовки мятежника
4. Край игровой зоны мятежника

Важно: подробности взаимодействия кораблей с астероидами ищите в разделе «Преграды», стр. 20.

ЦЕЛИ

Победа Альянса: повреждённый корабль должен выйти из боя через край любой фракции в 5-м раунде или позже. Если он выходит из боя таким способом, он не считается уничтоженным.

Любые корабли, выходящие из боя до 5-го раунда или выходящие через край игровой зоны, не принадлежащий одной из фракций, уничтожаются по обычным правилам (см. «Выход из боя» на стр. 17).

Победа Империи: уничтожение повреждённого корабля.



МИССИЯ 3. ШЁПОТ ВО ТЬМЕ

Имперские разведчики обнаружили скопление спутников, с помощью которых мятежники пересылают секретные сообщения через всю Галактику. Если имперские корабли подберутся достаточно близко, они смогут перехватывать передачи мятежников и рано или поздно расшифруют их код. Мятежникам надо удержать имперцев на расстоянии, пока служба безопасности не задействует протокол блокировки, который остановит передачи и защитит информацию.

ПОДГОТОВКА МИССИИ

Альянс: пилот Красной эскадрильи («Протонные торпеды», R2-F2).

ИМПЕРИЯ: пилот Чёрной эскадрильи («Целеустремленность»), пилот Обсидиановой эскадрильи.

Имперец выставляет свои корабли на дистанции 1 от своего края игровой зоны.

Затем мятежник размещает один жетон спутника на дистанции 3, второй на дистанции 2 и свой корабль (корабли) на дистанции 1 от своего края игровой зоны. При игре 100-очковыми звеньями мятежник размещает ещё один спутник на дистанции 3 и один спутник на дистанции 2 от своего края игровой зоны.



ЖЕТОН
СПУТНИКА

Каждый жетон спутника должен находиться на дистанции 2 или дальше от правого и левого краёв игровой зоны. После размещения каждый спутник должен находиться на дистанции 2–3 как минимум от одного соседнего спутника.

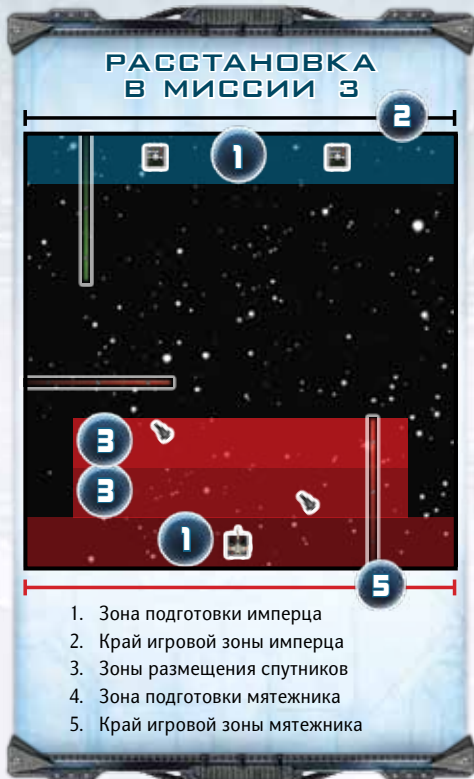
ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Сканирование.** Вместо проведения атаки в фазе боя имперский корабль, **перекрывающий** жетон спутника, может **сканировать** спутник. Для этого имперец удаляет жетон спутника из игровой зоны и кладёт его на карту корабля, проводящего сканирование (см. «Цели»). За партию корабль может сканировать больше одного спутника.

Если мятежный корабль перекрывает жетон спутника, имперский корабль, соприкасающийся с этим кораблём, может сканировать спутник так, словно он сам перекрывает жетон спутника.

Если имперский корабль уничтожен (и если до этого он сканировал один или несколько спутников), верните все жетоны спутников с карты уничтоженного корабля в резерв.

- **Подкрепления Альянса.** В фазе завершения мятежник может вызвать одно **подкрепление** за каждый уничтоженный в этом раунде мятежный корабль. За каждое подкрепление он берёт одну карту «Пилот-новичок» и выкладывает её за пределами игровой зоны. Затем он выставляет один соответствующий корабль на дистанции 1 от своего края и в следующем раунде может назначать ему манёвры и атаковать в обычном порядке.



ЦЕЛИ

Победа Альянса: уничтожение всех имперских кораблей или возврат всех жетонов спутников в резерв.

Победа Империи: после сканирования всех спутников хотя бы один имперский корабль с жетоном спутника на карте должен выйти из боя через имперский край игровой зоны. Корабли, вышедшие из боя таким способом, не считаются уничтоженными.

Любые корабли, выходящие из боя до сканирования последнего спутника или выходящие через любой край игровой зоны, кроме имперского, уничтожаются по обычным правилам (см. «Выход из боя» на стр. 17).



Играть интересно

© & ™ Lucasfilm Ltd. No part of this product may be used without specific written permission. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Осторожно, мелкие детали! Не рекомендуется детям до 3 лет. Срок годности не ограничен. Компоненты могут отличаться от изображённых. Сделано в Китае.

Если вы желаете получить больше информации об игре, посетите страницу в интернете:

www.FantasyFlightGames.com

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Разработчик игры: Джей Литтл

Огромное спасибо Lucasfilm — благодаря им я играю с X-wing'ами и TIE-истребителями на рабочем месте.

Творческое развитие: Адам Сэдлер, Брэди Сэдлер и Кори Коничка

Продюсер: Стивен Кимболл

Редактура и вычитка: Джулиан Смит, Дэвид Хэнсен и Адам Бейкер

Оформление обложки: Мэтт Олсон

Внутреннее оформление: Мэтт Олсон, Кристи Баленеску, Жоау Бошку, Мэтт Брэдбери, Сача Динер, Блэйк Хенриксен, Лукаш Яшкольски, Джейсон Джута, Хеннинг Людвигсен, Йорге Маэзе, Скотт Мёрфи, Дэвид Оген Нэш, Мэттью Старбак, Николас Штольман, Анджела Сунь

3D-моделирование кораблей: Бенджамин Мэлл при участии Джейсона Бодуана

Изготовление прототипов: Red Eye

Графический дизайн: Даллас Мельхофф при участии Криса Бека, Шона Бойка, Брайана Шомбурга, Майкла Силсби и Эвана Симоне

Координатор лицензирования и развития FFG: Деб Бек

Менеджер оформления: Эндрю Наваро

Художественный руководитель: Зои Робинсон

Обеспечение производства: Эрик Найт

Координатор производства: Лора Крейтон

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Тестирование игры: Дэвид Аримонд, Джастин Боллер, Эндрю Боссан, Рэнди Баркер, Крис Бек, Деб Бек, Каролина Бланкен, Брайан Борнмиюллер, Макс Брук, Крис Браун, Педар Браун, Вилко ван де Камп, Венди Карсон, Дэниел Ловат Кларк, Джеймс Коннор, Гэбриэл Дюваль, Эндрю Фишер, Тренден Фланиган, Шон Фостер, Марике Франссен, Джон Гардинер, Тод Гелле, Крис Гербер, Майкл Гернс, Молли Гловер, Джон Гуденаф, Скотт Хэнкинс, Райан Хэнсон, Эндрю Хардинг, Анита Хильбердинк, Мэтью Холмс, Стивен Дж. Хорват, Стив Хорват, Вэнди Хорват, Кристофер Хош, Джозеф Хауф, Тим Хаклбери, Эван Кинне, Мейсон Кинне, Джеймс Книффен, Калар Комарек, Роб Коуба, Эрик М. Лэнг, Эндрю Либерко, Энтони Лиллиг, Лукас Лицизингер, Эмиль де Маат, Мак Мартин, Даллас Мельхофф, Джон Михок, Ник Мендес, Франческо Моджа, Брайан Мола, Кристи Мола, Ричард Науэрц, Брайан О'Дэли, Брайан Шомбург, Крис Шибата, Эрик Снипп, Стивен Спайкерманс, Сэм Стюарт, Эми Стомберг, Джереми Стомберг, Дэймон Стоун, Антон Торрес, Джейсон Уолден, Росс Уотсон, Линелл Уильямс, Кристиан Уильямс, Ник Уилсон, Питер Уокен

Особая благодарность бета-тестерам и всем, кто играл в первую версию игры на Gen Con 2011!

Старший менеджер Lucas Licensing: Крис Голлахер

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Перевод на русский язык: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев, Валентин Матюша

Вёрстка: Иван Суховей

Корректра: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказал коллектив Geek Games в лице Константина Павлова и Евгения Борисова.

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

© 2014 ООО «Мир Хобби»

ПРАВООБЛАДАТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ РФ И СТРАН СНГ.

ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

WWW.HOBBYWORLD.RU

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

«Бочка»	8
АТАКА ЧЕРЕЗ ПРЕГРАДЫ	20
БОЕВЫЕ БОНУСЫ ЗА ДИСТАНЦИЮ	10
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ КОРАБЛЕЙ С ПРЕГРАДАМИ	20
ВСПОМОГАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ	19
ВЫБОР МАНЁВРА	6
ВЫХОД ИЗ БОЯ	17
ДЕЙСТВИЯ	8
ДИСТАНЦИЯ	10
ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ	9
ЖЕТОНЫ ИДЕНТИФИКАЦИИ	18
ЗАХВАТ ЦЕЛИ	9
ИНИЦИАТИВА	16
ИНИЦИАТИВА ПРИ СОСТАВЛЕНИИ ЗВЕНЬЕВ	18
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ ЗАХВАТА ЦЕЛИ	11
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНА КОНЦЕНТРАЦИИ	11–12
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНА УКЛОНЕНИЯ	12
КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ	19
КОНЦЕНТРАЦИЯ	8
КРИТИЧЕСКИЙ УРОН	16
МИССИИ	21
ОБЗОР МИССИЙ	21
ОБМЕН ИНФОРМАЦИЕЙ	20
ОТМЕНА РЕЗУЛЬТАТОВ	12
ПЕРЕГРУЗКА	17
ПЕРЕКРЫТИЕ ДРУГИХ КОРАБЛЕЙ	17
ПЕРЕКРЫТИЕ ПОДСТАВОК	17
ПЕРЕКРЫТИЕ ФИГУРОК	17
ПОБЕДА В ИГРЕ	13
ПРАВИЛА КОМАНДНОЙ ИГРЫ	20
ПРАВИЛО ОДНОВРЕМЕННЫХ АТАК	16
ПРЕГРАДЫ	20
ПРЕГРАДЫ В СТАНДАРТНОЙ ИГРЕ	20
РАЗВОРОТ КОЙОГРАНА	7
РАЗМЕР ИГРОВОЙ ЗОНЫ МИССИИ	21
РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА	18
РАУНД ИГРЫ	5
СЕКТОР ОБСТРЕЛА	10
СКВОЗНОЙ ПРОЛЁТ	17
СОСТАВЛЕНИЕ ЗВЕНЬЕВ	18
СОСТАВЛЕНИЕ ЗВЕНЬЕВ В МИССИЯХ	21
СПОРНЫЕ СИТУАЦИИ	7
ТИПЫ МАНЁВРОВ	6
УКЛОНЕНИЕ	8
УНИКАЛЬНЫЕ ИМЕНА	18
УНИЧТОЖЕНИЕ КОРАБЛЕЙ	16
УРОН	16
ФАЗА АКТИВАЦИИ	10
ФАЗА БОЯ	7
ФАЗА ЗАВЕРШЕНИЯ	13
ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ	6
ШАБЛОНЫ МАНЁВРОВ	7

ЗАМЕТКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

Команда разработчиков Fantasy Flight Games создавала эту игру с огромным тщанием и любовью. Вселенная «Звёздных войн» — значимая часть жизни для каждого из нас, и мы с радостью ухватились за возможность сотворить первую в своём роде динамичную, детальную, интуитивно понятную игру. Так возник *X-wing*.

Перед нами стояла простая, но амбициозная задача — произвести на свет увлекательную игру с миниатюрами, которая воссоздавала бы напряжённые бои истребителей из «Звёздных войн». Мы хотели дать игрокам возможность сесть за штурвалы истребителей великой эпохи, в частности — знаменитого *X-wing*. Мы также хотели сделать миниатюры наших любимых кораблей предельно детальными, привлекательными, реалистичными и соответствующими духу первоисточника.

Когда мы приступили к разработке миниатюр и игровой механики, нам пришлось поломать голову над идеальным масштабом. Сделав фигурки слишком большими — ими будет неудобно играть, да и поверхность потребует немаленькая. Перестаравшись с уменьшением — и потеряешь необходимую степень детализации, к которой мы стремились. После создания ряда приблизительных прототипов разного размера, мы остановились на масштабе 1:270. Такой выбор позволял проработать детали большей части истребителей и выставить достаточно большое количество кораблей на ограниченное пространство игрового стола.



СОТРУДНИК МЕДИАДЕПАРТАМЕНТА FFG СОВЕРШЕНСТВУЕТ ТРЁХМЕРНЫЕ МОДЕЛИ КОРАБЛЕЙ

Разобравшись с размерами, мы приступили к моделированию. Точность стала для нас всем — и в плане деталей миниатюр, и в отношении духа игры. Естественно, и то и другое мы нашли в первоисточнике. Lucasfilm Ltd. оказались чрезвычайно щедры, открыв нам доступ к закулисному материалу и точным измерениям из Оригинальной Трилогии. А потом ещё и без усталости работали с нами плечом к плечу, чтобы итоговый вариант нашего продукта отвечал всем канонам «Звёздных войн».



НА ГРУППОВОМ ПОРТРЕТЕ ПРОТОТИПОВ ВИДНЫ ВСЕ МАСШТАБЫ, КОТОРЫЕ МЫ РАССМАТРИВАЛИ ПРИ СОЗДАНИИ *X-WING*



На закулисном фото, сделанном в процессе съёмок фильма «Звёздные войны: Новая надежда», запечатлены оригинальные модели, которые участвовали в съёмках

Опираясь на наследие классических фильмов, мы создали детальные 3D-модели каждого корабля. На их основе были сделаны стальные формы, и уже в них начали отливать пластиковые кораблики для игры. Раз уж нам так повезло создавать модели с нуля, мы смогли тщательно проконтролировать все масштабы, пропорции и детали, необходимые для оптимизации внешнего вида фигурки, произведённой таким способом. Мы надеемся, что игроки сочтут наши миниатюры наиболее точным, подробным и достоверным воспроизведением их кинематографических предтеч.

Нигде наша преданность делу не проявилась так ярко, как в нашем ТИЕ-истребителе. Интенсивные исследования и тесное общение с Lucasfilm Ltd. подтвердили: без сомнения, мы воспроизводим культовый имперский корабль в пластике максимально точно — мы снимали мерки даже с оригинальных моделей фильмов.

И, кстати, не думайте, что мы этим удовлетворимся. Мы расширяем игру, и в ближайшем будущем вы можете ожидать выхода новых моделей. И будьте готовы к сюрпризам!

Спасибо вам, что решились на этот захватывающий космический полёт. Надеемся, вы проведёте немало часов за своим столом в космических баталиях «Звёздных войн».

Да пребудет с вами Сила!

ЗАМЕТКИ ЛОКАЛИЗАТОРОВ

В базовом наборе игры X-wing представлено только три корабля, однако вы легко можете расширить эскадрилю мятежников и имперцев, добавив в игру другие истребители. Уже сейчас в продаже вы можете найти «первую волну» расширений, изданных на русском языке. В эту волну входят X-wing, Y-wing, ТИЕ-истребитель и ТИЕ-улучшенный.



Команда FFG играет в X-wing неделю напролет во время обеденных перерывов

РАУНД ИГРЫ

- Фаза планирования.** Каждый игрок с помощью дисков манёвров тайно выбирает по одному манёвру для каждого из своих кораблей.
- Фаза активации.** Каждый корабль движется и совершает одно действие. Игроки **в порядке возрастания мастерства пилотов** раскрывают диски манёвров кораблей, выполняют выбранные манёвры и совершают по одному действию для каждого корабля.
- Фаза боя.** Каждый корабль может провести одну атаку. Игроки проводят атаки **в порядке убывания мастерства пилотов**. Корабль атакует один вражеский корабль, который находится в его секторе обстрела и на дистанции поражения.
- Фаза завершения.** Игроки снимают с кораблей неиспользованные жетоны действий (кроме жетонов захвата цели) и применяют свойства своих карт, относящиеся к фазе завершения.

ШАГИ ФАЗЫ АКТИВАЦИИ

- Раскрытие диска
- Подбор шаблона
- Выполнение манёвра
- Проверка сложности манёвра
- Расчётка
- Совершение действия

ШАГИ ФАЗЫ БОЯ

- Объявление цели
- Бросок атаки
- Модификация броска атаки
- Бросок защиты
- Модификация броска защиты
- Сравнение результатов
- Нанесение урона

СОСТАВ КОЛОДЫ УРОНА

Общее количество карт: 33







- Карт урона с признаком «Пилот»: 8
- Карт урона с признаком «Корабль»: 25 (в том числе 7 карт «Прямое попадание!»)

БОЕВЫЕ БОНУСЫ ЗА ДИСТАНЦИЮ

При атаке основным оружием:

Дистанция 1:  Дистанция 3: 

СПИСОК ДЕЙСТВИЙ

-  **«Бочка»:** Возьмите шаблон [↑ 1] и приложите к подставке слева или справа. Переставьте корабль на другой конец шаблона. Корабль должен смотреть в том же направлении, что и до совершения «бочки».
-  **Концентрация:** поместите жетон концентрации рядом с активным кораблём. В фазе боя можете использовать его для замены всех результатов  результатами * (в атаке) или всех результатов  результатами ? (в защите).
-  **Уклонение:** поместите жетон уклонения рядом с активным кораблём. В фазе боя можете использовать его, чтобы добавить ? к броску защиты.
-  **Захват цели:** поместите синий жетон захвата цели рядом с активным кораблём, а красный жетон захвата цели с изображением той же буквы — рядом с любым вражеским кораблем на дистанции 1–3.

Если захвативший цель корабль атакует корабль-цель, атакующий может использовать пару жетонов захвата цели, чтобы перебросить любое количество кубиков атаки.

МАНЁВРЫ КОРАБЛЯ

В таблице перечислены все доступные для X-wing и TIE-истребителя манёвры. Держите эту таблицу под рукой, чтобы игроки в любой момент могли свериться.



Когда корабль выполняет **«КРАСНЫЙ» МАНЁВР**, положите рядом с ним один жетон перегрузки. Пока у корабля есть хотя бы один жетон перегрузки, он не может выполнять «красные» манёвры и совершать какие-либо действия, даже дополнительные.

Когда корабль выполняет **«ЗЕЛЁНЫЙ» МАНЁВР**, снимите один жетон перегрузки. Если у корабля нет жетонов перегрузки, он может совершить действие в этом раунде.