

STAR WARS X-WING

ИГРА С МИНИАТЮРАМИ

ПРАВИЛА БЫСТРОЙ ПАРТИИ

В этом буклете изложены правила, которые помогут вам немедленно начать партию в *X-wing*. Сыграв партию по вводным правилам, можете приступить к изучению основной книги правил, чтобы добавить вашим космическим боям стратегической гибкости.

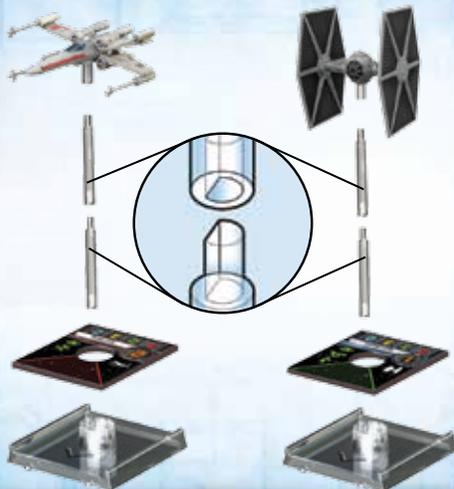
В комплекте игры *X-wing* нет поля как такового. Играть можно практически на любой ровной поверхности площадью 60 на 60 см. Перед игрой соберите диски манёвров, как показано на схеме «Сборка дисков манёвров» на стр. 2.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к партии состоит из следующих шагов:

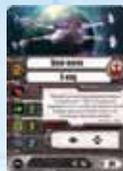
1. Найдите ровное место 60 на 60 см под игровую зону.
2. Договоритесь, кто за какую фракцию играет (один игрок за мятежников, второй за имперцев), и возьмите компоненты, показанные на иллюстрации справа.
3. Соберите корабли по схеме «Сборка корабля».
4. Разместите корабли на противоположных краях игровой зоны (см. «Пример расстановки» стр. 2).
5. Разложите кубики, шаблоны манёвров, определитель дистанции и карты урона за пределами игровой зоны (см. «Пример расстановки», стр. 2).

СБОРКА КОРАБЛЯ



КОМПОНЕНТЫ МЯТЕЖНИКА

Мятежник берёт следующие компоненты:



Карта корабля
«Пилот-новичок»



Пластиковая модель
корабля X-wing



Жетон корабля
«Пилот-новичок»



2 пластиковые
шпильки



Диск манёвров X-wing



Пластиковая
подставка

КОМПОНЕНТЫ ИМПЕРЦА

Имперец берёт следующие компоненты:



Карта корабля
«Курсант Академии»



2 пластиковые модели
ТІЕ-истребителей



Жетон корабля
«Курсант Академии»



4 пластиковые
шпильки



Карта корабля
«Пилот Обсидиановой
эскадрильи»



2 пластиковые
подставки

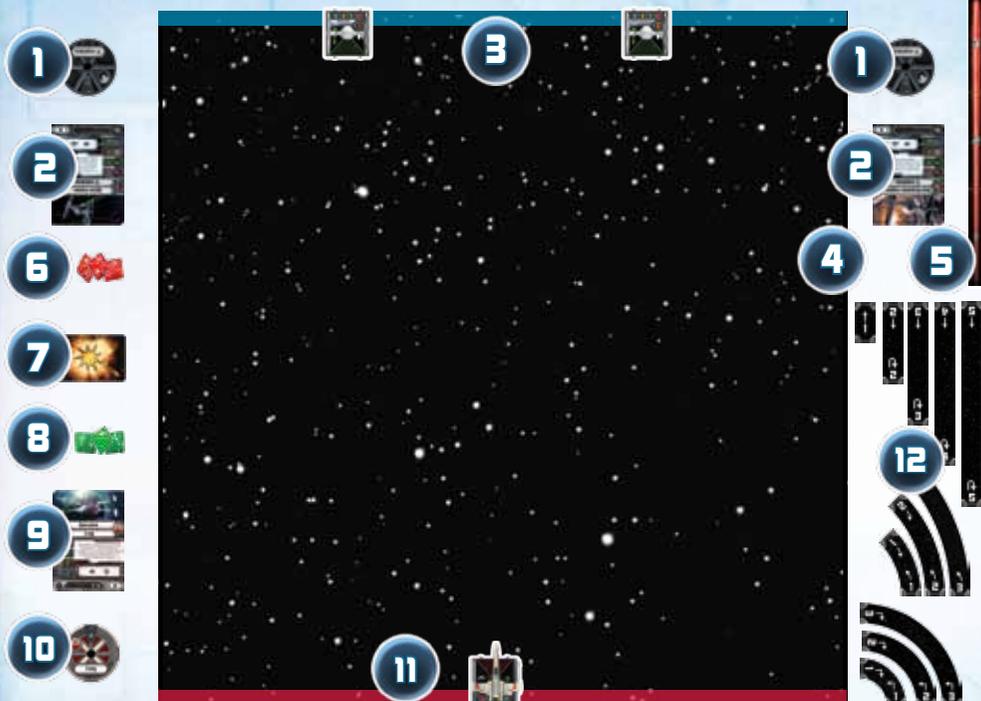


Жетон корабля
«Пилот Обсидиановой
эскадрильи»



2 диска манёвров
ТІЕ-истребителей

ПРИМЕР РАССТАНОВКИ



- | | | |
|------------------------------------|---------------------------|---------------------------------|
| 1. Диски манёвров TIE-истребителей | 4. Игровая зона | 9. Карта корабля X-wing |
| 2. Карты кораблей TIE-истребителей | 5. Определитель дистанции | 10. Диск манёвров X-wing |
| 3. Край игровой зоны имперца | 6. Кубики атаки | 11. Край игровой зоны мятежника |
| | 7. Колода урона | 12. Шаблоны манёвров |
| | 8. Кубики защиты | |

ВВОДНЫЕ ПРАВИЛА

Буклет правил быстрой партии предназначен для того, чтобы игроки могли начать сражение в *X-wing* как можно быстрее. Чтобы им было проще освоиться в боевом пространстве, некоторые пункты в этом буклете изменены относительно их версии в базовых правилах. Также во вводной партии не будут использоваться многие стратегические элементы основных правил. Например, во вводной партии цвет выбранного манёвра не влияет на игровую ситуацию. Точно так же никакого значения не имеют секции на определителе дистанции, оранжевые числа на картах и жетонах кораблей, разнообразные знаки и символы, о которых не говорится в этом буклете.

СБОРКА ДИСКОВ МАНЁВРОВ



РАУНД ИГРЫ

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

1. Выбор манёвра
2. Движение
3. Атака
4. Проверка условия победы

Закончив четвёртую фазу, игроки начинают новый раунд с первой фазы.

Каждая фаза подробно описана на стр. 3–4.

ФАЗА 1. ВЫБОР МАНЁВРА

В этой фазе игроки для каждого своего корабля тайно назначают манёвр с помощью отдельного диска манёвров. Чтобы выбрать манёвр, игрок вращает лицевую панель диска манёвров, пока в просвете не появится изображение требуемого манёвра.

Выбор манёвра на диске определяет, в каком направлении и с какой скоростью будет двигаться корабль в фазе 2. Каждому манёвру на диске соответствует свой шаблон манёвра.

Выбрав манёвр, игрок размещает диск **лицевой стороной вниз** рядом с кораблём. Назначив кораблям манёвры, игроки переходят к фазе 2.

ПРИМЕР ВЫБОРА МАНЁВРА



1. Мятёжник хочет, чтобы его X-wing выполнил вираж вправо. Он вращает диск, пока в просвете не появится символ манёвра [↗ 2].
2. Затем он кладёт диск **лицевой стороной вниз** рядом с фигуркой X-wing.



ФАЗА 2. ДВИЖЕНИЕ

Корабли выполняют движение в следующем порядке:

1. Курсант Академии (имперец)
2. Пилот-новичок (мятежник)
3. Пилот Обсидиановой эскадрильи (имперец)

Перед тем как передвинуть корабль, игрок раскрывает диск манёвра своего корабля, берёт шаблон нужного манёвра и вставляет его одним концом между носовыми направляющими подставки (см. «Пример движения» ниже).

Затем, плотно прижав шаблон к столу, игрок переставляет корабль. Другой конец шаблона должен оказаться между **кормовыми** направляющими подставки.

Корабли могут двигаться сквозь другие корабли — главное, чтобы после завершения манёвра их подставки не перекрывались. Если это случилось, манёвр отменяется, и корабль остаётся на том месте, откуда начинался манёвр. Если корабль выходит за пределы игровой зоны, он уничтожается и немедленно выбывает из игры.

Важно: на некоторых шаблонах изображены сразу два символа манёвров: ↑ и ↖. Оба этих манёвра выполняются по одному и тому же шаблону. Единственная разница в том, что после выполнения манёвра ↖ игрок **разворачивает корабль на 180°** так, чтобы конец шаблона оказался между **носowymi направляющими** подставки.

ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ



1. Мятёжник переворачивает диск и раскрывает манёвр: [↗ 2].
2. Он берёт шаблон [↗ 2] и вставляет его между носовыми направляющими подставки своего корабля.
3. Придерживая шаблон, мятежник переставляет корабль и стыкует шаблон с **кормовыми** направляющими подставки корабля.

ПАРАМЕТРЫ КОРАБЛЯ

Для игры по правилам вводной партии игрокам надо знать только часть информации, которая отражена на картах и жетонах. Имя пилота, параметры оружия, манёвренности, прочности корпуса и щита указаны как на картах, так и на жетонах. Сектор обстрела — только на жетоне. Вся прочая статистика в знаках и цифрах необходима только для стандартной игры — во вводной партии она не нужна.



ФАЗА 3. АТАКА

Корабли проводят атаки в обратном порядке:

1. Пилот Обсидиановой эскадрильи (имперец)
2. Пилот-новичок (мятежник)
3. Курсант Академии (имперец)

Для атаки игрок выбирает вражеский корабль на дистанции поражения и в секторе обстрела (см. «Определение дистанции и сектора обстрела»). Сектор обстрела — зона действия оружия, ограниченная цветными линиями на жетоне корабля. Приложите определитель дистанции к любой точке подставки атакующего корабля в секторе обстрела и направьте линейку к **ближайшей точке** подставки вражеского корабля. Если определитель достаёт до подставки — противник находится на дистанции поражения.

Если враг в секторе обстрела и на дистанции поражения, атакующий бросает кубики атаки в соответствии с параметром оружия (красное число), а защищающийся — кубики защиты в соответствии с параметром манёвренности (зелёное число).

После бросков игроки сравнивают выпавшие результаты:

1. Игнорируйте все и и пустые результаты.
2. Каждый результат отменяет один результат или .
3. За каждый неотменённый результат или защищающийся корабль получает 1 урон. За каждую единицу урона возьмите карту урона и положите **лицевой стороной вниз** рядом с картой получившего урон корабля (см. «Пример атаки»).

Когда количество карт урона, полученных одним кораблём, будет равно **сумме его параметров прочности корпуса** (жёлтое число) и **щита** (синее число) или превзойдёт эту сумму, корабль уничтожается и выбывает из игры. Например, чтобы уничтожить X-wing с параметром прочности 3 и параметром щита 2, нужно нанести ему 5 единиц урона.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДИСТАНЦИИ И СЕКТОРА ОБСТРЕЛА



С помощью определителя дистанции мятежник рассчитывает сектор обстрела (выделен красным) и дистанцию до цели.

1. X-wing может атаковать курсанта Академии.
2. X-wing не может атаковать пилота Обсидиановой эскадрильи — он за пределами дистанции поражения.

ПРИМЕР АТАКИ



1. Мятежник бросает три кубика атаки, имперец — три кубика защиты.
2. При сравнении результатов одним результатом отменяется один результат .
3. За неотменённый результат курсант Академии получает 1 урон. Имперец кладёт карту урона рядом с картой корабля «Курсант Академии».

ФАЗА 4. ПРОВЕРКА УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Проверьте, добился ли кто-то из игроков победы. Игрок побеждает, если у соперника не остаётся кораблей в игровой зоне. Если победителя нет, игроки повторяют фазы 1–4, пока не установят победителя.