



**ЗВЁЗДНЫЕ
ВОЙНЫ™**

ЛЕГИОН™

СПРАВОЧНИК

версия английского текста 1.5.0

версия русского текста 1.0

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ СПРАВОЧНИКОМ

Этот документ — исчерпывающий источник всех правил игры «ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ЛЕГИОН». Мы рекомендуем вначале прочитать и изучить правила, описанные в буклете «Правила игры», а к этому справочнику обращаться при возникновении вопросов во время игры.

Большую часть этого справочника занимает глоссарий, в котором содержится детальное описание правил и нюансов игры, разбитое на статьи в алфавитном порядке. Кроме того, игроки могут найти здесь подробные правила, касающиеся сбора армии и подготовки к игре, а также дополнительные правила местности.

Справочник включает 7 разделов.

СТРУКТУРА КАРТ

В этом разделе содержится иллюстрированное описание всех типов карт в игре.

СБОР АРМИИ

В этом разделе рассказывается, как построить армию для стандартной игры из имеющихся отрядов и улучшений.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В этом разделе содержится пошаговое описание подготовки к стандартной партии игры «ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ЛЕГИОН».

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МЕСТНОСТИ

В этом разделе описаны различные типы местности, а также правила их использования.

ВЕРТИКАЛЬНОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

В этом разделе описаны правила, позволяющие фигуркам подниматься по отвесным поверхностям.

ГЛОССАРИЙ

Основной раздел справочника. В нём находится список подробных правил, разбитый на статьи в алфавитном порядке.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе рассказывается, как увеличить масштаб игры, а также даны правила игры без ограничения на число раундов.

ИГРОВОЙ РАУНД

Игра «ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ЛЕГИОН» состоит из шести раундов. Каждый раунд состоит из трёх фаз.

ФАЗА КОМАНДОВАНИЯ

Игроки выполняют следующие шаги.

1. **Выберите карту командования:** каждый игрок тайно выбирает карту командования на руке и кладёт её на стол взакрытую. После этого оба игрока одновременно раскрывают эти карты.
2. **Определите инициативу:** инициативой обладает игрок, на карте которого меньше кружков.
3. **Отдайте приказы:** каждый игрок, начиная с обладателя инициативы, выбирает дружественного военачальника и отдаёт от его лица приказы. Количество приказов указано на выбранной карте командования.
4. **Создайте пул приказов:** каждый игрок создаёт пул приказов, состоящий из всех жетонов приказов, которые не были выложены на поле боя при разыгрывании карты командования.

ФАЗА АКТИВАЦИИ

Начиная с игрока, обладающего инициативой, игроки по очереди делают ходы, активируя свои отряды.

1. **Выберите отряд:** игрок либо выбирает отряд с жетоном приказа, лежащим в открытую, либо тянет случайный жетон приказа из пула приказов и выбирает отряд с соответствующей категорией, у которого нет жетона приказа.
2. **Активируйте отряд:** игрок активирует выбранный отряд и выполняет не более 2 действий, а также любое число действий вне очереди.
3. **Поместите жетон приказа:** игрок кладёт жетон только что разыгранного приказа взакрытую на поле боя рядом с командиром этого отряда.

КОНЕЧНАЯ ФАЗА

Игроки обновляют поле боя, выполняя следующие шаги.

1. **Сбросьте карты командования:** каждый игрок сбрасывает свою раскрытую карту командования; её больше нельзя использовать в этой партии.
2. **Уберите жетоны:** игроки убирают с поля боя жетоны прицеливания, уклонения и ожидания, а также убирают 1 жетон подавления с каждого отряда.
3. **Обновите пул приказов и совершите продвижение по службе:** каждый игрок кладёт по 1 жетону приказа на карту каждого из своих непобеждённых отрядов так, чтобы категории жетона и отряда совпадали. Если все военачальники игрока побеждены, нужно продвинуть по службе одного из командиров отрядов солдат, назначив его военачальником.
4. **Передайте счётчик раундов:** игрок, у которого находится счётчик раундов, переводит его на следующее деление и передаёт счётчик сопернику.

СОСТАВ ИГРЫ



Карты отрядов



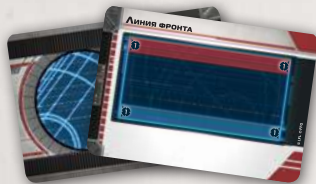
Карты улучшений



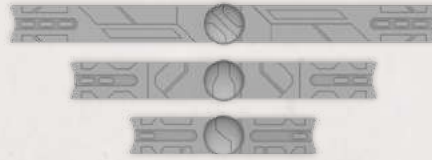
Кубики



Карты командования



Карты сражений



Шаблоны для передвижения



Жетон подавления



Жетон паники



Ионный жетон



Жетон прицеливания



Жетон ожидания



Жетон уклонения



1 линейка, состоящая из четырёх сегментов



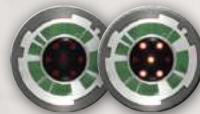
Жетоны приказов



Жетоны задач



Жетоны идентификации отрядов



Жетоны условий



Счётчик раундов



Жетоны неисправной техники



Жетоны победы



Маркер развёртывания



Жетон военачальника



Жетоны повреждений



СТРУКТУРА КАРТ

КАРТА ОТРЯДА (ТЕХНИКА)

Название отряда — AT-RT

Категория отряда — Наземная техника

Сторона — Сторона с логотипом Республики

Стоимость в очках — 55

Полоса улучшений — Полоса с тремя улучшениями

Ключевые слова отряда — Броня, Вездеходная техника, Опытный скалолаз

Название оружия — Подъёмные крюки, Бластерная винтовка А-300

Дальнобойность оружия — Дальнобойность 1 (красный ромб)

Ключевые слова оружия — Мощный 1

Количество фигурок — 1

Кубик защиты — Кубик с цифрой 1

Тип отряда — Наземная техника

Порог повреждений — 6 (зеленый кубик)

Запас прочности — 4 (оранжевый кубик)

Графа перегрузки — Графа с иконкой перегрузки

Скорость — Скорость 1 (синий кубик)

Кубики оружия — Кубики с цифрами 1 и 3

КАРТА ОТРЯДА (СОЛДАТ)

Точка уникального названия — Герой Восстания

Название отряда — Люк Скайуокер

Подзаголовок — Герой Восстания

Категория отряда — Солдат

Сторона — Сторона с логотипом Республики

Стоимость в очках — 160

Полоса улучшений — Полоса с тремя улучшениями

Ключевые слова отряда — Прыжок 1, Рывок, Парирование, Иммунитет: пробитие

Название оружия — Световой меч Энакина, Бластер Люка DL-44

Дальнобойность оружия — Дальнобойность 1 (красный ромб)

Ключевые слова оружия — Мощный 2, Пробитие 2

Количество фигурок — 1

Кубик защиты — Кубик с цифрой 1

Тип отряда — Солдат

Порог повреждений — 6 (зеленый кубик)

Храбрость — 3 (желтый кубик)

Графа перегрузки — Графа с иконкой перегрузки

Скорость — Скорость 1 (синий кубик)

Кубики оружия — Кубики с цифрами 1 и 2

КАРТА КОМАНДОВАНИЯ

Кружки — указывают на стоимость карты (2 солдата).

Название карты — Новые способы мотивации.

Военачальник — ДАРТ ВЕЙДЕР.

Приказы — 2 СОЛДАТА.

Эффект — Когда дружественный отряд солдат (кроме Дарта Вейдера) с лежащим в открытую жетоном приказа активируется, он может получить 1 повреждение, чтобы выполнить 1 действие вне очереди.

КАРТА СОЛДАТА

Название карты — Штурмовик с НН-12.

Кубики оружия — 2-4.

Символ поворота — Г.

Эффект — **Обуза** (вы не можете использовать это оружие и передвигаться во время одной и той же активации). **Мощный Э** (когда вы атакуете отряд, имеющий броню, можете заменить от 1 до 3 результатов ж на Я).

Стоимость в очках — 34.

Тип улучшения — Штурмовик.

УЛУЧШЕНИЕ ОРУЖИЯ

Название карты — Многоствольный бластер для АТ-РТ.

Кубики оружия — 1-3.

Эффект — **Ограничение стрельбы:** только вперёд (защищающийся должен находиться в вашем переднем секторе обстрела).

Стоимость в очках — 30.

Тип улучшения — Многоствольный бластер.

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Золотые правила — это основные положения, на которых построены все остальные правила.

- Если текст этого справочника противоречит тексту буклета правил игры, предпочтение отдаётся тексту справочника.
- Если описание эффекта на карте или другом компоненте противоречит тексту буклета правил игры или справочника, предпочтение отдаётся тексту компонента.
- Если в описании эффекта карты используются слова «не может» или «нельзя», этот эффект считается непреложным и никакой другой эффект не может его отменить.

РАЗРЕШЕНИЕ СПОРОВ

В спорных ситуациях на поле боя игрокам всегда стоит стремиться прийти к согласию. Если игроки не могут прийти к согласию, например, в вопросе дистанции между двумя фигурками или линии обзора от одной фигурки до другой, игрок со счётчиком раундов бросает красный кубик защиты. Если выпал «блок» (▼), то мнение игрока со счётчиком считается верным и игра продолжается. Если выпал любой другой результат, мнение игрока без счётчика считается верным и игра продолжается.

ИГРОВОЙ ЭФФЕКТ

Понятие «игровой эффект» относится к любому случаю, применению и инициирующему событию игры «ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ЛЕГИОН», которые описаны в правилах, эффектах карт сражений, эффектах карт командования, свойствах отряда, ключевых словах оружия или в любом тексте карты. Любое событие, произошедшее в соответствии с правилами игры и игровым текстом, является игровым эффектом.

ЭФФЕКТ КАРТЫ

Понятие «эффект карты» относится к любому эффекту, вызванному текстом карты, например, карты отряда, улучшения, командования или сражения. Ключевые слова, такие как свойства отрядов, ключевые слова оружия и действия карт, являются эффектами карт, несмотря на то, что их описание также содержится в справочнике. Ключевые слова являются эффектами карт, так как именно карты являются источником этих эффектов. Согласно золотым правилам, эффекты карт имеют преимущество перед другими правилами, описанными в этом справочнике.

СПРАВОЧНЫЙ ТЕКСТ

Справочный текст — это любой текст, написанный курсивом в скобках. Справочный текст не содержит исчерпывающего описания правил, касающихся того или иного ключевого слова. Он необходим, чтобы напоминать игрокам о том, как и когда его разыгрывать. При возникновении вопросов, касающихся какого-либо ключевого слова, рекомендуем обращаться к соответствующей статье в глоссарии. Золотое правило не относится к справочному тексту, так как последний не считается текстом карты.

СБОР АРМИИ

Во время стандартной игры в «ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ЛЕГИОН» каждый игрок собирает себе армию по вкусу, добавляя полюбившихся персонажей и экспериментируя со стратегиями.

Сбор позволяет игрокам собрать войско, заточенное под индивидуальный стиль игры. Кому-то нравятся универсальные, разнообразные войска, а кто-то создаёт армии, пользующиеся единственной стратегией, зато с безукоризненной эффективностью.

ОЧКИ

Каждая армия состоит из отрядов, карт улучшений и карт командования. Отряды и улучшения стоят определённое число очков, и итоговая стоимость армии не может превышать 800.



СТОРОНЫ

В игре есть две стороны: Галактическая Империя (имперцы) и Альянс повстанцев (повстанцы). В одной армии могут находиться отряды только одной стороны. Сторона, к которой принадлежит отряд, указана в левом верхнем углу карты.

КАТЕГОРИИ

Категории отрядов тоже используются при сборе армии. В каждой армии должны быть следующие представители.

- **Военачальник:** 1 или 2 военачальника.
- **Рядовые:** от 3 до 6 отрядов рядовых.
- **Спецвойска:** 3 или меньше отрядов спецвойск.
- **Поддержка:** 3 или меньше отрядов поддержки.
- **Тяжёлые войска:** 2 или меньше отрядов тяжёлых войск.

КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ

Отряды экипируются картами улучшений. Каждая карта улучшения стоит определённое количество очков, указанное в правом нижнем углу. Отряд может получить по 1 карте улучшения за каждый символ улучшения на вертикальной полосе слева на карте отряда. Символы улучшений на карте отряда и карте улучшения должны при этом совпадать. Отряд не может получить больше одного экземпляра одной и той же карты улучшения.

У некоторых карт улучшений в описании указаны дополнительные ограничения. Например, карту улучшения с ограничением «только для штурмовиков» можно прикрепить только к отрядам штурмовиков. Кроме того, у некоторых карт улучшений есть ограничение «только для светлой стороны» или «только для тёмной стороны». Галактическая Империя находится на тёмной стороне, и её отряды могут использовать карты улучшений «только для тёмной стороны», а Альянс повстанцев находится на светлой стороне.

УНИКАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Некоторые отряды и улучшения относятся к конкретным персонажам, уникальному оружию

или известным, уникальным в своём роде отрядам. У таких карт есть уникальные названия, перед которыми стоит точка. У игрока в армии не может быть двух или более карт с одинаковыми уникальными названиями.

•Люк Скайуокер
ГЕРОЙ ВОССТАНИЯ

КАРТЫ КОМАНДОВАНИЯ НА РУКАХ

В процессе сбора армии игрок берёт на руку 6 карт командования. В левом верхнем углу карт командования есть точки. На руке у игрока должны быть 2 карты с одной точкой, 2 карты с двумя точками и 2 карты с тремя точками, и каждая карта должна быть только в одном экземпляре. Для добавления карты командования уникального персонажа, такого как Дарт Вейдер, этот персонаж должен входить в армию. После того как игрок выбрал 6 карт командования, туда же добавляется карта «служебные инструкции», и таким образом на руке у игрока оказывается 7 карт командования.



Кружки

ДАРТ ВЕЙДЕР

Персонаж

ЖЕТОНЫ ИДЕНТИФИКАЦИИ

Если в армии есть несколько отрядов одного типа, но с разными улучшениями, могут возникнуть трудности с определением того, у какого отряда какие улучшения. Для того чтобы обоим игрокам было проще различать разные отряды одного типа, при выставлении отряда положите рядом с подставкой командира жетон идентификации. Точно такой же жетон положите и на карту этого отряда.



Жетоны
идентификации

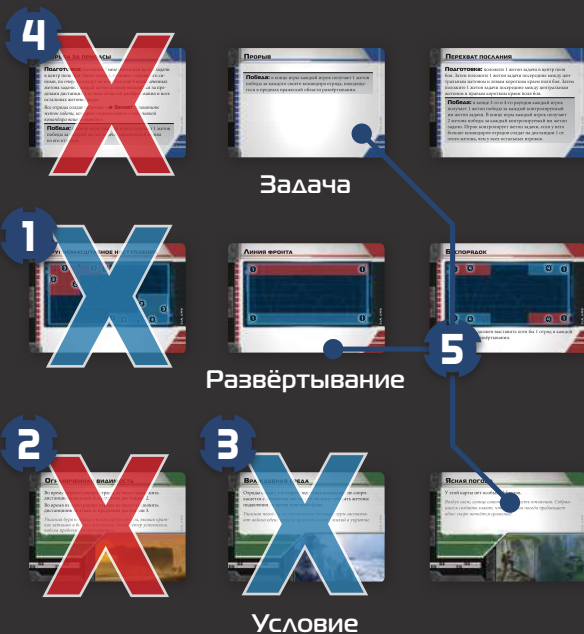


ПОДГОТОВКА

Чтобы подготовиться к стандартной партии в «ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ЛЕГИОН», выполните следующие шаги.

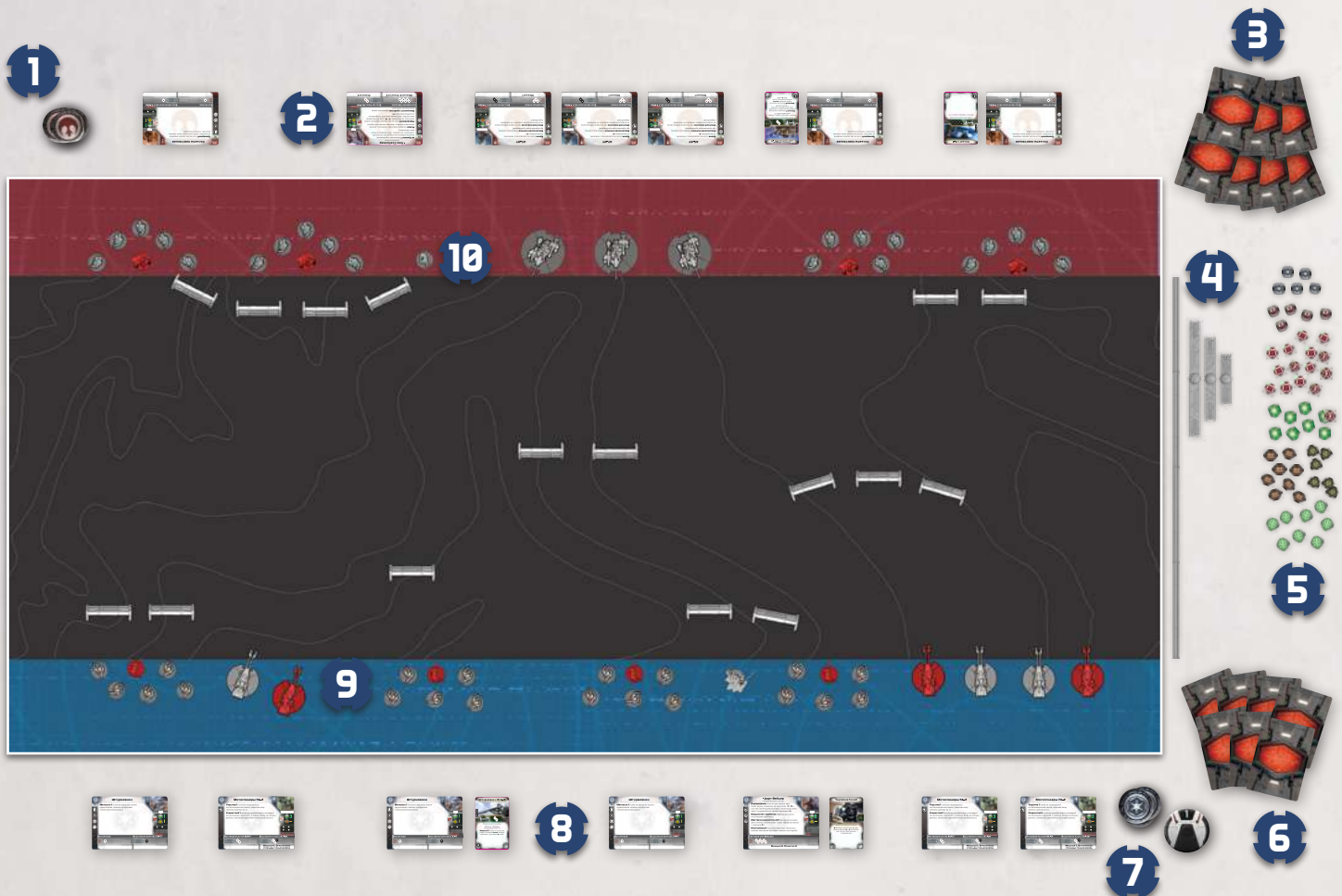
- 1. Определите поле боя:** это должна быть зона на плоской поверхности, размером метр на два метра. Игроки садятся друг напротив друга у длинных сторон поля и размещают отряды, карты, жетоны приказов, шаблоны для передвижения и прочие игровые компоненты вне игровой зоны. Если есть необходимость, они назначают отрядам жетоны идентификации.
- 2. Определитесь с местностью:** важно определить эффекты местности до того, как начнётся игра. Игроки должны вкратце обсудить все элементы местности, используемой в сражении, и прийти к договорённости, какое укрытие она будет давать и какими характеристиками будет обладать.
- 3. Разместите элементы местности:** игроки совместно размещают элементы местности в согласованных местах. Если к согласию прийти не получается или не хочется, можно использовать правила «Соревновательного способа размещения элементов местности».
- 4. Выберите цвет игроков и края:** игрок, у которого стоимость армии в очках меньше, выбирает цвет, за который будет играть: красный или синий. После этого играющий за синих выбирает один из двух длинных краёв поля боя и размещает свою армию рядом с этим краем. Затем играющий за красных занимает противоположный край поля боя. Если армии обоих игроков стоят в очках одинаково, определите цвет с помощью броска монетки.
- 5. Возьмите карты сражений:** перемешайте по отдельности колоды задач, развёртывания и условий. Возьмите 3 карты из каждой колоды и разложите их в 3 ряда по цветам, развернув лицом к играющему синими.
- 6. Определите детали сражения:** начиная с играющего синими, игроки по очереди выбирают один из рядов и убирают из него самую левую карту. Игрок может пропустить свою очередь убирать карту, если ему так хочется. После того как каждый игрок получил две возможности убрать карту из ряда (и либо воспользовался ими, либо пропустил свою очередь), в сражении будут использоваться самые левые карты в каждом ряду. Если в ряду были убраны две карты, оставшуюся третью карту убирать уже нельзя.
- 7. Разыграйте карты задачи и условий:** выполните все указания по подготовке на используемой карте задачи; после этого выполните все указания на используемой карте условия.
- 8. Разместите отряды:** начиная с играющего синими, игроки по очереди размещают по одному отряду из своей армии в своих областях развёртывания. Это повторяется, пока не будут размещены все отряды.
- 9. Приготовьте резерв:** поместите жетоны повреждений, подавления, паники и неисправной техники рядом с полем боя, чтобы получился резерв. Затем играющий синими берёт счётчик раундов и устанавливает его на «1». После этого начинается игра!

ВЫБОР ПАРАМЕТРОВ ПОЛЯ БОЯ



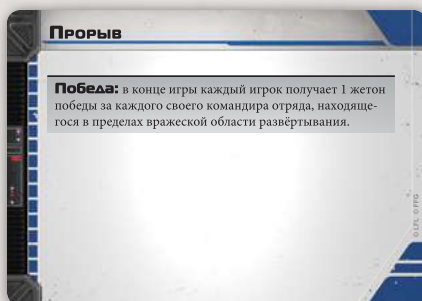
1. Играющий синими выбирает ряд карт развёртывания и убирает самую левую карту из ряда.
2. Играющий красными выбирает ряд карт условий и убирает самую левую карту из ряда.
3. Играющий синими тоже выбирает ряд карт условий и снова убирает самую левую карту из ряда.
4. Играющий красными не может убрать последнюю карту из ряда условий, поэтому он выбирает ряд карт задач и убирает самую левую карту из ряда.
5. Так как оба игрока использовали по две возможности убрать карты, в игре будут использоваться три самые левые карты, которые не были убраны. Эти карты определяют, как игроки развёртывают войска, какая у партии задача и какие условия могут влиять на игровой процесс.

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА СТАНДАРТНОГО СРАЖЕНИЯ



1. Жетоны приказов повстанцев
2. Отряды и карты улучшений повстанцев
3. Карты командования повстанцев на руке
4. Линейка и шаблоны для передвижения
5. Резерв
6. Карты командования имперцев на руке
7. Жетоны приказов имперцев и счётчик раундов
8. Отряды и карты улучшений имперцев
9. Отряды имперцев (фигурки)
10. Отряды повстанцев (фигурки)

КАРТЫ СРАЖЕНИЙ, ЗАДЕЙСТВОВАННЫЕ В ПАРТИИ ИЗ ПРИМЕРА ВЫШЕ



Задача



Развёртывание



Условие

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МЕСТНОСТИ

Добавление элементов местности на поле боя позволяет усложнить и разнообразить игровой процесс. В качестве элементов местности может использоваться почти всё: от деревьев из наборов для железнодорожного моделизма до деревянных кубиков и других игрушек. Многие игроки даже создают собственные элементы местности из поделочных материалов.

Правила, описанные в этом разделе, касаются самодельных элементов местности, встречающихся на настольных полях боя. Однако для целей игры «ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ЛЕГИОН» достаточно, чтобы перед партией игроки пришли к единому мнению относительно набора элементов местности и правил, которым они будут подчиняться.

Процесс определения этих правил весьма прост: игрокам лишь необходимо определить тип укрытия и сложность движения для каждого используемого элемента местности. В этом разделе находятся правила, применимые к стандартным типам местности, но игроки вольны при необходимости изменять и дополнять их.

ТИП УКРЫТИЯ

Один и тот же элемент местности может иметь разную степень укрытия для разных отрядов. Как правило, элемент, который закрывает по крайней мере половину стоящей прямо за ним фигурки, **может** предоставить этой фигурке укрытие, а элемент, который закрывает меньше половины фигурки — нет. Игроки должны определить, предоставляет ли местность укрытие, до начала партии; в течение игры укрытия подчиняются правилам, описанным в следующем разделе.

В зависимости от своих особенностей местность может не предоставлять укрытия, предоставлять ненадёжное укрытие или предоставлять надёжное укрытие. Местность, которая полностью блокирует линию обзора, всегда предоставляет надёжное укрытие.

СЛОЖНОСТЬ ДВИЖЕНИЯ

Одна и та же местность может иметь разную сложность движения для разных отрядов.

ОТКРЫТАЯ МЕСТНОСТЬ

Открытая местность — это часть поля боя с относительно малым количеством преград, например, открытое пространство, поляна или плоский песчаный берег. Как правило, большая часть поля боя представляет собой открытую местность. Открытая местность не может препятствовать движению или блокировать его.

ПЕРЕСЕЧЁННАЯ МЕСТНОСТЬ

Пересечённая местность — это все элементы местности, которые препятствуют движению, но не блокируют его полностью, например, кратеры, валуны или леса. Сол-

даты, которые перелезают через баррикады или поднимаются на крутой, но низкий холм, тоже передвигаются по пересечённой местности.

Скорость отряда, любая фигурка которого начинает или заканчивает движение на пересечённой местности либо проходит через неё, снижается на 1, но не ниже 1.

Эффект пересечённой местности не суммируется сам с собой. Скорость отряда не может стать ниже 1 из-за того, что он движется по нескольким элементам пересечённой местности.

НЕПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ

Непроходимая местность представляет собой здания, высокие стены, сломанную технику, глубокие ущелья и другие значительные препятствия.

Одна и та же местность может быть и проходимой, и непроходимой в зависимости от фигурки. Для фигурки солдата непроходимой местностью считаются все элементы выше неё, а для фигурки техники таковыми считаются все элементы выше её половины. Отряд не может выполнить стандартное передвижение или задний ход, если при этом он должен двигаться по непроходимой местности.

Хотя отряды не могут двигаться сквозь непроходимую местность, отряды солдат могут совершать подъём/спуск или быстрый подъём/спуск, если в конечной точке передвижения есть плоская поверхность. Кроме того, некоторые отряды могут полностью игнорировать непроходимую местность определённой высоты в соответствии со своими ключевыми словами, которые позволяют им передвигаться на вершину элемента или проходить сквозь него.

ТИПЫ МЕСТНОСТИ

Этот раздел содержит описание самых распространённых элементов местности, но ни в коем случае не является исчерпывающим. Это значит, что представленные здесь правила и таблицы являются рекомендациями, а не непреложным руководством. В конечном итоге игроки сами должны решить, каким они хотят видеть поле боя и как приспособить эти правила для доступных элементов местности.

ЛАНДШАФТ

К ландшафту, основному типу местности, относятся леса, высокая трава, реки и обломки разрушенных зданий.

Ландшафт можно назвать уникальным в том смысле, что он представляет собой скорее зону местности, а не её отдельные элементы или части. Чтобы определить размер ландшафта, обозначьте границы местности и расширьте эту область вверх до высшей точки самого высокого элемента этой местности. Получившаяся трёхмерная область, как правило, в форме цилиндра, представляет собой ландшафт. Каждая атака, которая производится через эту область или внутри неё, подчиняется эффектам ландшафта, даже если линия обзора не блокируется одним из элементов этой местности на самом деле.

Границы ландшафта легко определить, если эта местность построена на отдельной подставке с декоративными элементами (такими как деревья), которые можно убрать, чтобы облегчить движение и размещение фигурок.

Некоторые поля боя имеют более сложную структуру и встроены в тип местности. Чтобы определить область местности, у которой нет чётких границ, можно выбрать несколько её элементов, провести воображаемую линию по их внешним краям и таким образом установить границы этой местности.

Когда атакующий игрок проверяет линию обзора, наземная техника считается частью ландшафта и может предоставлять укрытие. Чтобы определить, какой тип укрытия предоставляет такой отряд, считайте подставку отряда внешней границей местности, а верхнюю точку его фигурки — вершиной области, предоставляющей укрытие. Как правило, шагающая техника представляет собой ненадёжное укрытие, а техника на колёсах или гусеницах — надёжное укрытие.

БАРРИКАДЫ

От ограждений, наспех составленных из обломков, до долговечных оборонительных сооружений имперцев, баррикады представляют собой элементы местности, построенные специально для солдат.

Как правило, баррикады имеют достаточную высоту, чтобы предоставлять фигуркам солдат укрытие, но не настолько высоки, чтобы не давать солдатам вести огонь. Этот тип местности обычно представлен несколькими небольшими элементами, которые можно комбинировать, чтобы создавать линии обороны.

ЯМЫ И ТРАНШЕИ

Впадины на поле боя, такие как ямы от взрывов, кратеры и траншеи, могут предоставлять фигуркам солдат укрытие, но их особенность состоит в том, что они предоставляют укрытие только тем фигуркам, которые полностью находятся внутри границ этой местности. Все впадины, за исключением особо глубоких, могут предоставлять укрытие только солдатам, но не технике.

Если при определении линии обзора между фигуркой командира атакующего отряда и его целью находится яма, кратер, траншея или другая впадина, эта впадина не считается препятствием. Однако если фигурка солдата находится внутри границ этого элемента местности (например, в кратере или в траншее), она считается находящейся в укрытии, даже если это укрытие не закрывает по крайней мере половину фигурки.

ЛАНДШАФТ

Местность	Тип укрытия	Движение солдат	Движение наземной техники	Движение техники на репульсорной тяге
Мелководье	Нет	Пересечённая	Пересечённая	Открытая
Глубоководье	Нет	Непроходимая	Непроходимая	Открытая
Высокая трава	Ненадёжное	Открытая	Открытая	Открытая
Редкий лес/джунгли	Ненадёжное	Открытая	Открытая	Открытая
Руины	Надёжное	Пересечённая	Пересечённая	Пересечённая
Плотный лес/джунгли	Надёжное	Пересечённая	Пересечённая	Непроходимая

БАРРИКАДЫ

Местность	Тип укрытия	Движение солдат	Движение наземной техники	Движение техники на репульсорной тяге
Заборы	Нет	Пересечённая	Открытая	Открытая
Мешки с песком	Ненадёжное	Пересечённая	Открытая	Открытая
Низкие ограды	Ненадёжное	Пересечённая	Открытая	Открытая
Низкие земляные стены	Ненадёжное	Пересечённая	Открытая	Открытая
Низкие каменные стены	Надёжное	Пересечённая	Открытая	Открытая
Баррикады	Надёжное	Пересечённая	Открытая	Открытая

ЯМЫ И ТРАНШЕИ

Местность	Тип укрытия	Движение солдат	Движение наземной техники	Движение техники на репульсорной тяге
Ямы от взрывов	Ненадёжное	Пересечённая	Открытая	Открытая
Траншеи	Надёжное	Пересечённая	Открытая	Открытая
Кратеры	Надёжное	Пересечённая	Пересечённая	Открытая

Наконец, для фигурок солдат, двигающихся внутри траншеи, эта местность считается открытой, но для фигурок солдат, которые входят в неё, пересекают её или выходят из неё, эта местность считается пересечённой.

БОЛЬШИЕ ОБЪЕКТЫ

Большие объекты, такие как здания, влагоуловители, холмы и высокие стены, оказывают значительное влияние на местность, иногда полностью блокируя линию обзора и передвижение.

Некоторые элементы местности сложно отнести к той или иной категории, так как они сочетают в себе разные типы местности. Как правило, это касается зданий.

По форме и размеру здания могут быть самыми разными: от простых хижин Татуина до укреплённых бункеров Галактической Империи. В целях упрощения большинство зданий считаются большими объектами и относятся к непроходимой местности, но игроки вольны вносить разнообразие в эту часть правил.

Например, одни части здания могут относиться к непроходимой местности, а другие — к открытой или пересечённой. Таким образом, дверь или большое окно могут считаться для фигурки открытой местностью, а стены здания — непроходимой. При использовании элемента местности смешанного типа игроки должны чётко обозначить границы каждого типа местности, чтобы избежать недопонимания.

СОРЕВНОВАТЕЛЬНОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ МЕСТНОСТИ

Чтобы получить дополнительный стимул в выборе оптимальной местности для ведения боя, игроки могут размещать элементы таким образом, который, по их мнению, даст им преимущество.

1. Игроки откладывают в сторону чётное количество элементов местности, которые в целом будут занимать примерно четверть поля боя. Среди этих элементов должны быть как те, что блокируют линию обзора, так и те, что просто предоставляют укрытие.
2. Начиная с того, у кого стоимость армии в очках меньше (если армии обоих игроков стоят в очках одинаково, бросьте монетку), игроки по очереди ставят на поле боя по 1 элементу местности так, чтобы дистанция между ними была не меньше 1. Если элемент нельзя поставить за пределами дистанции 1, игрок может поставить его в любую точку поля боя так, чтобы он не касался других элементов.
3. Закончив расположение элементов местности, игроки переходят к шагу 4 подготовки к игре.

БОЛЬШИЕ ОБЪЕКТЫ

Местность	Тип укрытия	Движение солдат	Движение наземной техники	Движение техники на репульсорной тяге
Холмы и дюны	Ненадёжное	Открытая	Открытая	Открытая
Высокие ограды	Ненадёжное	Пересечённая	Непроходимая	Непроходимая
Высокие земляные стены	Ненадёжное	Непроходимая	Непроходимая	Непроходимая
Высокие каменные стены	Надёжное	Непроходимая	Непроходимая	Непроходимая
Здания	Надёжное	Непроходимая	Непроходимая	Непроходимая

ВЕРТИКАЛЬНОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

В некоторых случаях солдаты могут получить преимущество, если займут более высокую огневую позицию. Для этого им нужно совершить вертикальное передвижение. Такое движение не требует шаблонов для передвижения; вместо этого командир отряда, чья подставка касается границы непроходимой местности, может совершить **ПОДЪЁМ/СПУСК** или **БЫСТРЫЙ ПОДЪЁМ/СПУСК**.

Чтобы совершить подъём/спуск, отряд тратит 2 действия «движение» и без риска передвигается вверх или вниз на дистанцию, не превышающую 1 (одно деление линейки), — но только в том случае, если в конечной точке движения есть плоская поверхность, на которой можно разместить командира отряда, и если при этом отряд сохранит целостность.

В конце такого движения командир отряда размещается на плоской поверхности на вершине (при спуске — у подножия) непроходимого объекта, как можно ближе к краю, а другие фигурки отряда ставятся так, чтобы отряд был целостным. Для этого все фигурки в отряде должны выставляться так, чтобы находиться в пределах дистанции 1

от командира (дополнительные правила расположения отряда на разной местности см. в статье «[Целостность](#)»). Наконец, подставки всех фигурок отряда должны быть в пределах высоты 1 от подставки командира.

Когда отряд совершает подъём/спуск, считается, что поверхности, которые находятся на высоте больше 1, находятся слишком далеко, чтобы можно было переместиться на них за одну активацию.

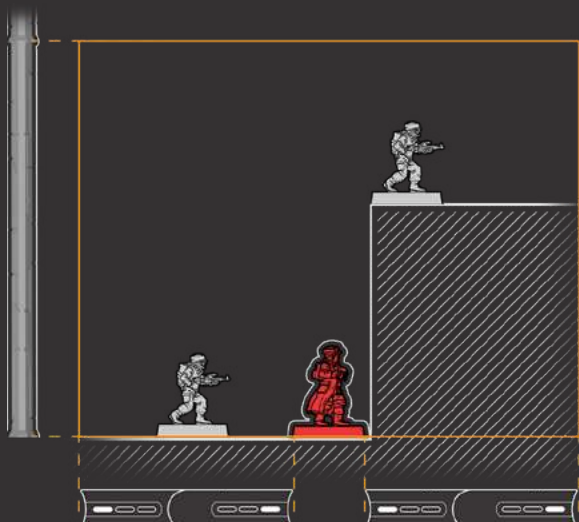
Тем не менее, иногда стоит рискнуть и совершить быстрый подъём/спуск. Быстрый подъём/спуск позволяет отряду передвинуться вверх или вниз на дистанцию, не превышающую 1, потратив при этом только 1 действие «движение». Однако это небезопасно: отряд должен бросить 1 белый кубик защиты за каждую свою фигурку и получить 1 повреждение за каждый выпавший «блок» (♥). Кроме того, отряд может потратить 2 действия «движение», чтобы

передвинуться вверх или вниз на дистанцию 2, но при этом он должен бросить 2 белых кубика защиты за каждую свою фигурку и получить 1 повреждение за каждый выпавший «блок» (♥). Дополнительные правила см. в статье «[Подъём/спуск и быстрый подъём/спуск](#)».

ВЕРТИКАЛЬНАЯ ЦЕЛОСТНОСТЬ

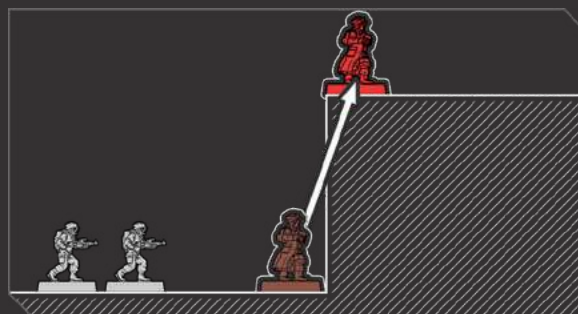
Этот отряд сохраняет целостность, так как отвечает трём требованиям.

1. В горизонтальном измерении каждая фигурка находится от командира на дистанции, которая не превышает длины шаблона передвижения со скоростью 1.
2. Все фигурки отряда находятся в пределах высоты 1 друг от друга.
3. В этом раунде отряд совершил спуск, и все его фигурки расположены в пределах дистанции 1 от командира отряда, т. е. в пределах одного подъёма/спуска от него.

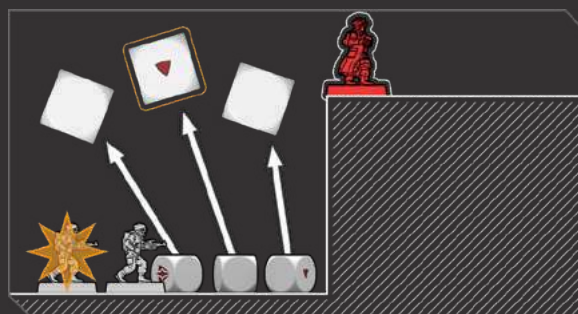


БЫСТРЫЙ ПОДЪЁМ/СПУСК

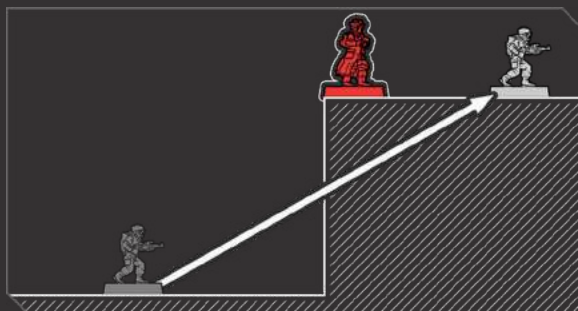
1. Командир отряда Альянса касается подставкой непроходимой местности, не превышающей высоты 1. Игрок Альянса тратит 1 действие «движение», чтобы совершить быстрый подъём, и ставит командира отряда на верх местности.



2. Игрок Альянса бросает 3 белых кубика защиты, по 1 за каждую фигурку в отряде. На кубиках выпадает 1 «блок» (♥), поэтому отряд получает 1 повреждение и теряет одного солдата.



3. Оставшийся солдат ставится наверх в соответствии с правилами целостности.



ГЛОССАРИЙ

Данный глоссарий содержит подробные правила игры «ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ЛЕГИОН».

АКТИВАЦИЯ ОТРЯДОВ

Во время фазы активации игроки по очереди активируют свои отряды.

- Во время своей активации отряд может выполнить не более 2 действий.
- Активация отряда разыгрывается по шагам:
 1. **Начало активации отряда:** если у отряда есть свойство, которое применяется, когда отряд активируется, данное свойство применяется на этом шаге.
 - » Если отряд техники в начале своей активации имеет жетон потери управления, он должен бросить белый кубик защиты. Если выпала пустая грань, отряд может выполнить только одно действие вместо двух.
 2. **Сплочение отряда:** если у отряда есть хотя бы 1 жетон подавления, игрок бросает 1 белый кубик защиты за каждый имеющийся у отряда жетон подавления. После этого за каждый результат «блок» (♥) и «перегрузка в защите» (♣) с этого отряда убирается 1 жетон подавления.
 3. **Выполнение действий:** если отряд не подавлен, он может выполнить не более 2 действий, а также любое число действий вне очереди. Если отряд подавлен или потерял действие из-за потери управления, он выполняет только 1 действие, а также любое число действий вне очереди.
 - » После того как игрок активирует отряд, он кладёт жетон только что разыгранного приказа взакрытую (символом категории вниз) на поле боя рядом с командиром этого отряда.
- Если в конце активации отряда должно разыгрываться больше 1 игрового эффекта, игрок, который контролирует данный отряд, сам выбирает, в каком порядке разыгрывать эти эффекты.

См. также: [действия](#), [фаза активации](#), [храбрость](#), [потеря управления](#), [действия вне очереди](#), [пул приказов](#), [жетоны приказов](#), [паника](#), [подавление](#)

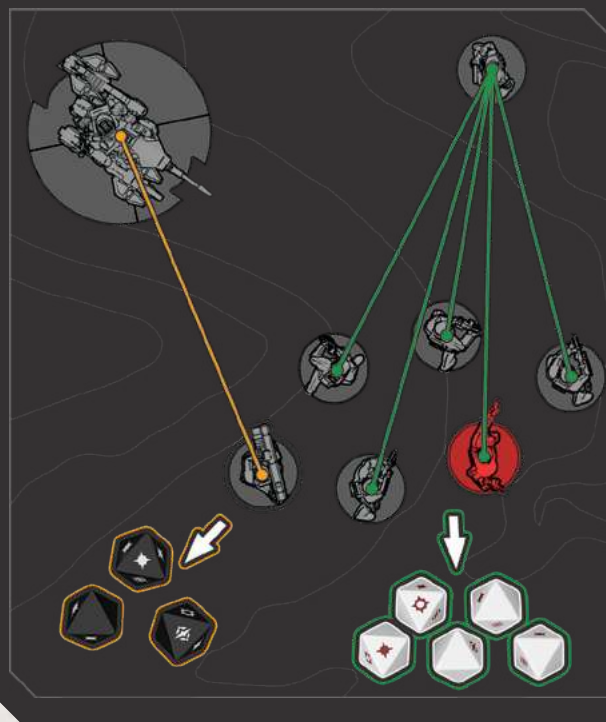
АТАКА

Отряды могут выполнять атаки с целью победить вражеские отряды.

- Как правило, отряд выполняет атаку в рамках действия «атака» во время своей активации.
- Отряд имеет возможность выполнить более 1 атаки во время своей активации, используя свойства карт или другие игровые эффекты; тем не менее, отряд

АТАКА ПО НЕСКОЛЬКИМ ЦЕЛЯМ

1. Пятеро из шестерых штурмовиков в отряде готовятся атаковать отряд солдат повстанцев и формируют пул атаки из кубиков пяти бластерных винтовок E-11.
2. Оставшийся штурмовик вооружён ракетомётом. В пределах его дистанции есть ещё одна подходящая цель, AT-RT. Игрок решает выполнить дополнительную атаку, используя ракетомёт против AT-RT, и формирует пул атаки из кубиков этого оружия.
3. Затем игрок разыгрывает оба пула атаки в любом порядке по своему выбору. Ключевое слово «Мощный 3», указанное на карте ракетомётчика, применяется только к пулу атаки, в котором используется это оружие.



не может выполнить более 1 действия «атака» во время своей активации, вне зависимости от того, является оно обычным действием «атака» или действием «атака» вне очереди.

- Во время атаки отряд, который выполняет атаку, считается атакующим, а отряд, который является целью атаки, считается защищающимся.
 - » Защищающимися могут быть выбраны несколько отрядов (см. шаг 3).

- Существуют два типа атаки: дистанционная и ближняя.
 - » Во время дистанционной атаки атакующий и защищающийся не находятся в ближнем бою, а атакующий может использовать только оружие с голубыми символами дальнбойности (♠, ♡, ♢, ♣).
 - » Во время ближней атаки атакующий и защищающийся находятся в ближнем бою, а атакующий может использовать только оружие с красным символом оружия ближнего боя (⚔).
- Отряды могут выполнять атаки, разыгрывая карты командования, свойства отрядов и другие игровые эффекты. На карте, которая позволяет выполнить атаку, прямо указано, относится ли эта атака к обычному действию «атака», действию «атака» вне очереди или ни к тому, ни к другому.
- Атака проводится по шагам:
 1. **Объявите защищающегося:** атакующий игрок выбирает один вражеский отряд, который он хочет атаковать. Теперь этот вражеский отряд будет защищающимся. Затем атакующий игрок замеряет дистанцию от командира атакующего отряда до ближайшей фигурки защищающегося отряда, чтобы определить дистанцию атаки.
 2. **Соберите пул атаки:** пул атаки — это все кубики, которые атакующий собирает бросать в бою против защищающегося. При формировании пула атаки игроки проходят в строгом порядке следующие подэтапы.
 - А. **Определите подходящие фигурки:** фигурка атакующего считается подходящей для внесения вклада в пул атаки, если у этой фигурки есть линия обзора хотя бы до одной фигурки защищающегося.
 - Б. **Выберите оружие:** атакующий может выбрать для каждой подходящей фигурки одно оружие, которое станет её вкладом в пул атаки. Чтобы выбрать оружие, атакующий должен соответствовать всем требованиям, обозначенным ключевыми словами этого оружия, а дальнбойность этого оружия должна быть больше или равна дистанции атаки — т. е. дистанции между командиром атакующего отряда и ближайшей фигуркой защищающегося.
 - В. **Соберите кубики:** для каждой подходящей фигурки, для которой выбрано оружие, атакующий собирает нужное количество кубиков тех видов, которые изображены на этом оружии, и кладёт их на поле боя рядом с защищающимся.
 3. **Объявите дополнительного защищающегося:** если осталось оружие, ещё не добавленное в пул атаки, игрок может повторить шаги 1–2, формируя отдельные пулы атаки с новым оружием.
 - » Пул атаки может состоять из разных видов оружия, но кубики всех единиц оружия с одинаковыми названиями должны вносить вклад в один и тот же пул атаки.
 - » Кубики каждого пула атаки стоит размещать рядом с соответствующим защищающимся.
- 4. **Бросьте кубики атаки:** атакующий выбирает пул атаки и проходит в строгом порядке следующие подэтапы.
 - А. **Бросьте кубики:** атакующий бросает все кубики из пула атаки.
 - Б. **Перебросьте кубики:** атакующий может использовать любые свойства, позволяющие ему перебрасывать кубики.
 - В. **Замените результаты «перегрузка в атаке»:** атакующий заменяет результаты «перегрузка в атаке» (⚡) на результаты, указанные на карте отряда, путём поворота кубиков. Если на карте ничего не указано, атакующий заменяет такие результаты на пустые значения.
- 5. **Используйте уклонение и укрытие:** если у защищающегося есть жетон уклонения или он находится в укрытии, защищающийся может потратить жетоны уклонения и использовать укрытие, чтобы отменить результаты «попадание» (★). Уклонение и укрытие нельзя использовать для отмены результатов «критическое попадание» (⚡).
 - » Отряд может использовать укрытие только против дальнбойных атак.
- 6. **Модифицируйте кубики атаки:** атакующий может использовать любые свойства карт, позволяющие модифицировать кубики атаки. После этого **защищающийся** может использовать любые свойства карт, позволяющие модифицировать кубики атаки.
- 7. **Бросьте кубики защиты:** защищающийся проходит в строгом порядке следующие подэтапы.
 - А. **Бросьте кубики:** за каждый символ попадания (★) и критического попадания (⚡), выпавший на кубиках атакующего, защищающийся бросает 1 кубик того цвета, который указан на карте защищающегося в графе защиты.
 - Б. **Перебросьте кубики:** защищающийся может использовать любые свойства, позволяющие ему перебрасывать свои кубики.
 - В. **Замените результаты «перегрузка в защите»:** защищающийся заменяет результаты «перегрузка в защите» (⚡) на результаты, указанные на карте отряда, путём поворота кубиков. Если на карте ничего не указано, защищающийся заменяет такие результаты на пустые значения.
- 8. **Модифицируйте кубики защиты:** защищающийся может использовать любые свойства карт, позволяющие модифицировать кубики защиты. После этого **атакующий** может использовать любые свойства карт, позволяющие модифицировать кубики защиты.
- 9. **Сравните результаты:** атакующий подсчитывает число результатов «попадание» (★) и «критическое попадание» (⚡), а защищающийся подсчитывает число результатов «блок» (♥). Результат защищающегося вычитите из результата атакующего, и если результат атакующего был больше, защищающийся получает количество повреждений, равное разности результатов.
 - » Критические попадания (⚡) не имеют дополнительных эффектов.

10. **Перейдите к дополнительному пулу атаки:** если атакующий заявлял несколько защищающихся, он повторяет шаги 4–9, выбирая новые пулы атаки и разыгрывая их против тех защищающихся, которым они назначены.

- » Если в любой момент разыгрывания пула атаки на каком-либо из кубиков атаки выпадает результат «попадание» (✳) или «критическое попадание» (✳), сама атака является дистанционной, а защищающийся является отрядом солдат, то после разыгрывания каждого такого пула защищающийся получает 1 жетон подавления.
- » Если атакующий отряд формирует несколько пулов атаки, то по отношению к эффектам и свойствам игры каждый пул атаки считается атакой. Тем не менее считается, что отряд выполнил только одну атаку или действие «атака».
- » Вражеский отряд не может потратить жетон ожидания, пока не разыграет полностью все пулы атаки.

См. также: [действия](#), [прицеливание](#), [пул атаки](#), [отменить](#), [укрытие](#), [кубики](#), [уклонение](#), [сектор обстрела](#), [ближний бой](#), [оружие ближнего боя](#), [измерение](#), [дистанция и дальность](#), [оружие дистанционного боя](#), [перегрузка](#), [подавление](#), [командир отряда](#), [оружие](#), [повреждения](#)

БАРИКАДЫ

Баррикада — это тип местности.

- Баррикады, которые входят в базовый комплект игры, предоставляют солдатам надёжное укрытие. Другие баррикады могут предоставлять различные степени укрытия в зависимости от своего типа (см. [здесь](#)).
- Баррикады не предоставляют укрытие технике.
- Все отряды могут передвигаться через баррикады.
 - » Для отрядов солдат баррикады представляют собой пересечённую местность. Как правило, если баррикада предоставляет отряду укрытие, она также считается пересечённой местностью для этого отряда.

См. также: [укрытие](#), [пересечённая местность](#), [дополнительные правила местности](#)

БЛИЖНИЙ БОЙ

Ближний бой — это сражение между враждующими отрядами на минимальной дистанции. Если отряд соприкасается подставками с вражеским отрядом, они находятся в ближнем бою.

- Если отряд солдат находится в ближнем бою с другим отрядом солдат, эти отряды считаются находящимися в стычке. В стычке могут находиться только солдаты; техника может участвовать в ближнем бою, но не может находиться в стычке.

- Если отряд выполняет атаку против отряда, с которым он находится в ближнем бою, это будет ближняя атака. Ближние атаки выполняются по тем же правилам, что и дистанционные, но со следующими исключениями:

- » атакующий может использовать только оружие с символом ближнего боя (✳);
- » защищающийся должен находиться в том же ближнем бою, что и атакующий.

- Если у отряда есть оружие ближнего боя, он может начать ближний бой, переместившись так, чтобы его подставка соприкоснулась с вражеской. Ближний бой разыгрывается по шагам:

1. **Передвиньте командира отряда:** игрок выполняет передвижение командира отряда так, чтобы он соприкоснулся подставками с вражеской фигуркой.

2. **Передвиньте остальные фигурки:** сохраняя целостность отряда, игрок переставляет все остальные фигурки отряда, начавшего ближний бой, к фигуркам вражеского отряда так, чтобы каждая атакующая фигурка соприкоснулась подставками с защищающейся.

3. **Соперник передвигает фигурки:** соперник, сохраняя целостность отряда, передвигает свои фигурки из защищающегося отряда, которые пока не соприкасаются подставками с фигурками своих врагов, так, чтобы атакующие и защищающиеся соприкоснулись подставками.

- » Если у отряда соперника нет оружия ближнего боя, соперник не передвигает свои фигурки.

- Отряд не может передвинуться так, чтобы соприкоснуться подставками с фигурками из нескольких отрядов и начать с ними ближний бой.

- Ближний бой с несколькими отрядами одновременно возможен, если другой отряд присоединится к нему позже.

- Если у отряда нет оружия ближнего боя, он не может передвинуться так, чтобы начать ближний бой.

- Если после начала ближнего боя фигурку невозможно передвинуть так, чтобы она соприкасалась подставками с фигуркой вражеского отряда, находящегося в том же ближнем бою, эта фигурка должна быть размещена с сохранением целостности отряда.

- Фигурки, которые не соприкасаются подставками с фигурками вражеского отряда, всё равно могут добавить кубики в пул атаки ближнего боя, если отряд, к которому относятся эти фигурки, находится в ближнем бою.

- Отряд не может выйти из ближнего боя с вражеским отрядом и снова вступить в бой с тем же отрядом во время одной и той же активации.

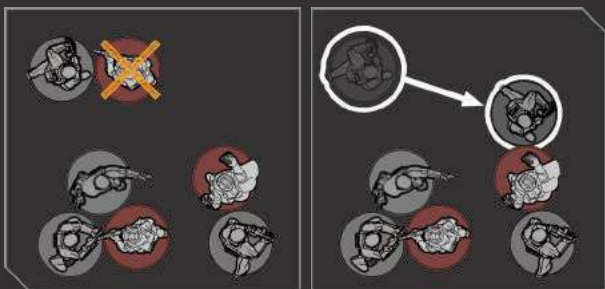
- Если в отряде, находящемся в ближнем бою, есть фигурки с оружием ближнего боя, которые не соприкасаются подставками с фигурками вражеского отряда, с которым ведётся бой, то, как только появится такая возможность,

эти фигурки нужно переставить так, чтобы они соприкасались подставками с фигурками вражеского отряда. Такое происходит, когда фигурки, находящиеся в ближнем бою, получают повреждения и становятся побеждёнными, освобождая место для других фигурок.

- » Если у обоих игроков есть фигурки, которые должны соприкасаться подставками с фигурками вражеского отряда, но не соприкасаются, игрок, который активирует в данный момент или только что активировал свой отряд (даже если это не тот отряд, который нужно переставить), первым переставляет свои фигурки так, чтобы они соприкасались с вражескими. Если в этом раунде ни один из игроков ещё не активировал свой отряд, первым свои фигурки передвигает играющий синими.
- » Фигурки, которые больше не соприкасаются подставками с вражескими фигурками, по возможности всегда должны переставляться так, чтобы снова соприкасаться подставками с вражескими фигурками, даже если все вражеские фигурки, с которыми фигурки игрока соприкасались подставками, были побеждены. Такое происходит, когда у защищающегося нет оружия ближнего боя и когда не все фигурки защищающегося соприкасаются подставками с вражескими фигурками.

Например, Люк Скайуокер соприкасается подставками с вражеским мотоспидером 74-Z, в то время как другая фигурка из этого отряда не соприкасается подставками с Люком Скайуокером. Выполнив атаку, Люк Скайуокер побеждает вражеский мотоспидер и больше не соприкасается подставками с вражеской фигуркой. Так как во вражеском отряде есть ещё один мотоспидер 74-Z, Люк Скайуокер должен быть немедленно перемещён так, чтобы соприкасаться с ним подставками.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В БЛИЖНЕМ БОЮ



Отряд штурмовиков, находясь в стычке с отрядом солдат повстанцев, выполняет атаку ближнего боя, побеждая одну из фигурок отряда повстанцев. После атаки одна из фигурок штурмовиков не соприкасается подставками с вражеской фигуркой. Так как отряд штурмовиков всё ещё в ближнем бою, эту фигурку штурмовика нужно переместить так, чтобы она соприкасалась подставкой с фигуркой вражеского отряда, с которым этот отряд штурмовиков находится в ближнем бою.

- » Если по любой причине фигурки невозможно снова поставить так, чтобы они соприкасались с фигурками вражеского отряда, и ни одна из фигурок этого отряда не соприкасается подставками с вражеской, эти фигурки остаются на своих местах на поле боя, а отряды больше не находятся в ближнем бою.

См. также: атака, подставка, соприкосновение подставки, целостность, в стычке, оружие ближнего боя, движение, командир отряда, отступить

БРОНЯ (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОТРЯДА)

Во время атаки на шаге «Модифицируйте кубики атаки» защищающийся отряд с ключевым словом «БРОНЯ» может отменить все результаты «попадание» (✖), выпавшие при броске атаки.

- Во время атаки на шаге «Модифицируйте кубики атаки» свои свойства разыгрывает сперва атакующий отряд, затем защищающийся отряд. Таким образом, атакующий может использовать ключевое слово «МОЩНЫЙ X», чтобы заменить X результатов «попадание» (✖) на результаты «критическое попадание» (☠), до того, как ключевое слово «БРОНЯ» будет использовано для отмены результатов «попадание» (✖).
- Когда игрок отменяет результат «попадание» (✖), этот кубик убирается из пула атаки.

См. также: броня X (ключевое слово отряда), атака, отменить, мощный X (ключевое слово оружия)

БРОНЯ X (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОТРЯДА)

Функции ключевого слова «БРОНЯ X» схожи с функциями ключевого слова «БРОНЯ», но слово «БРОНЯ X» обозначает более ограниченную или лёгкую броню. Во время атаки на шаге «Модифицируйте кубики атаки», если у защищающегося есть ключевое слово «БРОНЯ X», этот отряд может отменить до X результатов «попадание» (✖), выпавших при броске атаки.

- Против отряда с ключевым словом «БРОНЯ X» может использоваться ключевое слово «МОЩНЫЙ X».
- Во время атаки на шаге «Модифицируйте кубики атаки» свои свойства разыгрывает сперва атакующий отряд, затем защищающийся отряд. Таким образом, атакующий может использовать ключевое слово «МОЩНЫЙ X», чтобы заменить X результатов «попадание» (✖) на результаты «критическое попадание» (☠), до того, как ключевое слово «БРОНЯ X» будет использовано для отмены результатов «попадание» (✖).
- Когда игрок отменяет результат «попадание» (✖), этот кубик убирается из пула атаки.

См. также: броня (ключевое слово отряда), атака, отменить, мощный X (ключевое слово оружия)

В ПРЕДЕЛАХ ДИСТАНЦИИ X

Понятие «в пределах дистанции» встречается на картах и в правилах при описании дистанции. Отряд находится в пределах дистанции X, если подставка его фигурки полностью находится внутри сегмента, соответствующего дистанции X.

- Отряд может находиться в пределах дистанции, состоящей из нескольких сегментов.

Например, отряд может быть в пределах дистанции 1–2, если подставка его фигурки полностью находится в пределах дистанции первого и второго сегментов линейки.

- Если отряд находится в пределах дистанции X, он также находится на дистанции X.

См. также: атака, на дистанции X, за пределами дистанции X, измерение, дистанция и дальнობойность

В СТЫЧКЕ

Если отряд солдат находится в ближнем бою с другим отрядом солдат, эти отряды находятся в стычке. Отряд, который находится в стычке, не может выполнять передвижение (кроме отступления) и дистанционные атаки, вытесняться и быть целью дистанционных атак.

- Отряды солдат могут находиться в стычке только с другими отрядами солдат. Отряды солдат не могут находиться в стычке с техникой, как и техника не может находиться в стычке с другой техникой, даже если оба отряда находятся в ближнем бою друг с другом.
- Чтобы выйти из стычки, отряд должен отступить, потратив всю свою активацию на выполнение передвижения со скоростью 1. Во время своей активации отступающий отряд не может выполнять **никаких действий**, кроме одного передвижения со скоростью 1.

См. также: атака, соприкосновение подставки, вытеснение, ближний бой, солдаты, отступить

ВЕЗДЕХОДНАЯ ТЕХНИКА (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОТРЯДА)

Техника, у которой есть ключевое слово «ВЕЗДЕХОДНАЯ ТЕХНИКА», считается солдатом при вертикальном передвижении.

См. также: подъём/спуск и быстрый подъём/спуск, опытный скалолаз (ключевое слово отряда), высота, движение, техника, вертикальное передвижение

ВЕРТИКАЛЬНОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

См. [«Вертикальное передвижение»](#) и [«Подъём/спуск и быстрый подъём/спуск»](#).


ВЗРЫВ (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОРУЖИЯ)

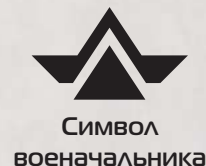
Пул атаки, включающий оружие с ключевым словом «ВЗРЫВ», игнорирует эффекты укрытия.

- Во время атаки на шаге «Используйте уклонение и укрытие» защищающийся не может использовать надёжное или ненадёжное укрытие, чтобы отменить результаты «попадание» (★), выпавшие при броске пула атаки, который включает оружие с ключевым словом «ВЗРЫВ».

См. также: атака, пул атаки, укрытие, укрытие X (ключевое слово отряда)

ВОЕНАЧАЛЬНИК

Отряд, относящийся к категории «военачальник», обозначается символом . Военачальники — это могущественные герои и злодеи, которые могут отдавать приказы другим отрядам. При сборе стандартной армии игрок может включить в неё не более 2 отрядов-военачальников.



Символ

военачальника

- У уникальных военачальников есть три доступные только для них карты командования. Их можно использовать, только если этот военачальник входит в состав армии.
 - » На картах командования для военачальников в правом верхнем углу есть иллюстрация, совпадающая с иллюстрацией на карте отряда, относящейся к этому военачальнику, а под названием таких карт указано имя этого военачальника.
 - » Игрок может брать на руку любое количество карт командования для военачальников, но на руке игрока не может быть больше одной копии каждой карты.
- Если последний военачальник игрока побеждён, во время конечной фазы игрок может назначить нового военачальника.
 - » Чтобы назначить нового военачальника, игрок выбирает любого из командиров своих отрядов солдат на поле боя и кладёт рядом с этим отрядом жетон военачальника.
 - » При назначении нового военачальника игрок убивает жетон приказа этого отряда из игры и заменяет его жетоном приказа категории «военачальник».



Жетон

военачальника

- » Игрок активирует нового военачальника при помощи жетона приказа категории «военачальник» вместо жетона приказа категории, указанной на карте отряда.
- » Отряд, назначенный военачальником, не сохраняет свою предыдущую категорию. С точки зрения всех игровых эффектов и правил считается, что этот отряд является военачальником и относится к категории «военачальник».
- » В редких случаях, когда у игрока не остаётся отряда солдат, который можно назначить военачальником, у этого игрока больше нет военачальника и он не может разыгрывать карты командования.
- При проверке на панику отряды, находящиеся на дистанции 1–3 от дружественного военачальника, могут использовать значение храбрости этого военачальника вместо своего.
 - » При проверке на панику значение храбрости «—» считается бесконечно большим, в том числе и тогда, когда используется значение храбрости дружественного военачальника.

См. также: [карты командования](#), [фаза командования](#), [храбрость](#), [выдача приказов](#), [паника](#), [измерение](#), [дистанция](#) и [дальнобойность](#), [категория](#), [подавление](#), [сбор армии](#)

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Отряд может восстановиться, выполнив действие «восстановление». Чтобы выполнить это действие, игрок убирает с отряда все жетоны подавления и подготавливает все повернутые карты улучшений этого отряда.

- Свойства отрядов и другие игровые эффекты могут позволять отрядам восстанавливаться. Игровой эффект, который прямо указывает отряду восстановиться, не является действием «восстановление» и, следовательно, не позволяет использовать свойства, которые применяются после этого действия.

См. также: [действия](#), [повернуть](#), [подавление](#), [карты улучшений](#)

ВРАЖЕСКИЙ

Вражескими являются все отряды под контролем соперника.

См. также: [дружественный](#), [отряд](#)

ВЫДАЧА ПРИКАЗОВ

Во время фазы командования, когда наступает очередь игрока разыграть карту командования, этот игрок выбирает одного из своих военачальников на поле боя и от его имени отдаёт приказы отрядам того типа и в таком количестве, которое указано на открытой карте командования.

- Чтобы получить приказ, отряд должен соответствовать следующим требованиям.

- » Отряд должен принадлежать к тому типу, который указан на открытой карте командования.
- » Отряд должен находиться на дистанции 1–3 от выбранного военачальника.
- » У отряда не должно быть приказа, полученного во время текущей фазы командования.
- После того как отряд получает приказ, игрок кладёт жетон приказа, соответствующий стороне и категории отряда, на поле боя рядом с этим отрядом стороной с категорией вверх.
- Если на поле боя нет военачальника, которого контролирует игрок, этот игрок не может разыграть карту командования во время фазы командования.
- Приказы отдаются по одному за раз в порядке по выбору игрока, который контролирует получающие приказы отряды. Любые игровые эффекты, которые применяются во время или после выдачи приказов, разыгрываются по одному за раз, во время или после выдачи одного приказа и до выдачи следующего приказа.
- Во время фазы командования отряд может получить приказ только один раз, даже если из-за какого-либо игрового эффекта этот приказ отменяется или отдаётся другому отряду.

См. также: [карты командования](#), [фаза командования](#), [военачальник](#), [жетоны приказов](#), [дистанция](#) и [дальнобойность](#), [категория](#)

ВЫСОТА

Высота — это вертикальная величина объектов на поле боя. Высота объектов измеряется при помощи линейки.

- Чтобы измерить высоту объекта, игрок ставит край линейки на поле боя как можно ближе к этому объекту; линейка должна располагаться вертикально. Высота объекта равна сегменту линейки, на уровне которого находится вершина объекта.
 - » Если вершина объекта касается линии между двумя сегментами линейки, но не пересекает её, высота этого объекта равна сегменту линейки, расположенному ниже этой линии. В противном случае высота объекта равна сегменту линейки, расположенному выше этой линии.
- Некоторые элементы местности могут иметь несколько поверхностей разной высоты. При определении высоты поверхности для подъёма/спуска или быстрого подъёма/спуска игрок измеряет высоту от той поверхности, на которой находятся фигурки, до той поверхности, на которую они собираются передвинуться.

См. также: [подъём/спуск](#) и [быстрый подъём/спуск](#), [прыжок X](#) (ключевое слово отряда), [скоростной X](#) (ключевое слово отряда), [дополнительные правила местности](#), [вертикальное передвижение](#)

ВЫТЕСНЕНИЕ

Когда наземная техника передвигается через фигурки солдат, она вытесняет их.

- Если в любой точке маршрута наземной техники по шаблону для передвижения её подставка накладывается на одну или несколько фигурок солдат, эти фигурки вытесняются.
- Если в конечной точке **принудительного** передвижения фигурки техники на репульсорной тяге её подставка перекрывает одну или несколько фигурок солдат, эти фигурки вытесняются.
 - » Техника на репульсорной тяге не может вытеснять солдат при любом передвижении, кроме принудительного.
- Отряды солдат, находящихся в стычке, не могут быть вытеснены, и, следовательно, наземная техника не может передвигаться через них. Техника на репульсорной тяге и другие отряды солдат могут передвигаться через солдат, находящихся в стычке.
- Чтобы вытеснить отряд, игроки выполняют следующие шаги:
 1. **Отложите фигурки в сторону:** все вытесненные фигурки убираются с поля боя, а остальные фигурки и объекты на поле боя остаются на своих местах. Если вытесняется командир отряда, игрок отмечает его исходное расположение неиспользованным жетоном.
 2. **Передвиньтесь:** фигурка наземной техники, вытеснившая солдат, продолжает движение как обычно, без учёта вытесненных фигурок.
 3. **Расположите отряды:** игрок, который не передвигал технику, берёт все вытесненные фигурки (как дружественные, так и вражеские) и выставляет их обратно на поле боя.
 - » Вытесненные фигурки нужно возвращать на поле боя по обычным правилам целостности отряда.
 - » Если вытеснен командир отряда, его фигурка ставится обратно в пределах дистанции 1 от его исходного расположения. После возвращения командира отряда все фигурки этого отряда необходимо расположить с сохранением целостности. Таким образом, фигурка, которая не была вытеснена, тоже может передвинуться.
 - » Вытесненные фигурки нужно возвращать так, чтобы они не соприкасались подставками с фигурками врагов.
 - » Вытесненные фигурки нужно возвращать так, чтобы они по возможности оставались на своей изначальной высоте.
 4. **Получите подавление:** если хотя бы одна фигурка отряда вытесняется, этот отряд получает 1 жетон подавления.

- » При вытеснении отряд не может получить больше 1 жетона подавления, даже если было вытеснено несколько фигурок этого отряда.

См. также: [в стычке](#), [целостность](#), [принудительное передвижение](#), [движение](#), [скоростной X](#) (ключевое слово отряда), [подавление](#), [солдаты](#), [командир отряда](#), [техника](#)

ДВИЖЕНИЕ

Все отряды могут передвигаться по полю боя разными способами.

- Основной способ, которым передвигаются отряды, — это действие «движение». Выполняя действие «движение», отряд может выполнить стандартное движение, поворот, задний ход, подъём/спуск или быстрый подъём/спуск.
- Чтобы выполнить стандартное движение, игрок выполняет следующие шаги:
 1. **Выберите шаблон для передвижения:** игрок выбирает шаблон для передвижения.
 - » У каждого отряда есть скорость: от 1 до 3. Скорость обозначается на карте отряда красными полосками. При выполнении отрядом стандартного движения игрок использует шаблон для передвижения со скоростью, не превышающей скорость отряда.
 2. **Расположите шаблон:** игрок прикладывает шаблон к подставке отряда одним из двух способов в зависимости от типа подставки.
 - » **Подставка без пазов:** игрок прикладывает один конец шаблона к подставке вплотную с любой стороны.
 - » **Подставка с пазами:** игрок соединяет один конец шаблона с пазом в передней части подставки техники.
 3. **Измените направление шаблона:** игрок может изменять направление шаблона, как угодно изгибая его в сочленении и таким образом создавая маршрут, по которому будет двигаться фигурка.
 4. **Выполните полное или частичное передвижение:** игрок выполняет полное или частичное движение.
 - » **Полное передвижение:** не сдвигая шаблон, игрок поднимает фигурку командира отряда и двигает её, удерживая центр подставки фигурки над шаблоном. Затем, если на подставке нет пазов, игрок размещает фигурку вплотную к противоположному концу шаблона. Если на подставке есть пазы, игрок размещает фигурку, соединив противоположный конец шаблона с пазом в задней части подставки.
 - » **Частичное передвижение:** не сдвигая шаблон, игрок поднимает фигурку командира отряда и двигает её, удерживая центр подставки фигурки над шаблоном. Игрок останавливает фигурку в любом месте шаблона, а затем вынимает шаблон из-под подставки. Если на подставке есть пазы, игрок не поворачивает фигурку, а размещает её так, чтобы её передний и задний пазы располагались по оси шаблона в той точке, где остановилась фигурка.

5. **Восстановите целостность:** игрок располагает остальные фигурки передвинувшегося отряда так, чтобы отряд сохранял целостность (см. «Целостность»).
- » Чтобы отряд сохранял целостность, фигурка, на подставке которой есть пазы, должна быть направлена строго в ту же сторону, что и командир.
- В дополнение к стандартному движению отряд также может выполнять движение следующих типов:
 - » солдаты могут выполнять подъём/спуск и быстрый подъём/спуск;
 - » солдаты, находящиеся в стычке, могут отступать;
 - » техника на репульсорной тяге может поворачиваться;
 - » наземная техника может поворачиваться и выполнять задний ход.
 - Отряд может выполнить больше одного действия «движение» за свою активацию. В отличие от других действий, отряд **не ограничен** одним движением за одну активацию.
 - Если при движении фигурки по маршруту шаблона для передвижения её подставка встречается с какой-либо помехой, эта фигурка преждевременно заканчивает движение, если только у неё нет свойств, которые позволяют ей двигаться через помеху или подниматься на неё.
 - Если при выполнении стандартного движения или заднего хода очевидно, что на пути фигурки нет препятствий, игрок может сразу переставить её на конечную позицию.
 - Если при движении отряда невозможно поместить шаблон на поле боя, игрок может держать его на весу, над всеми помехами, или же отметить на поле боя местоположение всех препятствий и временно убрать их, чтобы использовать шаблон.
 - Фигурка может передвинуться так, чтобы соприкоснуться подставкой с вражескими фигурками, только в том случае, если у её отряда есть оружие ближнего боя и этот отряд начинает ближний бой с данным вражеским отрядом.
 - Если командир отряда выполняет движение так, что хотя бы часть его подставки оказывается за пределами поля (включая передвижение по шаблону для передвижения), этот отряд побеждён.
 - Если отряд не может вытеснять другие фигурки, то его финальное положение не может перекрывать подставки других фигурок.
 - Финальное положение отряда не может перекрывать жетоны задач и условий.
 - Подставка фигурки может выдаваться над уступом, если при этом она сохраняет устойчивость.
 - Закончив движение любого типа, отряд должен расположиться на настолько плоской поверхности, насколько это возможно. Эта поверхность не обязательно должна быть идеально плоской, и мы рекомендуем игрокам до

начала партии определить, на какой местности отряды не могут заканчивать движение. Однако, как правило, если фигурку нельзя поставить так, чтобы она сохраняла устойчивость, не падала и при этом находилась под углом меньше 45°, то фигурка не может заканчивать движение на этой поверхности.

- Если игровой эффект предписывает отряду выполнить передвижение со скоростью X, этот отряд выполняет полное или частичное стандартное движение со скоростью, не превышающей X. Подъём/спуск, быстрый подъём/спуск, задний ход и поворот не являются стандартными типами движения, и, следовательно, их нельзя выполнить вместо передвижения со скоростью X.

ОСНОВЫ ДВИЖЕНИЯ СОЛДАТ

- Фигурка солдата может передвигаться сквозь как дружественные, так и вражеские фигурки солдат и техники на репульсорной тяге.
- Фигурка солдата не может передвигаться сквозь дружественные и вражеские фигурки наземной техники.
- Выполняя стандартное движение, фигурка солдата может передвинуться через элемент местности или на него, если высота этого элемента местности не превышает высоту фигурки командира отряда.
- Фигурка солдата может выполнить подъём/спуск на местность, высота которой не превышает 1.
- Фигурка солдата может выполнить быстрый подъём/спуск на местность, высота которой не превышает 2.

ОСНОВЫ ДВИЖЕНИЯ НАЗЕМНОЙ ТЕХНИКИ

- Фигурка наземной техники может передвигаться сквозь дружественные и вражеские фигурки техники на репульсорной тяге.
- Фигурка наземной техники не может совершать подъём/спуск и быстрый подъём/спуск, если только у неё нет ключевого слова «ВЕЗДЕХОДНАЯ ТЕХНИКА».
- Фигурка наземной техники может выполнять задний ход и поворачиваться.
- Фигурка наземной техники может вытеснять дружественные и вражеские фигурки солдат, когда передвигается сквозь них.
 - » Если фигурка солдата находится в стычке, фигурка наземной техники не может вытеснить её или передвинуться через неё.
- Фигурка наземной техники не может передвигаться сквозь дружественные и вражеские фигурки наземной техники.
- Выполняя стандартное движение, фигурка наземной техники может передвинуться через элемент местности или на него, если высота этого элемента местности не превышает **половину** высоты фигурки командира отряда.

ОСНОВЫ ДВИЖЕНИЯ ТЕХНИКИ НА РЕПУЛЬСОРНОЙ ТЯГЕ

- Фигурка техники на репульсорной тяге может передвигаться сквозь любые фигурки.
- Фигурка техники на репульсорной тяге не может выполнять задний ход, подъём/спуск и быстрый подъём/спуск.
- Фигурка техники на репульсорной тяге может поворачиваться.
- Выполняя стандартное движение, фигурка техники на репульсорной тяге может передвинуться через элемент местности или на него, если высота этого элемента местности не превышает высоту фигурки командира отряда.
- Если при **принудительном** движении финальное положение фигурки техники на репульсорной тяге перекрывает одну или несколько подставок фигурок солдат, эти фигурки вытесняются.
 - » Техника на репульсорной тяге не может вытеснить солдат ни при каком движении, кроме принудительного.
 - » Техника на репульсорной тяге, выполняющая принудительное передвижение, не может вытеснить фигурку солдата, находящуюся в стычке.

См. также: действия, подставка, подъём/спуск и быстрый подъём/спуск, принудительное передвижение, пересечённая местность, вытеснение, непроходимая местность, паз, открытая местность, поворот, задний ход, скоростной X (ключевое слово отряда), солдаты, отряд, техника, отступить, вертикальное передвижение

ДЕЙСТВИЯ

Во время фазы активации каждый отряд может выполнять действия.

- Когда отряд активируется, он может выполнить 2 действия из приведённых ниже:
 - » движение;
 - » атака;
 - » прицеливание;
 - » уклонение;
 - » ожидание;
 - » восстановление;
 - » действие карты.
- За исключением движения, отряд не может выполнять одно и то же действие более одного раза за одну активацию.
- Если перед указанием свойства стоит символ **▶**, это свойство представляет собой действие карты.

» Каждое действие карты является уникальным; отряд может выполнять различные действия карт во время своей активации. Однако отряд не может выполнить одно и то же действие карты более одного раза за активацию.

- Если перед указанием свойства стоит символ **▶**, это свойство представляет собой действие карты вне очереди. Такие действия не входят в счёт 2 действий, которые отряд может выполнить во время своей активации.
 - » Каждое действие карты вне очереди является уникальным; отряд может выполнять различные действия карт вне очереди во время своей активации. Однако отряд не может выполнять одно и то же действие карты вне очереди более одного раза за активацию.
- Подавление и урон могут сократить количество действий, которое отряд может выполнять во время своей активации.
- Отряд может выполнять более 2 действий за одну активацию, используя действия вне очереди.
- Если игровой эффект позволяет отряду выполнить действие вне очереди определённого типа, такое как «атака» вне очереди, это действие не попадает под ограничение на 2 действия, которые отряд может выполнить во время фазы активации. Тем не менее, с точки зрения игровой механики оно всё равно считается действием, и, следовательно, отряд не может выполнить одно и то же действие (кроме движения) более одного раза за активацию.

Например, Дарт Вейдер выполняет действие «движение» и применяет своё свойство «НЕУТОМИМЫЙ», позволяющее ему выполнить действие «атака» вне очереди. После этого действия «атака» у него осталось ещё одно из двух действий, но он не может использовать его, чтобы атаковать ещё раз.

- Если в игровом эффекте, который позволяет отряду выполнить действие вне очереди, не уточняется тип этого действия, этот отряд может выполнять любые действия как обычно. Такое действие не попадает под ограничение на 2 действия, которые отряд может выполнить во время фазы активации, но, с точки зрения игровой механики оно всё равно считается действием, и, следовательно, отряд не может выполнить одно и то же действие (кроме движения) более одного раза за активацию.
- Во время своей активации отряд может выполнить несколько атак при помощи карт командования или других свойств. Если игровой эффект позволяет отряду во время его активации выполнить атаку и эта атака не является действием или действием вне очереди, такая атака не будет запрещать выполнить действие «атака» во время этой же активации. Такая атака не является действием и, следовательно, не попадает под ограничение на 2 действия, которые отряд может выполнить во время фазы активации, и не позволяет использовать свойства, которые применяются после этих действий.

Например, карта командования «Сын Скайуокера» применяется после выполнения действия «атака». Выполнив атаку, Люк Скайуокер может выполнить дополнительную атаку. Эта вторая атака не является действием «атака», и поэтому Люк Скайуокер может её выполнить, несмотря на то что он уже выполнил действие «атака».

- Игровые эффекты могут позволять отрядам получать жетоны прицеливания, уклонения и ожидания. Игровые эффекты, которые прямо указывают получить жетон прицеливания, уклонения или ожидания, не являются действиями «прицеливание», «уклонение» или «ожидание» и, следовательно, не позволяют использовать свойства, которые применяются после этих действий.

См. также: [свойства, активация отрядов, фаза активации, прицеливание, атака, действия карт, храбрость, потеря управления, уклонение, действия вне очереди, действия карт вне очереди, движение, восстановление, ожидание, подавление](#)

ДЕЙСТВИЯ ВНЕ ОЧЕРЕДИ

Выполняя действия вне очереди, отряд может выполнить больше 2 действий во время своей активации.

- Отряд не может выполнить одно и то же действие более одного раза за активацию, не считая действия «движение», которое можно выполнить несколько раз за активацию.
- Если игровой эффект позволяет отряду выполнить действие вне очереди определённого типа, такое как «атака» вне очереди, это действие не попадает под ограничение на 2 действия, которые отряд может выполнить во время фазы активации. Тем не менее, с точки зрения игровой механики оно всё равно считается действием, и, следовательно, отряд не может выполнить одно и то же действие (кроме движения) более одного раза за активацию.


Например, Дарт Вейдер выполняет действие «движение» и применяет своё свойство «НЕУТОМИМЫЙ», позволяющее ему выполнить действие «атака» вне очереди. После этого действия «атака» у него осталось ещё одно из двух действий, но он не может использовать его, чтобы атаковать ещё раз.

- Если в игровом эффекте, который позволяет отряду выполнить действие вне очереди, не уточняется тип этого действия, этот отряд может выполнять любые действия как обычно. Такое действие не попадает под ограничение на 2 действия, которые отряд может выполнить во время фазы активации, но, с точки зрения игровой механики оно всё равно считается действием, и, следовательно, отряд не может выполнить одно и то же действие (кроме движения) более одного раза за активацию.
- Отряд, потерявший действие из-за эффекта подавления, всё ещё может выполнять любое количество действий вне очереди.

- Отряд, потерявший действие из-за эффекта потери управления, всё ещё может выполнять любое количество действий вне очереди
- Игровые эффекты могут позволять отрядам получать жетоны прицеливания, уклонения и ожидания. Игровые эффекты, которые прямо указывают получить жетон прицеливания, уклонения или ожидания, не являются действиями «прицеливание», «уклонение» или «ожидание» и, следовательно, не позволяют использовать свойства, которые применяются после этих действий.

См. также: [свойства, действия, активация отрядов, фаза активации, атака, действия карт вне очереди, движение, ожидание](#)

ДЕЙСТВИЯ КАРТ

Действие карты — это один из типов действий. Если перед указанием свойства стоит символ , это свойство представляет собой действие карты.

- Каждое действие карты является уникальным; отряд может выполнять различные действия карт во время своей активации. Однако отряд не может выполнить одно и то же действие карты более одного раза за одну активацию.
- Некоторые действия карт относятся к другим типам действий, таким как «движение» или «атака», что указано в самом тексте действия карты. Когда отряд выполняет такое действие, считается, что он выполняет не только действие карты, но и действие того типа, которое указано в его тексте. Это относится ко всем игровым эффектам и свойствам, включая получение тех или иных свойств после указанных действий.

Например, если у Дарта Вейдера есть карта улучшения «Бросок меча», то, выполнив действие «движение», он может применить свойство «НЕУТОМИМЫЙ», чтобы выполнить дистанционную атаку при помощи действия карты «Бросок меча».

- Если действие карты предоставляет отряду возможность передвинуться или атаковать, но **не считается** действием «движение» или «атака», выполнение такого движения или атаки не является действием «движение» или «атака», хотя и имеет тот же результат.
- Действия карты могут позволять отрядам получать жетоны ожидания, прицеливания и уклонения. Действия карты, которые прямо указывают получить жетон прицеливания, уклонения или ожидания, не являются действиями «прицеливание», «уклонение» или «ожидание» и, следовательно, не позволяют использовать свойства, которые применяются после этих действий.

См. также: [свойства, действия, активация отрядов, повернуть, действия вне очереди, действия карт вне очереди, ключевые слова, карты улучшений](#)

ДЕЙСТВИЯ КАРТ ВНЕ ОЧЕРЕДИ

Действие карты вне очереди — это тип действия вне очереди. Если перед указанием свойства стоит символ **»**, это свойство представляет собой действие карты вне очереди. Такие действия не входят в счёт 2 действий, которые отряд может выполнить во время своей активации.

- Каждое действие карты вне очереди является уникальным; отряд может выполнять различные действия карт вне очереди во время своей активации. Однако отряд не может выполнять одно и то же действие карты вне очереди более одного раза за активацию.
- Действия карт вне очереди можно выполнять только во время активации отряда.
- Действия карт вне очереди можно выполнять только в том случае, если отряд может выполнить действие как обычно. Кроме того, их нельзя выполнить между игровым эффектом и свойством, вызвавшим этот эффект.

Например, если Дарт Вейдер выполняет действие «движение», он не может сперва выполнить действие вне очереди со своей карты улучшения «Толчок Силой», а только затем применить своё свойство «НЕУТОМИМЫЙ». Он должен использовать действие карты вне очереди либо перед передвижением, либо после применения свойства «НЕУТОМИМЫЙ».

- Действия карт могут позволять отрядам получать жетоны прицеливания, уклонения и ожидания. Действия карт, которые прямо указывают получить жетон прицеливания, уклонения или ожидания, не являются действиями «прицеливание», «уклонение» или «ожидание» и, следовательно, не позволяют использовать свойства, которые применяются после этих действий.

См. также: [свойства](#), [действия](#), [активация отрядов](#), [действия карт](#), [повернуть](#), [действия вне очереди](#), [ключевые слова](#), [карты улучшений](#)

ДИСТАНЦИЯ И ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ

Дистанция — это расстояние между двумя фигурками на поле боя.

- Игроки измеряют дистанцию при помощи линейки, входящей в состав игры. Линейка состоит из 4 сегментов одинаковой длины. Первый сегмент — это дистанция 1, второй — дистанция 2 и т. д.
 - » Начало линейки отмечено плоским приподнятым краем.
 - » Сегмент линейки представлен всей её пластиковой составной частью.
- Чтобы измерить дистанцию, игрок помещает один из концов линейки так, чтобы он соприкасался с подставкой фигурки, от которой измеряется дистанция. Затем

игрок направляет линейку к фигурке, до которой измеряется дистанция. Дистанция между фигурками — это количество сегментов (в том числе и неполных) между их подставками.

- » Если подставка фигурки, до которой измеряется дистанция, касается выступающей линии между двумя сегментами линейки, но не пересекает её, фигурка находится на том из соседних с границей сегментов линейки, который имеет меньшее значение.
- » При измерении с помощью линейки для игрока имеет значение только длина линейки; ширина и толщина линейки не имеют игрового значения.
- » Дистанция всегда измеряется в двухмерной плоскости, расположенной горизонтально на поле боя. Если две фигурки находятся на разной высоте, рекомендуем держать линейку над фигурками на весу, параллельно полю боя, и определять дистанцию, смотря сверху вниз.
- Дальность оружия представлена на картах в виде следующих символов:
 - » **1**, дальность 1;
 - » **2**, дальность 2;
 - » **3**, дальность 3;
 - » **4**, дальность 4.
 - » Дальность, указанная на оружии первой, — это его минимальная дальность; дальность, указанная второй, — это его максимальная дальность.
 - » Если на оружии указана только одна дальность, она является его минимальной и максимальной дальностью одновременно.
 - » При использовании оружия дистанционного боя дистанция атаки должна быть не меньше его минимальной дальности и не больше его максимальной дальности.
- Для любых целей, кроме атаки, дистанция измеряется между теми фигурками отрядов, которые находятся ближе всего друг к другу.
 - » Во время атаки дистанция измеряется между фигуркой командира атакующего отряда и ближайшей фигуркой защищаемого отряда.
- Игроки могут использовать линейку для измерения дистанции в любой момент игры.
- При описании дистанции используются следующие термины.
 - » «**НА ДИСТАНЦИИ**»: отряд находится на дистанции X, если часть подставки фигурки, ближайшей к объекту, от которого измеряется дистанция, находится внутри сегмента, соответствующего дистанции X.

- Если подставка фигурки, до которой измеряется дистанция, касается выступающей границы между сегментами линейки, но не пересекает её, эта фигурка находится на том из соседних с границей сегментов линейки, который имеет меньшее значение.
- » «В ПРЕДЕЛАХ ДИСТАНЦИИ»: отряд находится в пределах дистанции X, если подставка его фигурки полностью находится внутри сегмента, соответствующего дистанции X.
- Отряд может находиться в пределах дистанции, состоящей из нескольких сегментов.
- » «ЗА ПРЕДЕЛАМИ ДИСТАНЦИИ»: отряд находится за пределами дистанции X, если подставка его фигурки полностью находится вне дистанции между первым сегментом линейки и концом сегмента X.

См. также: [на дистанции X](#), [атака](#), [за пределами дистанции X](#), [выдача приказов](#), [линия обзора](#), [измерение](#), [оружие дистанционного боя](#), [командир отряда](#), [оружие](#), [в пределах дистанции X](#)

ДРУЖЕСТВЕННЫЙ

Дружественными являются все отряды под контролем игрока.

См. также: [вражеский](#), [отряд](#)

ЖЕТОНЫ ЗАДАЧ



Захваченный жетон задачи



Незахваченный жетон задачи

Многие карты задач требуют, чтобы игроки положили на поле боя жетоны задач. Игроки могут захватывать эти жетоны, чтобы получать победные очки.

- Фигурки могут передвигаться сквозь жетоны задач, но не могут перекрывать их.
- Жетоны задач не могут перекрывать другие жетоны задач.
- У каждого жетона задачи есть две стороны: «захваченная» и «незахваченная».
- Некоторые карты задач позволяют игрокам захватывать жетоны задач. Захват жетонов задач выполняется по следующим правилам.
 - » Захватить жетон задачи может только командир отряда. Для этого он должен соприкоснуться с ним подставкой.
 - » Когда командир отряда захватывает жетон задачи, игрок переворачивает его «захваченной» стороной вверх и кладёт на поле боя в **то же самое** место так, чтобы он соприкасался с подставкой командира отряда. Жетон остаётся в соприкосновении с под-

ставкой командира отряда, когда тот передвигается по полю боя, если только командир отряда не впал в панику или не побежден.

- » После того как командир отряда с захваченным жетоном задачи выполняет движение, контролирующий его игрок поднимает этот жетон и кладёт его **в любое место** так, чтобы он соприкасался с подставкой командира отряда.
- » Если командир отряда с захваченным жетоном задачи впадает в панику или побеждён, то до того как игрок уберёт или передвинет командира, жетон задачи переворачивается «незахваченной» стороной вверх и кладётся на поле боя в **то же самое** место так, чтобы соприкастаться с подставкой командира отряда. Жетон остаётся на этом месте и может быть снова захвачен по обычным правилам.
- » Жетон задачи, захваченный командиром отряда, ни при каких условиях не может быть убран с поля боя или частично размещён за его пределами.
- Если на карте задачи нет прямого указания на то, что жетоны задач можно захватывать, игроки не могут захватывать жетоны задач в этой партии. Вместо этого жетоны задач используются для указания областей или в других целях, описанных на карте задачи.
- Жетоны задач нельзя класть на поле боя под элементы местности.

См. также: [поле боя](#), [определение деталей сражения](#), [карты задач](#), [солдаты](#), [жетоны победы](#), [победа в игре](#), [подготовка к игре](#)

ЖЕТОНЫ ИДЕНТИФИКАЦИИ

Жетоны идентификации помогают игрокам различать отряды одного типа, имеющие разные карты улучшений. При выставлении такого отряда положите рядом с подставкой командира жетон идентификации. Точно такой же жетон положите и на карту этого отряда.



Жетоны идентификации

См. также: [сбор армии](#), [подготовка к игре](#)

ЖЕТОНЫ НЕИСПРАВНОЙ ТЕХНИКИ

После того как фигурка техники получает количество повреждений, равное её запасу прочности или превышающее его, контролирующий её игрок бросает красный кубик защиты, после чего техника получает один из



Жетоны неисправной техники

типов жетонов неисправной техники в зависимости от результата броска. Подробнее правила получения жетонов неисправной техники описаны в статье [«Запас прочности»](#).

- Жетоны потери управления, неисправности ходовой части и уничтоженного оружия — это разные типы жетонов неисправной техники. Каждый из этих жетонов подчиняется своему набору правил.

См. также: [потеря управления](#), [неисправность ходовой части](#), [запас прочности](#), [техника](#), [уничтоженное оружие](#), [повреждения](#)

ЖЕТОНЫ ПОБЕДЫ

Способ, которым игроки могут получать жетоны победы, описан на карте задачи, выбранной во время подготовки к игре. В конце партии игрок, набравший больше жетонов победы, становится победителем.



Жетоны победы

- Игроки получают жетоны победы, используя различные эффекты, которые становятся доступны через карты задач.
- Когда эффект карты предписывает игроку получить жетон победы, этот игрок кладёт жетон победы рядом со своими игровыми компонентами, так, чтобы его соперник его видел.
- В конце партии каждый из игроков может подсчитывать только те жетоны победы, которые он имеет к концу игры.

См. также: [карты задач](#), [жетоны задач](#), [победа в игре](#)

ЖЕТОНЫ ПРИКАЗОВ

У каждого отряда есть жетон приказа, соответствующий его стороне и категории. Игроки используют эти жетоны для активации своих отрядов.



Жетоны приказов

- На одной стороне жетона приказа находится символ стороны отряда: Галактическая Империя или Альянс повстанцев, — а на другой находится символ категории отряда: военачальник (▲), рядовые (▲), спецвойска (▼▲), поддержка (●) или тяжёлые войска (●). Жетон, лежащий стороной с символом категории вверх, считается лежащим в открытую.
- Во время фазы командования, когда игрок отдаёт приказ отряду при помощи карты командования, он кладёт рядом с командиром этого отряда жетон приказа, соответствующий категории этого отряда. Жетон кладётся в открытую (стороной с символом категории вверх).
- Отдав приказы отрядам во время фазы командования, игрок кладёт все оставшиеся жетоны приказов в свой пул приказов.

- Во время фазы активации игрок либо активирует дружественный отряд при помощи лежащего в открытую жетона приказа, либо берёт случайный жетон приказа из своего пула приказов и активирует дружественный отряд с совпадающей категорией, у которого нет жетона приказа.

- Активировав отряд, игрок кладёт жетон приказа этого отряда взакрытую (стороной с символом категории вниз и стороной с символом имперцев или повстанцев вверх). Если жетон приказа лежит взакрытую, значит, данный отряд уже активировался в этом раунде.

- Если отряд побеждён, его жетон приказа убирается из игры либо в конечной фазе, либо в тот момент, когда игрок вытягивает из пула приказов жетон, категория которого не соответствует ни одному из его неактивированных отрядов на поле боя.

См. также: [активация отрядов](#), [фаза активации](#), [карты командования](#), [фаза командования](#), [военачальник](#), [выдача приказов](#), [пул приказов](#), [категория](#)

ЖЕТОНЫ УСЛОВИЙ

Некоторые карты условий предписывают игрокам класть на поле боя жетоны условий. Такие жетоны обладают игровыми эффектами, обозначенными на карте условия.



Жетон условия

- Фигурки могут передвигаться через жетоны условий, но не могут их перекрывать.
- Жетоны условий не могут перекрывать жетоны задач, и наоборот.
- Все жетоны условий отмечены разным количеством подсвеченных точек. Эти точки игнорируются, если только не упоминаются напрямую в тексте карты условия.
- Жетоны условий нельзя класть на поле боя под элементы местности.

См. также: [поле боя](#), [карты сражений](#), [карты условий](#), [определение деталей сражения](#), [подготовка к игре](#)

ЗА ПРЕДЕЛАМИ ДИСТАНЦИИ X

Термин «за пределами» используется на картах и в правилах при описании дистанции.

- Отряд находится за пределами дистанции X, если подставка его фигурки полностью находится вне дистанции между первым сегментом линейки и концом сегмента X.

См. также: [атака](#), [на дистанции X](#), [измерение](#), [дистанция](#) и [дальнобойность](#), [в пределах дистанции X](#)

ЗАДНИЙ ХОД

Задний ход — это тип движения, позволяющий фигуркам, на подставках которых есть пазы, двигаться назад.

- При выполнении заднего хода игрок вначале соединяет конец шаблона для передвижения с задним пазом подставки фигурки. Чтобы закончить полный задний ход, игрок соединяет передний паз подставки фигурки с другим концом шаблона для передвижения. При желании игрок может выполнить этой фигуркой частичный задний ход.
- Только наземная техника может выполнять задний ход.
- Если движение отряда позволяет ему получить какой-либо игровой эффект, задний ход тоже позволяет получить этот эффект.
- Если отряд выполняет задний ход, в этом движении его максимальная скорость снижается на 1, но не ниже 1.
 - » Другие эффекты, снижающие скорость отряда, суммируются с этим эффектом и могут привести к тому, что скорость отряда станет ниже 1.

См. также: [действия](#), [пересечённая местность](#), [неисправность ходовой части](#), [движение](#), [паз](#), [техника](#)

ЗАПАС ПРОЧНОСТИ

У каждого отряда техники на карте отряда указано значение запаса прочности.



Значение
запаса
прочности

- Значение запаса прочности указано напротив символа запаса прочности.
- После того как фигурка техники получает количество повреждений, равное её запасу прочности или превышающее его, контролирующий её игрок бросает красный кубик защиты и получает один из следующих результатов.
 - » **ПОТЕРЯ УПРАВЛЕНИЯ:** если выпал «блок» (▼), отряд теряет управление и получает соответствующий жетон. Когда игрок активирует отряд с жетоном потери управления, он бросает белый кубик защиты. Если выпадет пустая грань, эта техника в текущей активации выполняет на 1 действие меньше.
 - » **НЕИСПРАВНОСТЬ ХОДОВОЙ ЧАСТИ:** если выпала пустая грань, у фигурки появляется неисправность ходовой части и она получает соответствующий жетон. Отряд с неисправной ходовой частью не может выполнять задний ход и должен тратить 2 действия, чтобы выполнить 1 стандартное передвижение.
 - » **УНИЧТОЖЕННОЕ ОРУЖИЕ:** если выпала «перегрузка в защите» (⚔), одно оружие фигурки уничтожено. Соперник игрока выбирает оружие и кладёт жетон уничтоженного оружия на соответствующую карту; больше это оружие использовать нельзя.
- Жетоны потери управления, неисправности ходовой части и уничтоженного оружия — это разные типы жетонов неисправной техники.

- Если техника уже получила жетон неисправной техники из-за того, что её количество повреждений сравнялось со значением её запаса прочности или превысило его, она не может получить ещё один жетон неисправной техники (как того же, так и другого типа) из-за получения дополнительных повреждений, но может получить его из-за других игровых эффектов.

» Если техника уже получила жетон неисправной техники и количество её повреждений равняется значению запаса её прочности или превышает его, то игрок не бросает красный кубик защиты, когда эта техника получает повреждения.

- Если жетон повреждённой техники, полученный ею из-за повреждений, убирается, то, когда эта техника получает повреждения в количестве, равном её запасу прочности или превышающему его, она не получает другой жетон неисправной техники.

- У некоторых отрядов техники нет запаса прочности. На картах таких отрядов на месте значения запаса прочности стоит «—».

» Техника без запаса прочности не может потерять управление и получить неисправность ходовой части, а также её оружие не может быть уничтожено.

См. также: [атака](#), [потеря управления](#), [кубики](#), [неисправность ходовой части](#), [уничтоженное оружие](#), [оружие](#), [повреждения](#)

ЗАСЛОНЁННЫЙ

См. [«Укрытие»](#).

ЗАХВАТ

См. [«Жетоны задач»](#).

ИГРАЮЩИЙ СИНими/КРАСНЫМИ

См. [«Подготовка к игре»](#).

ИГРОВАЯ ЗОНА

См. [«Поле боя»](#).

ИЗМЕРЕНИЯ

Игроки могут измерять расстояния линейкой в любой момент игры. Шаблоны для передвижения можно прикладывать к командиру отряда и сгибать только во время активации этого отряда.

См. также: [атака](#), [выдача приказов](#), [движение](#), [дистанция](#) и [дальнобойность](#)

ИММУНИТЕТ: ПРОБИТИЕ (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОТРЯДА)

Если у защищающегося отряда есть ключевое слово «ИММУНИТЕТ: ПРОБИТИЕ», атакующий отряд не может использовать ключевое слово «ПРОБИТИЕ», чтобы отменить результаты «блок» (▼), которые выбросил защищающийся.

См. также: [атака](#), [пробитие X \(ключевое слово оружия\)](#)

ИНИЦИАТИВА

Игроки определяют, у кого будет инициатива, по числу кружков в левом верхнем углу карт командования. На каждой карте командования есть от 1 до 4 кружков.

- Когда во время фазы командования игроки раскрывают свои карты командования, тот игрок, у которого меньше кружков, обладает инициативой.
 - » Если на обеих раскрытых картах командования одинаковое число кружков, то игрок, у которого находится счётчик раундов, бросает красный кубик защиты. Если выпадет «блок» (▼), то инициатива будет у этого игрока. Иначе инициатива будет у его соперника.
- Игрок, обладающий инициативой, первым разыгрывает свою карту командования во время фазы командования и первым делает ход во время фазы активации.

См. также: [карты командования](#), [фаза командования](#), [кубики](#)

ИОННЫЕ ЖЕТОНЫ

Когда отряд активируется, если у него есть хотя бы 1 ионный жетон, он теряет столько действий, сколько у него ионных жетонов. В конце своей активации отряд сбрасывает все свои ионные жетоны.



Ионный жетон

- Если защищающийся отряд техники получает повреждение от атаки, включающей оружие с ключевым словом «ИОННЫЙ X», он получает X ионных жетонов.
- Даже если отряд потеряет оба своих действия из-за ионных жетонов, он всё ещё может выполнять действия вне очереди, полученные от свойств или карт улучшений.

См. также: [действия](#), [активация отрядов](#), [фаза активации](#), [ионный X \(ключевое слово оружия\)](#), [техника](#)

ИОННЫЙ X (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОРУЖИЯ)

Ключевое слово «ИОННЫЙ X» обозначает, что атакованные этим оружием вражеские отряды могут получить ионные жетоны.

- Если защищающийся отряд техники получает повреждение от атаки, включающей оружие с ключевым словом «ИОННЫЙ X», он получает X ионных жетонов.

См. также: [атака](#), [пул атаки](#), [ионные жетоны](#), [техника](#), [оружие](#)

КАРТА ОТРЯДА

См. [«Структура карт»](#) и [«Отряд»](#).

КАРТЫ ЗАДАЧ

Карты задач определяют задачи, которые игроки будут стремиться выполнить в этом сражении.

- Игроки определяют задачу партии при определении деталей сражения во время подготовки к игре.
- На картах задач указано, где размещать жетоны задач и как захват этих жетонов или выполнение других задач могут привести игроков к победе.
- На каждой карте задачи есть графа «Победа», в которой указано, как получить победные жетоны или одержать победу.

См. также: [поле боя](#), [определение деталей сражения](#), [жетоны задач](#), [жетоны победы](#), [победа в игре](#), [подготовка к игре](#)

КАРТЫ КОМАНДОВАНИЯ

Каждый игрок разыгрывает карту командования раз в раунд во время фазы командования.

- В игре есть 4 карты командования, которые доступны всем военачальникам: «Засада», «Продвижение», «Натиск» и «Служебные инструкции».
- У уникальных военачальников есть три доступные только для них карты командования. Их можно использовать, только если этот военачальник входит в состав армии.
 - » На картах командования для уникальных военачальников в правом верхнем углу есть иллюстрация, совпадающая с иллюстрацией на карте отряда, относящейся к этому военачальнику, а под названием таких карт указано имя этого военачальника.
- Каждый игрок начинает игру с 7 картами командования на руке.
 - » На руке у игрока должны быть 2 карты с одним кружком, 2 карты с двумя кружками, 2 карты с тремя кружками и 1 карта «Служебные инструкции».

» На руке у игрока не может быть больше одной копии каждой карты командования.

- В левом верхнем углу каждой карты командования есть определённое число кружков. Они позволяют определить, какой игрок обладает инициативой в каждом раунде.
- На каждой карте командования указаны количество и/или тип или название отрядов, которым можно отдать приказы.
- Любому отряду, указанному на карте командования, можно отдавать приказы только в том случае, если этот отряд находится на дистанции 1–3 от отряда, отдающего приказ. Отряд, отдающий приказ, находится на дистанции 1 от самого себя.
- Игрок должен отдавать приказы как можно большему количеству отрядов, указанных на карте командования.
- На некоторых картах командования есть свойства, предоставляющие игрокам уникальные игровые эффекты. У каждого такого свойства есть описание того, как и когда разыгрывается этот эффект.
- Каждая карта командования, которую игрок не вернул на руку, сбрасывается во время конечной фазы, и её эффект заканчивается.
- Если игрок может разыграть карту командования во время фазы командования, он должен её разыграть.
- Если карту командования может разыграть только один из двух соперников, этот игрок обладает инициативой вне зависимости от того, сколько кружков на карте командования, которую он разыгрывает.
- Если ни один из игроков не может разыграть карту командования, игрок со счётчиком раундов бросает красный кубик защиты, чтобы определить, какой игрок получает инициативу, — так же, как если бы у игроков были карты командования с одинаковым количеством кружков (см. «Инициатива»).
- Если военачальник игрока побеждён, игрок не может разыгрывать карты командования, относящиеся к этому военачальнику.
- Если игрок раскрывает карту командования, которую нельзя разыграть, эта карта по возможности заменяется картой командования «Служебные инструкции».
- Игроку нельзя знать, какие карты командования находятся на руке у его соперника.
 - » Тем не менее, игроку всегда известно, сколько карт командования на руке у его соперника.
- Игроку можно знать, какие карты находятся в стопке сброса его соперника, и он в любой момент может попросить своего соперника показать ему эту стопку сброса.

См. также: [фаза командования](#), [военачальник](#), [выдача приказов](#), [пул приказов](#), [жетоны приказов](#), [измерение](#), [инициатива](#), [дистанция и дальнобойность](#), [структура карт](#), [сбор армии](#)

КАРТЫ СРАЖЕНИЯ

Карты сражения используются для определения поля боя при подготовке к игре.

- В игре есть три типа карт сражения: карты задач, карты развёртывания и карты условий.

См. также: [карты условий](#), [жетоны условий](#), [определение деталей сражения](#), [развёртывание](#), [карты задач](#), [жетоны задач](#)

КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ

К картам улучшений относятся такие элементы, как снаряжение, оружие и дополнительные солдаты, способные улучшить отряд.

- У каждого улучшения есть символ, определяющий его тип.



Тяжёлое оружие



Снаряжение



Личный состав



Гранаты



Сила



Коммуникации



Командование



Водитель



Точка подвески

- У всех карт отрядов есть полоса улучшений, на которой указаны символы улучшений. За каждый такой символ этот отряд может получить 1 карту улучшения с таким же символом.
 - » У отряда не может быть 2 одинаковых карт улучшений.
 - » На каждой карте улучшения в правом нижнем углу указана его стоимость в очках. При сборе армии игрок может потратить эти очки, чтобы прикрепить карты улучшений к своим отрядам.
- У некоторых карт улучшений в описании указаны дополнительные ограничения, такие как «только для штурмовиков», «только для светлой стороны» или «только для тёмной стороны». При сборе армии игроки должны соблюдать эти ограничения.
 - » Если в ограничении улучшения указано название отряда, то это улучшение можно прикрепить только к данному отряду (например, карту улучшения с ограничением «только для штурмовиков» можно прикрепить только к отрядам штурмовиков).
 - » Карты улучшений с ограничением «только для тёмной стороны» может использовать только Галактическая Империя.
 - » Карты улучшений с ограничением «только для светлой стороны» может использовать только Альянс повстанцев.

- На некоторых картах улучшений есть символы тяжёлого оружия (🔫) или личного состава (👤); это улучшения солдат.
- » Улучшения солдат добавляют в отряд фигурки, которые могут отличаться внешне от других фигурок в отряде, но при этом будут обладать значением защиты, порогом повреждений и оружием, которые указаны на карте отряда. Кроме того, они могут обладать собственным дополнительным оружием.
- На некоторых картах улучшений есть символы гранат (💣) и точки подвески (📍); это улучшения оружия. Такие карты не добавляют фигурки в отряд, вместо этого любая фигурка отряда с таким улучшением может использовать это оружие при атаке врага.
- На некоторых картах улучшений указаны действия карты, перед которыми идёт соответствующий символ (👉).
- На некоторых картах улучшений указаны действия карты вне очереди, перед которыми идёт соответствующий символ (👉).

См. также: [свойства](#), [действия карт](#), [повернуть](#), [стороны](#), [действия карт вне очереди](#), [ключевые слова](#), [фигурка](#), [восстановление](#), [уникальные карты](#), [оружие](#), [структура карт](#), [сбор армии](#)

КАРТЫ УСЛОВИЙ

Во время подготовки к игре игроки выбирают карту условия, которая будет отображать обстановку на поле боя. Каждая карта условия влияет на игру уникальным образом в соответствии со своим описанием.






- Для разыгрывания некоторых карт условий требуются жетоны условий.

См. также: [поле боя](#), [карты сражений](#), [жетоны условий](#), [определение деталей сражения](#), [подготовка к игре](#)






КАТЕГОРИЯ

Отряды разделены по категориям, которые обозначены символами в правом верхнем углу карт этих отрядов.

- Каждый отряд относится к одной из следующих категорий:

-  военачальник;
-  рядовые;
-  спецвойска;
-  поддержка;
-  тяжёлые войска.

- На каждом жетоне приказа есть символ какой-либо категории. Игроки используют жетоны приказов для активации отрядов соответствующей категории во время фазы активации.

- При сборе стандартной армии в ней должны быть следующие представители.
 - »  **Военачальник:** 1 или 2 военачальника.
 - »  **Рядовые:** от 3 до 6 отрядов рядовых.
 - »  **Спецвойска:** 3 или меньше отрядов спецвойск.
 - »  **Поддержка:** 3 или меньше отрядов поддержки.
 - »  **Тяжёлые войска:** 2 или меньше отрядов тяжёлых войск.

См. также: [активация отрядов](#), [фаза активации](#), [карты командования](#), [фаза командования](#), [военачальник](#), [пул приказов](#), [жетоны приказов](#), [выдача приказов](#), [отряд](#), [сбор армии](#)

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Ключевое слово — это свойство, которым обладают отряды или оружие.

- Есть 2 типа ключевых слов: ключевые слова отряда и ключевые слова оружия.
 - » Ключевое слово отряда — это неотъемлемое свойство отряда, которое указано на карте отряда или карте прикреплённого к отряду улучшения.
 - » Ключевое слово оружия — это неотъемлемое свойство оружия, которое указано на карте отряда в графе «оружие» или на карте улучшения.
- Каждое ключевое слово отряда даёт отряду то или иное свойство, а также содержит описание того, когда это свойство применяется и какой эффект имеет.
- Каждое ключевое слово оружия предоставляет своё свойство тому пулу атаки, в который включено это оружие.
- Все ключевые слова с числовым значением (значением X) суммируются сами с собой. Это относится и к ключевым словам оружия, и к ключевым словам отрядов (включая те из них, которые являются действиями карт, как ключевое слово «ПРЫЖОК X»).

Например, если при выполнении атаки отряд формирует пул атаки, которому предоставляют кубики оружие с ключевым словом «МОЩНЫЙ 1» и оружие с ключевым словом «МОЩНЫЙ 2», считается, что используется оружие с ключевым словом «МОЩНЫЙ 3».

- На лицевой стороне каждой карты отряда находится справочный текст ключевых слов отряда, а на оборотной — справочный текст ключевых слов оружия этого отряда.
 - » Справочный текст не содержит исчерпывающего описания правил, касающихся того или иного ключевого слова. Он необходим, чтобы напоминать игрокам о том, как и когда его разыгрывать. При возникновении вопросов, касающихся какого-либо ключевого слова, рекомендуем обращаться к соответствующей статье в глоссарии.

См. также: [свойства](#), [атака](#), [пул атаки](#), [отряд](#), [оружие](#)

КОМАНДИР ОТРЯДА

Одна из фигурок в каждом отряде является командиром.

- Командир отряда представлен фигуркой со знаками отличия, наплечниками или чем-то иным, указывающим на его высокий статус.
- Если в отряде только 1 фигурка, эта фигурка является командиром отряда.

См. также: [активация отрядов](#), [атака](#), [целостность](#), [укрытие](#), [побеждённый](#), [вытеснение](#), [покинуть поле боя](#), [линия обзора](#), [движение](#), [измерение](#), [дистанция и дальность](#), [бойность](#), [категория](#), [отряд](#), [повреждения](#)

КОНЕЧНАЯ ФАЗА






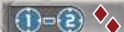
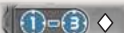



Во время конечной фазы игроки готовятся к следующему раунду, выполняя следующие шаги:

1. **Сбросьте карты командования:** каждый игрок сбрасывает открытую карту командования; её больше нельзя использовать в этой партии.
 - » Если игрок использовал карту командования «Служебные инструкции» или не мог разыграть карту командования в этом раунде, у него нет карты, которую он мог бы сбросить.
2. **Уберите жетоны:** игроки убирают с поля боя все жетоны прицеливания, уклонения и ожидания, а также убирают по 1 жетону подавления с каждого своего отряда.
3. **Обновите пул приказов и совершите продвижение по службе:** каждый игрок кладёт по 1 жетону приказа на карту каждого непобеждённого отряда в соответствии с его категорией.
 - » Лишние жетоны приказов убираются из игры. Если все военачальники игрока были побеждены, то, начиная с играющего синими, игроки назначают военачальником командира одного из своих отрядов и кладут на поле боя рядом с ним жетон военачальника. Затем игрок убирает прежний жетон приказа с карты этого отряда и заменяет его жетоном приказа военачальника.
 - » В редких случаях, когда у игрока не остаётся отряда солдат, который можно назначить военачальником, у этого игрока больше нет военачальника и он не может разыгрывать карты командования.
4. **Передайте счётчик раундов:** игрок, у которого находится счётчик раундов, переводит его на следующее деление — это номер следующего раунда. Затем он передаёт счётчик сопернику.
 - » Игра заканчивается после шестого раунда.

См. также: [карты командования](#), [военачальник](#), [побеждённый](#), [пул приказов](#), [жетоны приказов](#), [категория](#), [раунд](#), [счётчик раундов](#), [победа в игре](#)

КУБИКИ

Кубики используются, чтобы разыгрывать атаки, убирать подавление, определять, потеряла ли техника управление, и определять повреждения солдат при быстром подъёме/спуске.

- В игре есть два типа кубиков: кубики атаки и кубики защиты. Броски этих кубиков могут давать следующие результаты:
 - » , попадание;
 - » , критическое попадание;
 - » , перегрузка в атаке;
 - » , перегрузка в защите;
 - » , блок;
 - » пустая грань.
- Кубики атаки представлены тремя цветами: красным, белым и чёрным. Они указываются на картах при помощи следующих символов:
 - » , красные кубики атаки;
 - » , белый кубик атаки;
 - » , чёрные кубики атаки.
- Кубики защиты представлены двумя цветами: красным и белым. Они указываются на картах при помощи следующих символов:
 - » , красный кубик защиты;
 - » , белый кубик защиты.

См. также: [атака](#), [перегрузка](#)

ЛАНДШАФТ

См. [«Дополнительные правила местности»](#).

ЛИНИЯ ОБЗОРА

Линия обзора определяет, видит ли одна фигурка другую. Игрок определяет линию обзора с точки зрения фигурки. Считается, что точка обзора каждой фигурки находится в самой верхней её части, точно над центром подставки. Если игрок видит с этой точки обзора часть фигурки соперника или её подставки, то от фигурки игрока к фигурке соперника можно провести линию обзора.

- Если от одной фигурки нельзя провести линию обзора до другой фигурки, то линия обзора до этой фигурки перекрыта.
 - » Элементы местности и техника могут перекрывать линию обзора.

- » Солдаты не могут перекрывать линию обзора. Если игрок не видит фигурку только из-за того, что она заслонена другим солдатом (или солдатами) на поле боя, эта фигурка не считается перекрытой.
- Во время атаки фигурка атакующего может добавить кубики в пул атаки в том случае, если на её линии обзора находится **любая** фигурка защищающегося.
- Если во время атаки линия обзора до фигурки защищающегося перекрыта для всех фигурок атакующего, эта фигурка защищающегося не может получить повреждения.
- Фигурка не может перекрывать собственную линию обзора.

См. также: атака, подставка, фигурка, оружие, повреждение, дополнительные правила местности

МАСТЕР ВЛАДЕНИЯ СИЛОЙ X (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОТРЯДА)

В конце своей активации отряд с ключевым словом «МАСТЕР ВЛАДЕНИЯ СИЛОЙ X» может подготовить X или меньше своих повернутых карт улучшений с символом Силы (☺).

См. также: действия карт, повернуть, действия карт вне очереди, карты улучшений

МЕСТНОСТЬ

См. «Дополнительные правила местности».

МЕТКОСТЬ X (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОТРЯДА)

Ключевое слово «МЕТКОСТЬ X» позволяет отряду перебрасывать дополнительные кубики при трате жетонов прицеливания.

- Если во время атаки на шаге «Модифицируйте кубики атаки» отряд с ключевым словом «МЕТКОСТЬ X» тратит 1 жетон прицеливания, он может перебросить X или меньше дополнительных кубиков атаки.

См. также: прицеливание, атака, кубики

МОШНЫЙ X (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОРУЖИЯ)

Если у защищающегося есть ключевое слово «БРОНЯ», то во время атаки на шаге «Модифицируйте кубики атаки» отряд, в пуле атаки которого есть оружие с ключевым словом «МОШНЫЙ X», может модифицировать результат броска атаки, заменив не больше X результатов «попадание» (✖) на результаты «критическое попадание» (☒).

- Если атакующий выполняет атаку против нескольких целей, он может модифицировать кубики только в том пуле атаки, в который вносит вклад оружие с ключевым словом «МОШНЫЙ X».
- Если отряд выполняет атаку, используя несколько орудий с ключевым словом «МОШНЫЙ X», и эти орудия предоставляют кубики одному и тому же пулу атаки, значения X всех ключевых слов «МОШНЫЙ X» суммируются.

Например, если при выполнении атаки отряд формирует пул атаки, которому предоставляют кубики оружие с ключевым словом «Мошный 1» и оружие с ключевым словом «Мошный 2», считается, что используется оружие с ключевым словом «Мошный 3», что позволяет отряду заменить 3 или меньше результатов «попадание» (✖) на «критическое попадание» (☒).

- Во время атаки на шаге «Модифицируйте кубики атаки» свои способности сперва применяет атакующий, затем защищающийся. Следовательно, замена результатов «попадание» (✖) на «критическое попадание» (☒) при помощи ключевого слова «МОШНЫЙ X» происходит до отмены результатов «попадание» (✖) при помощи ключевого слова «БРОНЯ».

См. также: броня (ключевое слово отряда), броня X (ключевое слово отряда), атака, кубики, оружие

НА ДИСТАНЦИИ X

Понятие «на дистанции» встречается на картах и в правилах при описании дистанции.

- Отряд находится на дистанции X, если при измерении часть подставки фигурки, ближайшей к объекту, от которого измеряется дистанция, находится внутри сегмента, соответствующего дистанции X.
- Если подставка фигурки, до которой измеряется дистанция, касается выступающей границы между сегментами линейки, но не пересекает её, эта фигурка находится на том из соседних с границей сегментов линейки, который имеет меньшее значение.

См. также: атака, за пределами дистанции X, измерение, дистанция и дальность, оружие, в пределах дистанции X

НАЗЕМНАЯ ТЕХНИКА

См. «Техника».

НЕИСПРАВНОСТЬ ХОДОВОЙ ЧАСТИ

Если число жетонов повреждений отряда техники становится равно его запасу прочности (см. «Запас прочности») или превышает его, у такого отряда может появиться неисправность ходовой части.



**Жетон
неисправности
ходовой части**

- Когда у отряда техники появляется неисправность ходовой части, он получает соответствующий жетон, который кладётся рядом с командиром отряда и передвигается по полю боя вместе с ним.
- Отряд с неисправной ходовой частью не может выполнять задний ход и должен тратить 2 действия, чтобы выполнить стандартное передвижение. Такой отряд всё ещё может выполнять действие «поворот», тратя 1 действие во время своей активации.
- Жетон неисправности ходовой части — это один из трёх типов жетонов неисправной техники.

См. также: [действия](#), [кубики](#), [движение](#), [поворот](#), [запас прочности](#), [задний ход](#), [техника](#), [повреждения](#)

НЕПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ

Непроходимая местность представляет собой здания, высокие стены, сломанную технику, глубокие ущелья и другие значительные препятствия.

- Отряды не могут передвигаться по непроходимой местности.
- Является ли та или иная местность непроходимой, зависит от типа отряда (солдаты, наземная техника или техника на репульсорной тяге). Подробности см. в разделе [«Дополнительные правила местности»](#).

Например, баррикада является пересечённой местностью для отрядов солдат, но не для отрядов техники. И наземная техника, и техника на репульсорной тяге могут передвигаться через баррикады, не получая при этом штрафов.

- » При использовании самодельных элементов местности важно определить сложность этой местности по отношению к каждому из типов отрядов до начала игры.

См. также: [пересечённая местность](#), [движение](#), [открытая местность](#), [дополнительные правила местности](#)

НЕУТОМИМЫЙ (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОТРЯДА)

Выполнив действие «движение», отряд с ключевым словом «НЕУТОМИМЫЙ» может выполнить действие «атака» вне очереди.

- Это действие «атака» выполняется вне очереди и, следовательно, не попадает под ограничение на 2 действия, которые отряд может выполнить во время фазы активации.

- Отряд, который уже выполнил действие «атака» в этой активации, не может выполнить действие «атака» вне очереди.
- Отряд, который выполнил действие «атака» вне очереди в этой активации, не может выполнить ещё одно действие «атака».

См. также: [действия](#), [атака](#), [действия вне очереди](#), [движение](#)

ОБУЗА (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОРУЖИЯ)

Отряд с оружием, имеющим ключевое слово «Обуза», не может использовать это оружие и передвигаться во время одной и той же активации, если только это движение не поворот.

- Если во время своей активации отряд выполнил атаку оружием с ключевым словом «ОБУЗА», то в этой активации он не может передвигаться, за исключением поворотов.
- Если во время своей активации отряд выполнил передвижение (не считая поворотов), то в этой активации он не может выполнить атаку оружием с ключевым словом «ОБУЗА».
- Отряд может использовать оружие с ключевым словом «ОБУЗА» во время атаки, выполненной в результате траты жетона ожидания, даже если ранее в этой активации он выполнил передвижение.

См. также: [атака](#), [движение](#), [оружие](#)

ОГРАНИЧЕНИЕ СТРЕЛЬБЫ: ТОЛЬКО ВПЕРЁД (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОРУЖИЯ)

У некоторых видов оружия есть ключевое слово «ОГРАНИЧЕНИЕ СТРЕЛЬБЫ: ТОЛЬКО ВПЕРЕД».

- Чтобы добавить в пул атаки оружие с ключевым словом «ОГРАНИЧЕНИЕ СТРЕЛЬБЫ: ТОЛЬКО ВПЕРЕД», необходимо, чтобы отряд защищающегося находился внутри переднего сектора обстрела атакующей фигурки.
- Если любая часть фигурки находится внутри сектора обстрела, считается, что эта фигурка находится внутри сектора обстрела.
 - » Если атакующий отряд состоит из нескольких фигурок, оружие с ограничением стрельбы можно добавить в пул атаки только в том случае, если в секторе стрельбы фигурки, вооружённой этим оружием, находится хотя бы 1 фигурка защищающегося.

См. также: [атака](#), [пул атаки](#), [подставка](#), [сектор обстрела](#), [паз](#), [техника](#), [оружие](#)

ОЖИДАНИЕ

Если отряд солдат ещё не выполнил атаку в текущей активации, он может выполнить действие «ожидание». Для этого игрок кладёт жетон ожидания на поле боя рядом с командиром отряда, выполняющим это действие.



Жетон
ожидания

Отряд солдат, имеющий жетон ожидания, может потратить этот жетон, чтобы выполнить атаку или движение вне очереди, после того как вражеский отряд, находящийся на линии обзора и на дистанции 1–2 от него, выполнит какое-либо действие.

- Отряд не может выполнить действие «ожидание», если уже выполнил атаку в текущей активации.
- Если отряд солдат получает жетон подавления или выполняет движение, атаку или любое действие, он теряет жетон ожидания.
- У отряда не может быть больше 1 жетона ожидания.
- Во время конечной фазы все неиспользованные жетоны ожидания возвращаются в резерв.
- Чтобы отряд мог потратить жетон ожидания, на его линии обзора должен находиться вражеский отряд, который передвигается, атакует или выполняет какое-либо действие.
- Отряд с жетоном ожидания измеряет дистанцию от любой фигурки своего отряда до любой фигурки вражеского отряда, выполнившего какое-либо действие. Тем не менее, дистанция **атаки** всё равно измеряется от командира атакующего отряда до любой фигурки защищающегося отряда.
- Жетон ожидания можно потратить **перед** применением любых эффектов, которые применяются после атаки, действия «атака», движения или действия «движение».

Например, Дарт Вейдер выполняет действие «движение» и оказывается на дистанции 2 от отряда солдат повстанцев, у которых есть жетон ожидания. Прежде чем Вейдер использует свойство «НЕУТОМИМЫЙ», чтобы выполнить атаку при помощи карты улучшения «Бросок меча», отряд повстанцев тратит жетон ожидания, чтобы выполнить движение и уйти за пределы дистанции 2 от Дарта Вейдера. Так как в пределах дальности 1–2 от Дарта Вейдера нет вражеских отрядов, он больше не может выполнить атаку.

- » Получение жетона подавления является частью атаки и не является эффектом, который применяется после атаки. Следовательно, отряд **не может** потратить жетон ожидания после вражеской атаки **перед** тем, как он должен получить жетон подавления и сбросить свой жетон ожидания.
- » Если отряд тратит жетон ожидания и таким образом побеждает вражеский отряд, побеждённый отряд больше не может применять эффекты.

Например, Дарт Вейдер выполняет движение и оказывается на дистанции 2 от отряда повстанцев, у которых есть жетон ожидания. Отряд повстанцев тратит жетон ожидания и выполняет действие «атака» вне очереди. Во время этой атаки Дарт Вейдер получает повреждения в количестве, превышающем его порог повреждений, и становится побеждённым. Так как Дарт Вейдер побеждён, он не может применить эффект ключевого слова «НЕУТОМИМЫЙ».

См. также: [действия](#), [атака](#), [действия вне очереди](#), [движение](#), [подавление](#), [солдаты](#), [техника](#)

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДЕТАЛЕЙ СРАЖЕНИЯ

Во время подготовки к игре игроки определяют детали сражения, выбирая карты задачи, развёртывания и условия. Сперва игроки перемешивают по отдельности колоды задач, развёртывания и условий, берут по 3 карты из каждой колоды и раскладывают их в 3 ряда (далее — категории), развернув лицом к играющему синими. Затем, начиная с играющего синими, игроки по очереди выбирают одну из категорий и убирают из неё самую левую карту, пока каждый из них не получит две возможности убрать карту из ряда. После того как каждый игрок получил две такие возможности (и либо воспользовался ими, либо пропустил свою очередь), в сражении будут использоваться самые левые карты в каждом ряду (см. [пример](#)).

- Игрок может пропустить свою очередь убирать карту, если ему так хочется.
- Если в ряду были убраны две карты, оставшуюся третью карту убирать уже нельзя.

См. также: [поле боя](#), [карты условий](#), [жетоны условий](#), [развёртывание](#), [карты задач](#), [жетоны задач](#), [подготовка к игре](#)

ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТНОСТИ

Во время подготовки к игре необходимо определить эффекты всех элементов местности. Важно сделать это до начала партии. Игроки должны вкратце обсудить все элементы местности, используемые на поле боя, и прийти к договорённости, какое укрытие эти элементы будут давать и какими характеристиками будут обладать.

- В зависимости от размера элемента местности по отношению к фигуркам отряда этот элемент может предоставлять или не предоставлять укрытие данному отряду. Как правило, элемент местности, который заслоняет по крайней мере половину фигурки, предоставляет укрытие, а элемент местности, который заслоняет меньше половины фигурки, — нет. Таким образом, фигурки солдат обычно будут получать бонус от укрытия, а техника обычно этого бонуса получать не будет.

- » Игроки должны определить, предоставляет ли тот или иной элемент местности укрытие, и если да, то какое, **во время подготовки к игре**.
- В зависимости от своих характеристик местность может не предоставлять укрытие, предоставлять ненадёжное укрытие или предоставлять надёжное укрытие. Местность, которая полностью перекрывает линию обзора, всегда предоставляет надёжное укрытие.
- » Игроки должны определить, какую степень укрытия предоставляет тот или иной элемент местности для каждого из типов отрядов, **во время подготовки к игре**.
- При определении эффектов местности во время подготовки к игре рекомендуем руководствоваться разделом [«Типы местности»](#).
- После того как во время подготовки к игре для какого-либо элемента местности будет определена степень укрытия, в партии этот элемент местности будет предоставлять соответствующему отряду данную степень укрытия вне зависимости от того, насколько он заслоняет ту или иную фигуру отряда.
- » Игроки проверяют, заслоняет ли элемент местности больше или меньше половины фигурки, только во время подготовки к игре, чтобы определить, будет ли этот элемент местности предоставлять укрытие в ходе партии.

См. также: [укрытие](#), [линия обзора](#), [подготовка к игре](#)



ОПЫТНЫЙ СКАЛОЛАЗ (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОТРЯДА)

Отряды с ключевым словом «ОПЫТНЫЙ СКАЛОЛАЗ» приспособлены для быстрого передвижения по вертикальным поверхностям. При быстром подъёме/спуске такие отряды не бросают белые кубики защиты и не получают повреждений.

См. также: [подъём/спуск и быстрый подъём/спуск](#), [вездеходная техника \(ключевое слово отряда\)](#), [высота](#), [движение](#), [вертикальное передвижение](#)

ОРУЖИЕ

У каждого отряда есть одно или несколько оружий, указанных в нижней части его карты.

- Оружие с голубыми символами  является оружием дистанционного боя. Такое оружие можно использовать только для дистанционных атак.
- Оружие с красным символом  является оружием ближнего боя. Такое оружие можно использовать только для ближних атак.

- Для каждого оружия также указано некоторое количество разноцветных кубиков, которые это оружие может добавить в пул атаки.
- У многих видов оружия есть одно или несколько ключевых слов, отображающих его неотъемлемые свойства. Ключевые слова указаны на карте отряда или улучшения.


» Если у оружия есть ключевое слово, которое изменяет влияние броска атаки на защищающегося, это изменение применяется ко всему пулу атаки, а не только к тем кубикам, которые были внесены данным оружием.

Например, если в пул атаки вносит некоторый вклад оружие с ключевым словом «ВЗРЫВ», все кубики из этого пула атаки игнорируют укрытие защищающегося.

- На оборотной стороне всех карт отрядов есть справочный текст, относящийся к ключевым словам оружия данного отряда.
- » Справочный текст не содержит исчерпывающего описания правил, касающихся того или иного ключевого слова. Он необходим, чтобы напоминать игрокам о том, как и когда его разыгрывать. При возникновении вопросов, касающихся какого-либо ключевого слова, рекомендуем обращаться к соответствующей статье в глоссарии.
- Карты улучшения типов «личный состав» и «тяжёлое оружие» добавляют в отряд фигурки солдат. Во время атаки эти фигурки могут использовать оружие, указанное на карте данного отряда.
- » На карте улучшения типа «тяжёлое оружие» указаны дальнобойность, кубики атаки, ключевые слова и другие особенности, которые эта карта добавляет отряду.
- » При атаке тяжёлым оружием его могут использовать только фигурки, у которых в руках изображено это оружие, хотя при желании они могут использовать и другое оружие, указанное на карте отряда.
- Карты улучшения типов «гранаты» и «точка подвески» добавляют в отряд дополнительное оружие. На этих картах улучшения указаны дальнобойность, кубики атаки, ключевые слова и другие особенности, которые эта карта добавляет отряду.
- » При атаке любая фигурка отряда, к которому прикреплена такая карта улучшения, может использовать это оружие вместо оружия, указанного на карте её отряда или другой прикреплённой к отряду карте улучшения.

См. также: [свойства](#), [атака](#), [пул атаки](#), [повернуть](#), [сектор обстрела](#), [ключевые слова](#), [линия обзора](#), [ближний бой](#), [оружие ближнего боя](#), [фигурка](#), [измерение](#), [дистанция](#) и [дальнобойность](#), [оружие дистанционного боя](#), [карты улучшений](#), [уничтоженное оружие](#)

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Оружие с красным символом  является оружием ближнего боя. Такое оружие можно использовать только для ближних атак.




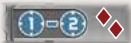
Оружие ближнего боя

- Если у нескольких фигурок в отряде есть оружие ближнего боя, одноимённые оружия ближнего боя должны предоставлять кубики одному и тому же пулу атаки. Оружия ближнего боя с разными именами могут предоставлять кубики разным пулам атаки.
- Оружие ближнего боя не может находиться в одном пуле атаки с оружием дистанционного боя.

См. также: [атака](#), [кубики](#), [ближний бой](#), [оружие](#)

ОРУЖИЕ ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ

Оружие с голубыми символами  является оружием дистанционного боя. Такое оружие можно использовать только для дистанционных атак.



Оружие дистанционного боя

- Если у нескольких фигурок в отряде есть оружие дистанционного боя, одноимённые оружия дистанционного боя должны предоставлять кубики одному и тому же пулу атаки. Оружия дистанционного боя с разными именами могут предоставлять кубики разным пулам атаки.
- Оружие дистанционного боя не может находиться в одном пуле атаки с оружием ближнего боя.

См. также: [атака](#), [кубики](#), [ближний бой](#), [оружие](#)

ОТКРЫТАЯ МЕСТНОСТЬ

Открытая местность — это любая область на поле боя, которая не создаёт помех при передвижении.

- Отряды могут беспрепятственно передвигаться по открытой местности.
- Является ли та или иная местность открытой, зависит от типа отряда (солдаты, наземная техника или техника на репульсорной тяге). Подробности см. в разделе [«Дополнительные правила местности»](#).

Например, баррикада является пересечённой местностью для отрядов солдат, но не для отрядов техники. И наземная техника, и техника на репульсорной тяге могут передвигаться через баррикады, не получая при этом штрафов.

- » При использовании самодельных элементов местности важно определить сложность этой местности по отношению к каждому из типов отрядов до начала игры.

См. также: [пересечённая местность](#), [непроходимая местность](#), [движение](#), [дополнительные правила местности](#)

ОТМЕНИТЬ

Некоторые свойства позволяют игроку отменять результаты кубиков.

- Когда игрок отменяет результат кубика, этот кубик убирается, а выпавший на нём результат игнорируется.
- Во время атаки защищающийся не бросает кубики защиты за отменённые результаты «попадание» (★) или «критическое попадание» (⚡).

См. также: [бронея](#) (ключевое слово отряда), [бронея X](#) (ключевое слово отряда), [атака](#), [укрытие](#), [кубики](#), [уклонение](#), [пробитие X](#) (ключевое слово оружия).

ОТРЯД

Отряд — это фигурка или несколько фигурок, действующих как единая боевая группа.

- У каждого отряда есть соответствующая карта отряда (см. [«Структура карт»](#)).
- Отряды разделены по категориям, которые обозначены символами в правом верхнем углу карт этих отрядов:



- военачальник;



- рядовые;



- спецвойска;



- поддержка;



- тяжёлые войска.

- На каждой карте отряда под обозначением категории указано число, которое обозначает, сколько фигурок составляют этот отряд.
 - » Командир отряда тоже входит в это число.
- На каждой карте отряда в левом верхнем углу указана его стоимость в очках.
 - » Это значение используется при сборе армии и при определении победителя, если в конце партии игроки набрали одинаковое количество жетонов победы.
- У каждого отряда есть 1 командир.
 - » Командир отряда представлен фигуркой со знаками отличия, наплечниками или чем-то иным, указывающим на его высокий статус.
 - » Если в отряде только 1 фигурка, эта фигурка является командиром отряда.
- Тип или подтип каждого отряда указан на его карте под его иллюстрацией.

См. также: [военачальник](#), [стороны](#), [фигурка](#), [категория](#), [уникальные карты](#), [солдаты](#), [техника](#), [командир отряда](#), [структура карт](#), [сбор армии](#)

ОТСТУПИТЬ

Если отряд находится в стычке, он может выйти из стычки во время своей активации, выполнив отступление.

- Чтобы отступить, отряд должен потратить всю свою активацию и доступные ему действия на то, чтобы выполнить одно передвижение со скоростью 1.
- При отступлении отряд не может выполнять никаких других действий, включая действия вне очереди, и не может использовать свои свойства или ключевые слова.
- Отступление считается действием «движение».
- При отступлении отряд может сразу же вступить в ближний бой с другим вражеским отрядом.
- Отряд, скорость которого равна 0, не может отступить.
- Запаниковавший отряд должен отступить, двигаясь к ближайшему краю поля.

См. также: [свойства](#), [действия](#), [активация отрядов](#), [соприкосновение подставки](#), [в стычке](#), [действия вне очереди](#), [ближний бой](#), [движение](#), [паника](#), [солдаты](#)

ПАЗ

На подставках фигурок техники есть передние и задние пазы.

- Когда фигурка, на подставке которой есть пазы, выполняет передвижение, игрок соединяет шаблон для передвижения с передним или задним пазом фигурки.
 - » При выполнении стандартного передвижения игрок вначале соединяет конец шаблона для передвижения с передним пазом подставки фигурки. Чтобы закончить полное передвижение, игрок соединяет задний паз подставки фигурки с другим концом шаблона для передвижения.
 - » При выполнении заднего хода игрок вначале соединяет конец шаблона для передвижения с задним пазом подставки фигурки. Чтобы закончить полный задний ход, игрок соединяет передний паз подставки фигурки с другим концом шаблона для передвижения.
- Чтобы отряд сохранял целостность, фигурка, на подставке которой есть пазы, должна быть направлена строго в ту же сторону, что и командир.
- После выполнения подъёма/спуска или быстрого подъёма/спуска фигурка, на подставке которой есть пазы, должна быть направлена строго в ту же сторону, в которую она была направлена до выполнения подъёма/спуска или быстрого подъёма/спуска.

См. также: [подставка](#), [целостность](#), [сектор обстрела](#), [движение](#), [задний ход](#), [техника](#)

ПАНИКА

Отряд, получивший слишком сильное подавление, может запаниковать и попытаться покинуть поле боя.



Жетон паники

- Если во время активации после шага «Сплочение отряда» число жетонов подавления отряда равно удвоенному значению его храбрости или превышает его, он впадает в панику.
 - » При проверке на панику отряды, находящиеся на дистанции 1–3 от дружественного военачальника, могут использовать значение храбрости этого военачальника вместо своего.
- Запаниковавший отряд получает жетон паники, который кладётся рядом с командиром отряда и передвигается по полю боя вместе с ним.
- Если во время активации после шага «Сплочение отряда» отряд паникует, он может выполнить только 1 действие «движение» к ближайшему краю поля.
- Выполняя это действие «движение», запаниковавший отряд должен передвигаться настолько быстро, насколько это возможно. Это значит, что отряд должен передвинуться по всей длине своего шаблона для передвижения к ближайшему краю поля. Если отряд быстрее достигнет края поля, обойдя препятствие, он должен двигаться по этому пути. Тем не менее, после того как командир отряда передвинулся, остальные фигурки отряда расставляются с сохранением целостности, как обычно. Если командир отряда покидает поле боя, этот отряд побеждён.
 - » Отряд с ключевым словом «ПРЫЖОК X» должен использовать это свойство, если оно поможет ему быстрее достигнуть края поля.
- Если число жетонов подавления у отряда снизилось, став меньше удвоенного значения храбрости, отряд перестает паниковать и жетон паники убирается.
- Запаниковавший отряд не может выполнять действия вне очереди.
- Если, чтобы быстрее покинуть поле боя, запаниковавший отряд должен выполнить вертикальное движение, он выполняет быстрый подъём/спуск.
- Если запаниковавший отряд находится в стычке, он должен отступить, двигаясь к ближайшему краю поля.
- Запаниковавший отряд не может передвигаться так, чтобы вступить в ближний бой с вражеским отрядом.

См. также: [фаза активации](#), [активация отрядов](#), [военачальник](#), [храбрость](#), [покинуть поле боя](#), [движение](#), [подавление](#), [отступить](#)

ПАРИРОВАНИЕ (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОТРЯДА)

Ключевое слово «ПАРИРОВАНИЕ» позволяет отряду получить дополнительные преимущества при трате жетонов уклонения.

- Если при защите отряд с ключевым словом «ПАРИРОВАНИЕ» тратит жетон уклонения, все результаты «перегрузка в защите» (♣) заменяются на результаты «блок» (▼); кроме того, если это дистанционная атака, атакующий получает 1 повреждение за каждый результат «перегрузка в защите» (♣), выпавший защищающемуся на шаге «Бросьте кубики защиты».
- Чтобы получить преимущество от ключевого слова «ПАРИРОВАНИЕ», защищающийся должен потратить жетон уклонения. Трата этого жетона отменяет один результат «попадание» (★), как обычно. Защищающийся может потратить дополнительные жетоны уклонения, чтобы отменить больше попаданий; однако это не повлияет на преимущество от ключевого слова «ПАРИРОВАНИЕ».
- Если во время атаки защищающийся использует ключевое слово «ПАРИРОВАНИЕ», то атакующий может быть побеждён на шаге «Бросьте кубики защиты». Если ключевое слово «ПАРИРОВАНИЕ» наносит атакующему достаточное количество повреждений, чтобы он был побеждён, атака всё равно продолжается и защищающийся всё равно может получить повреждения.

См. также: атака, отменить, кубики, уклонение, перегрузка, повреждения

ПЕРЕГРУЗКА

На кубиках атаки и защиты есть символы перегрузки. Перегрузка не имеет эффекта сама по себе, но некоторые отряды могут заменять результаты «перегрузка» при бросках атаки или защиты.

- У всех отрядов есть графа замены перегрузок в атаке и защите, указывающая, может ли этот отряд заменять результаты «перегрузка», и если да, то как именно. Если какая-либо из граф замены перегрузок пуста, игрок заменяет такие результаты на пустые значения.
 - » Перегрузка в атаке (♣): некоторые отряды при атаке могут заменять результаты «перегрузка в атаке» на «попадание» (★) или «критическое попадание» (⚡) в соответствии со своей графой замены перегрузок.



- » Перегрузка в защите (♣): некоторые отряды при защите могут заменять результаты «перегрузка в защите» на «блок» (▼) в соответствии со своей графой замены перегрузок.



- Результаты «перегрузка» могут давать дополнительные эффекты при использовании свойств. Такие эффекты описаны в тексте этих свойств.

См. также: свойства, атака, парирование (ключевое слово отряда), кубики

ПЕРЕКРЫТИЕ ЛИНИИ ОБЗОРА

См. «Линия обзора».

ПЕРЕСЕЧЁННАЯ МЕСТНОСТЬ

Пересечённая местность — это все элементы местности, которые препятствуют движению, но не блокируют его полностью.

- Скорость отряда, любая фигурка которого начинает или заканчивает движение на пересечённой местности либо проходит через неё, снижается на 1, но не ниже 1.
 - » Если отряд соприкасается одной или несколькими подставками с пересечённой местностью, но не собирается входить в зону пересечённой местности или проходить через неё, его скорость не снижается.

Например, если командир отряда штурмовиков в результате передвижения соприкасается подставкой с баррикадой, скорость этого отряда не снижается.

- Эффект пересечённой местности не суммируется сам с собой. Скорость отряда не может стать ниже 1 из-за того, что он движется по нескольким элементам пересечённой местности. Тем не менее, эффект пересечённой местности может суммироваться с другими эффектами, снижающими скорость отряда, из-за чего скорость отряда может стать ниже 1.
- Если какой-либо эффект предписывает отряду выполнить передвижение со скоростью X, пересечённая местность не оказывает влияния на такое передвижение.
- Пересечённая местность также влияет на технику, выполняющую задний ход.
- Если отряд выполняет поворот, подъём/спуск и быстрый подъём/спуск, пересечённая местность не снижает скорость такого передвижения.
- Когда отряд выполняет передвижение, сперва примените все эффекты, которые повышают скорость отряда (вплоть до 3), и лишь затем — эффекты, которые снижают скорость отряда.
- Является ли та или иная местность пересечённой, зависит от типа отряда (солдаты, наземная техника или техника на репульсорной тяге). Подробности см. в разделе «Дополнительные правила местности».

Например, баррикада является пересечённой местностью для отрядов солдат, но не для отрядов техники. И наземная техника, и техника на репульсорной тяге могут передвигаться через баррикады, не получая при этом штрафов.

- » При использовании самодельных элементов местности важно определить сложность этой местности по отношению к каждому из типов отрядов до начала игры.

См. также: [баррикады](#), [непроходимая местность](#), [движение](#), [открытая местность](#), [задний ход](#), [дополнительные правила местности](#)

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игрок становится победителем, если все отряды его противника побеждены или если по окончании 6 раундов он набрал больше жетонов победы.

- Если все отряды одного из игроков побеждены, он выбывает из игры, а его соперник считается победителем.
- Если никто из игроков не выбыл из игры за 6 раундов, партия заканчивается и победителем становится игрок, набравший больше жетонов победы.
- » Если в конце игры у игроков поровну жетонов победы, победителем становится игрок, набравший больше очков. Очки игрока — это суммарная стоимость уничтоженных отрядов соперника и прикрепленных к ним карт улучшений. Если игроки набрали одинаковое число очков, побеждает играющий синими.

См. также: [побеждённый](#), [карты задач](#), [жетоны задач](#), [раунд](#), [жетоны победы](#); об очках см. «Сбор армии».

ПОБЕЖДЁННЫЙ

Если фигурка побеждена, она убирается с поля и не используется до конца игры.

- Если фигурка получает количество повреждений, равное порогу повреждений её отряда, эта фигурка побеждена.
- Если командир отряда выполняет движение так, что хотя бы часть его подставки оказывается за пределами поля (включая передвижение по шаблону для передвижения), этот отряд побеждён.
- В редких случаях, когда командир отряда побеждён, но в отряде ещё остались фигурки, игрок, контролирующий этот отряд, должен немедленно выбрать другую фигурку данного отряда и назначить её командиром отряда, заменив её на фигурку командира отряда.
- » Если побеждён командир отряда, захвативший жетон задачи, то перед тем как передвинуть его или убрать с поля боя, игрок, который контролирует данный отряд, переворачивает жетон задачи незахваченной стороной вверх и кладёт его на поле боя в **то же самое место**, так, чтобы он соприкасался с подставкой командира отряда. Жетон задачи остаётся на своём месте на поле боя и может быть снова захвачен как обычно.

- Если военачальник игрока побеждён, все карты командования на руке этого игрока, относящиеся к данному военачальнику, больше нельзя разыгрывать.

См. также: [атака](#), [военачальник](#), [покинуть поле боя](#), [жетоны задач](#), [отряд](#), [командир отряда](#), [повреждения](#)

ПОВЕРНУТЬ

Чтобы применить свойства некоторых карт улучшений, игрок должен повернуть такие карты. Повернутая карта не может быть повернута ещё раз, пока не будет подготовлена.



Символ поворота

- Если на карте справа над текстовым полем есть символ поворота, то чтобы применить свойства этой карты, игрок должен её повернуть.
- Чтобы повернуть карту, игрок поворачивает её на 90° или меньше по часовой стрелке и располагает горизонтально.
- Когда отряд выполняет действие «восстановление», игрок подготавливает все повернутые карты улучшений этого отряда.
- Чтобы подготовить карту, игрок поворачивает её на 90° против часовой стрелки и располагает вертикально.
- Все карты улучшений вводятся в игру подготовленными.
- Карта, у которой нет символа поворота, не может быть повернута.

См. также: [свойства](#), [действия карт](#), [действия карт вне очереди](#), [восстановление](#), [карты улучшений](#), [оружие](#)

ПОВОРОТ

Поворот — это тип движения, позволяющий фигурке, на подставке которой есть пазы, сменить направление.

- При повороте фигурка может повернуть свою подставку на 90° или меньше в любую сторону.
- Чтобы выполнить поворот, игрок вращает фигурку командира отряда вокруг её вертикальной оси. Сама ось во время поворота должна оставаться на том же месте.
- Если в отряде несколько фигурок, на подставках которых есть пазы, каждая фигурка должна повернуться в ту же сторону, что и командир отряда.
- Отряд может поворачиваться на пересечённой местности, не получая никаких штрафов.
- Если движение отряда позволяет ему получить какой-либо игровой эффект, поворот тоже позволяет получить этот эффект.

См. также: [движение](#), [паз](#), [командир отряда](#)

ПОВРЕЖДЕНИЯ

У каждой фигурки в армии игрока есть порог повреждений, указанный на карте её отряда.

- Порог повреждений указывает, сколько повреждений может получить фигурка. Если фигурка получает повреждения в количестве, равном её порогу повреждений, она побеждена и убирается с поля боя.
- Когда отряд игрока получает повреждения, игрок выбирает фигурку из этого отряда и кладёт рядом с ней жетоны повреждений до тех пор, пока либо не будут выложены жетоны повреждений в нужном количестве, либо пока фигурка не будет побеждена. Если фигурка побеждена, но остаются нераспределённые жетоны повреждений, игрок выбирает другую фигурку из этого же отряда и повторяет процесс до тех пор, пока либо не будут выложены все жетоны в нужном количестве, либо пока все фигурки в отряде не будут побеждены.
 - » Командир отряда не может получить повреждений, если только он не оказывается единственной фигуркой в отряде на линии обзора атакующего, единственной повреждённой фигуркой в отряде или последней фигуркой в отряде.
- Если во время атаки линия обзора до фигурки защищающегося перекрыта для всех фигурок атакующего, эта фигурка защищающегося не может получить повреждения.
- Если при распределении повреждений фигурка получила хотя бы 1 повреждение, она считается повреждённой. При распределении повреждений повреждённые фигурки имеют приоритет над неповреждёнными. Если повреждён командир отряда, он имеет приоритет над неповреждёнными фигурками. Если 2 или больше фигурок отряда получили повреждения, приоритет имеет та фигурка, у которой больше повреждений.
- Повреждённой считается фигурка, имеющая хотя бы 1 повреждение.
- После того как фигурка техники получает количество повреждений, равное её запасу прочности или превышающее его, контролирующий её игрок бросает красный кубик защиты и получает один из следующих результатов.
 - » **ПОТЕРЯ УПРАВЛЕНИЯ:** если выпал «блок» (▼), отряд теряет управление и получает соответствующий жетон. Когда игрок активирует отряд с жетоном потери управления, он бросает белый кубик защиты. Если выпадет пустая грань, эта техника в текущей активации выполняет на 1 действие меньше.
 - » **НЕИСПРАВНОСТЬ ХОДОВОЙ ЧАСТИ:** если выпала пустая грань, у фигурки появляется неисправность ходовой части и она получает соответствующий жетон. Отряд с неисправной ходовой частью не может выполнять задний ход и должен тратить 2 действия, чтобы выполнить 1 стандартное передвижение.



Порог повреждений



Жетон повреждения

- » **УНИЧТОЖЕННОЕ ОРУЖИЕ:** если выпала «перегрузка в защите» (♣), одно оружие фигурки уничтожено. Соперник игрока выбирает оружие и кладёт жетон уничтоженного оружия на соответствующую карту; больше это оружие использовать нельзя.

См. также: атака, потеря управления, побеждённый, парирование (ключевое слово отряда), неисправность ходовой части, линия обзора, фигурка, запас прочности, отряд, командир отряда, уничтоженное оружие, оружие

ПОДАВЛЕНИЕ

Отряды могут получать жетоны подавления различными способами. Отряды с жетонами подавления получают бонус к укрытию, но могут получать штрафы при активации.



Жетон подавления

- Когда отряд получает жетон подавления, игрок берёт этот жетон из резерва и кладёт его на поле боя рядом с этим отрядом.
- Если у отряда солдат есть хотя бы один жетон подавления, степень его укрытия повышается на 1 при защите от дистанционных атак.
- Во время активации отряда на шаге «Сплочение отряда» игрок бросает 1 белый кубик защиты за каждый имеющийся у отряда жетон подавления. После этого за каждый результат «блок» (▼) и «перегрузка в защите» (♣) с этого отряда убирается 1 жетон подавления.
- Отряд, у которого число жетонов подавления больше или равно значению храбрости, считается подавленным.
- Если после сплочения отряд остаётся подавленным, то в этой активации он выполняет на 1 действие меньше.
- Отряд не может потерять действие из-за того, что получил жетоны подавления и стал подавленным уже после того, как разыграл свой шаг «Сплочение отряда». Таким же образом, отряд не может вернуть потерянное действие из-за того, что убрал жетоны подавления и перестал быть подавленным.
- Если у отряда после сплочения число жетонов подавления равно удвоенному значению храбрости или превышает его, он впадает в панику. Такой отряд по-прежнему подвержен эффектам подавления. Кроме того, он не может выполнять действия вне очереди и должен потратить оставшееся действие на то, чтобы передвинуться с максимальной скоростью по возможности по прямой линии к ближайшему краю поля.
- После дистанционной атаки против отряда солдат, если на кубиках атакующего выпало хотя бы 1 попадание (★) или критическое попадание (✖), защищающийся получает 1 жетон подавления.
 - » Защищающийся получает жетон подавления после того, как была выполнена атака.
 - » Защищающийся получает жетон подавления, даже если все попадания (★) и критические попадания (✖) были отменены и отряд не получил повреждений.

- Если фигурка техники вытесняет солдата, отряд этого солдата получает 1 жетон подавления.
 - » При вытеснении отряд не может получить больше 1 жетона подавления, даже если было вытеснено несколько фигурок этого отряда.
- Во время конечной фазы каждый игрок снимает 1 жетон подавления с каждого дружественного отряда, у которого есть хотя бы 1 жетон подавления.
- Сняв с отряда жетон подавления, игрок убирает его с поля боя и возвращает в резерв.

См. также: [действия](#), [активация отрядов](#), [фаза активации](#), [храбрость](#), [укрытие](#), [кубики](#), [вытеснение](#), [конечная фаза](#), [действия вне очереди](#), [паника](#), [восстановление](#), [солдаты](#), [отряд](#), [техника](#)

ПОДГОТОВИТЬ

См. [«Повернуть»](#).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

См. [«Подготовка к игре»](#).

ПОДСТАВКА

Каждая фигурка прикреплена к подставке.

- Фигурки солдат прикреплены к маленьким круглым подставкам.
- Фигурки наземной техники прикреплены к средним, большим или огромным подставкам, на которых есть пазы.
- Фигурки техники на репульсорной тяге прикреплены при помощи пластиковых опор к средним, большим или огромным подставкам, на которых есть пазы.
- Ориентация фигурки относительно маленькой подставки не оказывает влияния на игру. При перемещении фигурки на такой подставке игрок может свободно её поворачивать.
- Фигурка, прикреплённая к подставке, на которой есть пазы, не может свободно поворачиваться. Во время перемещения такая фигурка должна либо выполнить поворот, либо двигаться вдоль инструмента для передвижения так, чтобы пазы на подставке совпадали с инструментом для передвижения.

См. также: [соприкосновение подставки](#), [в стычке](#), [ближний бой](#), [фигурка](#), [движение](#), [паз](#), [солдаты](#), [техника](#)

ПОДЪЁМ/СПУСК И БЫСТРЫЙ ПОДЪЁМ/СПУСК

Подъём/спуск и быстрый подъём/спуск — это типы движения, которые позволяют отрядам подниматься на возвышенные элементы местности или спускаться с них. Выполняя быстрый подъём/спуск, отряд может получить повреждения.

- Если подставка командира отряда соприкасается с границей вертикального элемента местности, этот отряд может совершить **ПОДЪЁМ/СПУСК**.
 - » Если в конце движения командир отряда может разместиться на плоской поверхности, а отряд при этом может сохранить целостность, то отряд может потратить 2 действия, чтобы без риска передвинуться вверх или вниз на высоту, не превышающую 1. В конце такого движения командир отряда помещается на плоскую поверхность наверху или внизу элемента местности как можно ближе к его границе.
- Если подставка командира отряда соприкасается с границей вертикального элемента местности, этот отряд может совершить **БЫСТРЫЙ ПОДЪЁМ/СПУСК**.
 - » Если в конце движения командир отряда может разместиться на плоской поверхности, а отряд при этом может сохранить целостность, то отряд может потратить 1 действие, чтобы передвинуться вверх или вниз на высоту, не превышающую 1, или 2 действия, чтобы передвинуться вверх или вниз на высоту, не превышающую 2. В конце такого движения командир отряда помещается на плоскую поверхность наверху или внизу элемента местности как можно ближе к её границе.
 - » После того как отряд совершил быстрый подъём/спуск, бросьте 1 белый кубик защиты за каждую фигурку в этом отряде, если отряд передвинулся на высоту, не превышающую 1, или 2 белых кубика защиты за каждую фигурку в отряде, если отряд передвинулся на высоту, не превышающую 2. За каждый результат «блок» (♥) отряд получает одно повреждение.
 - Этот бросок совершается после передвижения командира отряда, но перед размещением других фигурок с сохранением целостности.
 - Командир отряда получает повреждения в последнюю очередь.
 - » Отряд с ключевым словом «ОПЫТНЫЙ СКАЛОЛАЗ» при быстром подъёме/спуске не бросает кубики и не получает повреждений.
 - » Обычные, приставные, верёвочные и настенные лестницы значительно упрощают вертикальное передвижение. Когда отряд совершает быстрый подъём/спуск при помощи лестницы, он не бросает кубики и не получает повреждений. Эти моменты должны быть чётко обозначены при подготовке к игре.

- Если командир отряда солдат соприкасается подставкой с границей вертикальной местности и на её вершине **нет** плоской поверхности, на которой он может разместиться (например, забор или тонкая стена), он может совершить **БЫСТРЫЙ ПОДЪЁМ/СПУСК** через эту местность и закончить движение с другой стороны. Это возможно, только если высота данной местности не превышает 1.
 - » Чтобы совершить быстрый подъём/спуск через местность без плоской поверхности наверху, отряд должен потратить **два** действия. В конце такого движения командир отряда помещается на плоскую поверхность с другой стороны вертикальной структуры как можно ближе к её границе.
 - » После того как отряд совершил быстрый подъём/спуск такого рода, бросьте 2 белых кубика защиты за каждую фигурку в этом отряде. За каждый результат «блок» (♥) отряд получает одно повреждение.
 - После того как командир отряда совершил подъём/спуск или быстрый подъём/спуск, все остальные фигурки отряда расставляются с сохранением целостности, как обычно.
 - » Фигурки одного отряда могут располагаться на разной высоте, но каждая фигурка должна находиться в пределах высоты 1 от командира своего отряда.
 - При измерении дистанции между двумя фигурками, расположенными на разной высоте, рекомендуем игроку использовать шаблон для передвижения, предназначенный для скорости 1, и проводить измерение, смотря на поле боя сверху, как если бы эти фигурки располагались на одной высоте (см. [пример](#)).
 - » Если фигурки расположены на разной высоте, дистанция между каждой фигуркой и командиром её отряда не должна превышать дистанцию движения «подъём/спуск». Если командир отряда находится на возвышающейся местности, все фигурки данного отряда, расположенные ниже командира, должны соприкасаться подставкой с этой местностью, так чтобы каждая фигурка могла передвинуться на позицию командира отряда при помощи движения «подъём/спуск».
 - Чтобы фигурка могла передвинуться на позицию командира отряда при помощи движения «подъём/спуск», высота между ними не должна превышать 1.
 - » Совершив подъём/спуск или быстрый подъём/спуск, командир отряда оказывается у границы местности ближе всего к точке, в которой он соприкасался с ней подставкой перед совершением подъёма/спуска или быстрого подъёма/спуска. Фигурки, расположенные с другой стороны границы местности, должны соприкасаться подставками с местностью как можно ближе к данной точке.
 - » При размещении фигурок с сохранением целостности их нельзя ставить выше того уровня, на который командир отряда передвинулся вверх, и ниже того уровня, на который командир отряда передвинулся вниз.
 - » При размещении фигурок с сохранением целостности их нельзя ставить на уровень, **отличный** от уровня командира отряда, если только командир отряда не совершает подъём/спуск или быстрый подъём/спуск. Однако фигурки всегда можно ставить на тот же уровень, на котором находится командир отряда.
 - Отряду не нужно совершать подъём/спуск или быстрый подъём/спуск через местность, высота которой не превышает высоту фигурки командира этого отряда.

Например, отряд штурмовиков может передвигаться через баррикады при помощи стандартного передвижения. Однако скорость этого отряда будет снижена на 1, так как для отрядов солдат баррикады представляют собой пересечённую местность.
 - Отряду не нужно совершать подъём/спуск или быстрый подъём/спуск по пологому склону, например, по холму. Как правило, если фигурку можно поставить на склон так, чтобы она с него не падала и не соскальзывала, этот склон считается пологим. Эти моменты должны быть чётко обозначены при подготовке к игре.
 - При совершении подъёма/спуска или быстрого подъёма/спуска подставка фигурки может выдаваться над уступом, если при этом она сохраняет устойчивость. Если на местности, на которую отряд совершает подъём/спуск или быстрый подъём/спуск, нет места для фигурки командира отряда или же нет возможности разместить остальные фигурки отряда с сохранением целостности, этот отряд не может совершить данный подъём/спуск или быстрый подъём/спуск.
 - Техника не может совершать подъём/спуск или быстрый подъём/спуск за одним исключением. Техника, у которой есть ключевое слово «**ВЕЗДЕХОДНАЯ ТЕХНИКА**», считается солдатом при вертикальном передвижении.
 - Когда фигурка, на подставке которой есть пазы, совершает подъём/спуск или быстрый подъём/спуск, её подставка должна быть размещена строго в том же направлении, в котором она находилась до этого.
 - Если тот или иной игровой эффект применяется после передвижения отряда, он применяется и после совершения подъёма/спуска или быстрого подъёма/спуска.
- См. также:** [соприкосновение подставки](#), [вездеходная техника](#) (ключевое слово отряда), [целостность](#), [кубики](#), [опытный скалолаз](#) (ключевое слово отряда), [высота](#), [движение](#), [солдаты](#), [командир отряда](#), [техника](#), [повреждения](#), [дополнительные правила местности](#), [вертикальное передвижение](#)

ПОКИНУТЬ ПОЛЕ БОЯ

Если в любой момент времени подставка командира отряда полностью или частично оказывается за пределами поля боя, этот отряд побеждён.

- Если в любой момент при стандартном передвижении по шаблону для передвижения хотя бы часть подставки командира отряда оказывается за пределами поля боя, этот отряд побеждён.
- Отряд не может покинуть поле боя добровольно.
- Если игрок передвигает отряд соперника, этот отряд не может покинуть поле боя.

См. также: [принудительное передвижение](#), [побеждённый](#), [движение](#), [паника](#), [скоростной X \(ключевое слово отряда\)](#), [командир отряда](#)

ПОЛЕ БОЯ

Поле боя называется игровая область, в которой разворачивается игровой процесс.

- Для стандартной игры на 800 очков рекомендуется использовать поле боя размером метр на два метра.

См. также: [определение деталей сражения](#), [развёртывание](#), [покинуть поле боя](#)

ПОТЕРЯ УПРАВЛЕНИЯ

Если число жетонов повреждений отряда техники становится равно его запасу прочности (см. «[Запас прочности](#)») или превышает его, такой отряд может потерять управление.



**Жетон
потери
управления**

- Когда отряд техники теряет управление, он получает соответствующий жетон, который кладётся рядом с командиром отряда и передвигается по полю боя вместе с ним.
- Когда игрок активирует отряд с жетоном потери управления, то перед выполнением действий он бросает белый кубик защиты. Если выпадает пустая грань, эта техника в текущей активации выполняет на 1 действие меньше.
 - » Отряд, потерявший действие таким образом, всё ещё может выполнять любое количество действий вне очереди.
- Жетон потери управления — это один из трёх типов жетонов неисправной техники.

См. также: [действия](#), [активация отрядов](#), [кубики](#), [запас прочности](#), [техника](#), [повреждения](#)

ПОТРАТИТЬ

Многие игровые эффекты предписывают отрядам тратить жетоны или действия.

- Когда отряд тратит жетон, этот жетон возвращается в резерв.
- Когда отряд тратит действие, он теряет это действие. Чтобы потратить больше одного действия, отряд должен иметь возможность выполнить два действия подряд и у него не должно быть потеряно действие из-за того, что он подавлен или потерял управление.

Например, на шаге «Выполнение действий» AT-RT с неисправностью ходовой части решает передвинуться. Из-за неисправности ходовой части он тратит 2 действия на выполнение этого движения. Затем, так как AT-RT исчерпал свои 2 действия и у него нет действий вне очереди, он заканчивает свою активацию.

См. также: [действия](#), [атака](#), [прицеливание](#), [парирование \(ключевое слово отряда\)](#), [неисправность ходовой части](#), [уклонение](#), [проворный \(ключевое слово отряда\)](#), [ожидание](#), [отступить](#)

ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Некоторые игровые эффекты предписывают отряду совершить принудительное передвижение в начале его активации.

- Принудительное передвижение считается стандартным движением.
- Хотя принудительное передвижение считается движением, оно не является действием «движение» и, следовательно, не позволяет использовать свойства, которые применяются после этого действия, а также не попадает под ограничение на 2 действия, которые отряд может выполнить во время фазы активации.
- Чтобы выполнить принудительное передвижение, отряд выполняет полное движение с максимально возможной скоростью. Если это невозможно или если в таком случае подставка командира отряда выйдет за пределы поля боя, то отряд выполняет частичное движение, заканчивая передвижение на шаблоне настолько далеко, насколько это возможно. Если отряд таким способом выполнил частичное движение, он получает число повреждений, равное своей максимальной скорости.
 - » Если командир отряда заканчивает это передвижение и часть его подставки при этом выходит за край поля боя, этот отряд побеждён.
- Финальное положение техники на репульсорной тяге (после того как она передвинулась) не может перекрывать другие фигурки, если только это не было принудительным передвижением. Если игрок выполняет принудительное передвижение, то финальное местоположение его репульсорной техники может перекрывать фигурки солдат. В этом случае эти фигурки солдат вытесняются.

- » Солдаты, которые находятся в стычке, не могут быть вытеснены принудительным передвижением. Если в результате принудительного передвижения финальное положение техники на репульсорной тяге перекрывает фигурку солдата, который находится в стычке, вместо этого данная техника должна выполнить частичное движение.
- Если при выполнении принудительного передвижения скорость отряда снижена из-за эффектов пересечённой местности, отряд не получает из-за этого повреждений, так как всё равно считается, что он выполнил движение на максимальной скорости.
- Когда отряд выполняет принудительное движение, подставки фигурок отряда могут частично выдаваться над уступом, если при этом фигурки сохраняют устойчивость. Если подставка командира отряда не помещается на поверхности, на которую передвигается отряд, или если любая из фигурок отряда не может быть расположена с сохранением целостности, этот отряд не может завершить принудительное передвижение.
- Если при принудительном передвижении командир отряда должен закончить движение на элементе местности, который он обычно игнорирует, так как имеет ключевое слово «СКОРОСТНОЙ X» или относится к типу «техника на репульсорной тяге», то чтобы расположиться на поле боя или элементе местности согласно правилам, он может передвинуться назад по шаблону для передвижения на расстояние, не превышающее половины длины его подставки. Он не может этого сделать, если ключевое слово «СКОРОСТНОЙ X» или тип отряда «техника на репульсорной тяге» не позволяют игнорировать данный элемент местности, поэтому в таком случае этот отряд не сможет завершить принудительное передвижение.
 - » Командир отряда может двигаться по шаблону для передвижения только назад и не может двигаться вперёд за пределы конца шаблона для передвижения.
 - » Командир отряда не может продвинуться назад больше, чем на половину диаметра своей подставки.
 - » Командир отряда всё равно должен передвинуться настолько далеко по шаблону для передвижения, насколько это возможно. Он может передвинуться назад исключительно для того, чтобы расположиться на поле боя или элементе местности устойчиво и согласно правилам.
 - » Если командир отряда всё равно не может расположиться на поле боя согласно правилам, он передвигается настолько далеко, насколько это возможно, и получает столько повреждений, какова его скорость, так как он не смог завершить принудительное передвижение.

См. также: [активация отрядов](#), [вытеснение](#), [покинуть поле боя](#), [движение](#), [скоростной X](#) (ключевое слово отряда)

ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Отряды могут получать жетоны прицеливания, которые позволяют им перебрасывать кубики во время атаки.



Жетон прицеливания

- Когда отряд выполняет действие «прицеливание», он получает жетон прицеливания, который кладётся рядом с командиром отряда и передвигается по полю боя вместе с ним.
- Свойства отрядов и другие игровые эффекты могут позволять отрядам получать жетоны прицеливания. Игровой эффект, который прямо указывает получить жетон прицеливания, не является действием «прицеливание» и, следовательно, не позволяет использовать свойства, которые применяются после этого действия.
- Во время своей активации отряд может получить больше 1 жетона прицеливания; тем не менее, этот отряд может выполнить только одно действие «прицеливание».
- Во время атаки отряд может потратить 1 или больше жетонов прицеливания, чтобы перебросить не более 2 кубиков за каждый потраченный жетон.
 - » Жетоны прицеливания тратятся во время атаки на подэтапе «Перебросьте кубики» шага «Бросьте кубики защиты».
- Чтобы потратить жетон прицеливания отряда, игрок убирает его с поля боя и кладёт в резерв.
- Если у отряда несколько жетонов прицеливания, он может потратить следующий жетон прицеливания после того, как определит результат броска, сделанного при помощи предыдущего жетона прицеливания.
- Отряд может перебросить один и тот же кубик больше одного раза, потратив несколько жетонов прицеливания; тем не менее, за 1 жетон прицеливания можно перебросить только 1 кубик (за исключением свойства ключевого слова «МЕТКОСТЬ X»).
- Во время конечной фазы все неиспользованные жетоны прицеливания возвращаются в резерв.

См. также: [действие](#), [атака](#), [кубики](#), [меткость X](#) (ключевое слово отряда)

ПРОБИТИЕ X (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОРУЖИЯ)

Во время атаки на шаге «Модифицируйте кубики защиты» отряд, пул атаки которого включает оружие с ключевым словом «ПРОБИТИЕ X», может отменить X или меньше результатов «блок» (▼).

См. также: [атака](#), [отменить](#), [кубики](#), [оружие](#)

ПРОВОРНЫЙ (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОТРЯДА)

Если отряд с ключевым словом «ПРОВОРНЫЙ» при защите потратил хотя бы 1 жетон уклонения, после защиты он получает 1 жетон уклонения.

См. также: [атака](#), [уклонение](#)

ПРОДВИНУТЬ ПО СЛУЖБЕ

См. [«Военачальник»](#).

ПРЫЖОК X (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОТРЯДА)

Отряд с ключевым словом «ПРЫЖОК X» может выполнить действие карты «ПРЫЖОК X». При этом он выполняет передвижение как обычно, за исключением того, что он может проходить через местность с высотой X или ниже или заканчивать движение на ней.

- Когда отряд выполняет действие «ПРЫЖОК X», это считается действием «движение».
- Когда отряд выполняет действие «ПРЫЖОК X», измерьте высоту от начальной позиции отряда.

Например, Люк Скайуокер выполняет передвижение, используя ключевое слово «ПРЫЖОК 1». Его фигурка находится на местности высотой 1, и он может закончить передвижение на местности высотой 2 или меньше.

- Когда отряд выполняет действие «ПРЫЖОК X», он может закончить движение на любой высоте ниже его изначальной позиции, без учёта значения X.

Например, Люк Скайуокер выполняет передвижение, используя свойство «ПРЫЖОК 1». Его фигурка находится на местности высотой 2. Он может закончить передвижение на любой высоте ниже своей начальной позиции, даже если разница будет превышать 1.

- Когда отряд выполняет действие «ПРЫЖОК X», он игнорирует эффекты пересечённой местности.
- Когда отряд выполняет действие «ПРЫЖОК X», он игнорирует наземную технику высотой X или ниже. При этом отряд не может закончить передвижение так, чтобы его подставка перекрывала подставку наземной техники — его передвижение должно закончиться за пределами подставки любой наземной техники.
- Свойство «ПРЫЖОК X» может использоваться как при обычном действии «движение», так и при действии «движение» вне очереди.

- Запаниковав, отряд обязан использовать свойство «ПРЫЖОК X», если оно поможет ему быстрее покинуть поле боя.

См. также: [действия](#), [действия карт](#), [высота](#), [движение](#), [дополнительные правила местности](#)

ПУЛ АТАКИ

Пул атаки — это количество кубиков, которое представляет всё оружие, используемое против одной цели во время атаки.

- Каждое оружие, которое используется во время атаки, добавляет к пулу атаки по крайней мере 1 кубик.
- Во время атаки атакующий может сформировать несколько пулов атаки, чтобы атаковать нескольких защищающихся. Тем не менее, каждому защищающемуся может быть назначен только один пул атаки.
- Оружие может внести вклад в пул атаки, только если оно соответствует следующим требованиям.

- » Дистанция атаки составляет не меньше минимальной дальности оружия и не больше его максимальной дальности.
- » На линии обзора фигурки, использующей это оружие, есть хотя бы одна фигурка защищающегося отряда.
- » Карта оружия, у которой есть символ поворота, подготовлена.
- » Оружие с ключевым словом «ОГРАНИЧЕНИЕ СТРЕЛЬБЫ: ТОЛЬКО ВПЕРЁД» можно добавить в пул атаки только в том случае, если защищающийся находится в указанном секторе обстрела атакующей фигурки.

- Каждое оружие, которое добавляется в пул атаки, также вносит в него свои ключевые слова.

- » Если у оружия есть ключевое слово, которое позволяет игроку модифицировать один или несколько кубиков в пуле атаки, игрок может модифицировать при помощи этого эффекта любые кубики в пуле атаки, а не только те, которые были внесены данным оружием.
- » Если у оружия есть ключевое слово, которое изменяет влияние броска атаки на защищающегося, это изменение применяется ко всему пулу атаки, а не только к тем кубикам, которые были внесены данным оружием.

Например, если в пул атаки вносит вклад оружие с ключевым словом «ВЗРЫВ», все кубики из этого пула атаки игнорируют укрытие защищающегося.

См. также: [свойства](#), [атака](#), [повернуть](#), [сектор обстрела](#), [ключевые слова](#), [оружие ближнего боя](#), [измерение](#), [дистанция](#) и [дальность](#), [оружие дистанционного боя](#), [оружие](#)

ПУЛ ПРИКАЗОВ

Во время фазы командования каждый игрок создаёт пул приказов из жетонов приказов, которые он не использовал при разыгрывании своей карты командования.

- При активации отряда во время фазы активации игрок может взять случайный жетон из своего пула приказов.
 - » Затем игрок активирует отряд той категории, которая соответствует категории на вытянутом жетоне приказа.
- Рекомендуем игрокам создавать пул приказов, помещая оставшиеся жетоны приказов в непрозрачный мешочек или контейнер; тем не менее, вместо этого игрок может перемешать их и выложить взакрытую рядом с полем боя.
- Если игрок вытягивает жетон, категория которого не соответствует ни одному из его отрядов, игрок убирает данный жетон из пула приказов и берёт новый жетон.

См. также: [активация отрядов](#), [фаза активации](#), [карты командования](#), [фаза командования](#), [военачальник](#), [выдача приказов](#), [жетоны приказов](#), [категория](#)

РАЗВЁРТЫВАНИЕ

Перед началом партии игроки по очереди размещают свои армии на поле боя.

- На каждом поле боя присутствуют красные и синие области развёртывания, соответствующие цветам игроков. Они указаны на карте развёртывания, выбранной во время подготовки к игре.
- Размеры каждой из зон развёртывания указаны на карте развёртывания в дистанциях. Перед расставлением войск игроки должны отмерить области развёртывания с помощью линейки и пометить границы зон маркерами развёртывания.
- Играющий синими выбирает и размещает один из своих отрядов. Затем один из своих отрядов выбирает и размещает играющий красными. Игроки размещают свои отряды по очереди, пока не будут размещены все отряды.
 - » Если у одного из игроков больше отрядов, чем у другого, после того как тот игрок, у которого меньше отрядов, разместил свой последний отряд, игрок, у которого больше отрядов, размещает несколько отрядов подряд, пока не разместит все свои отряды.
 - » Если при подготовке к игре была выбрана карта условия «Быстрое подкрепление», каждый игрок откладывает в сторону от 1 до 2 отрядов, чтобы разместить их на поле боя позднее во время партии.
- Чтобы разместить отряд, игрок выбирает один из своих отрядов и размещает все фигурки этого отряда внутри одной из зон развёртывания, соответствующей цвету игрока.

- » Подставка каждой фигурки не должна выступать за пределы зоны развёртывания, т. е. подставка не должна пересекать воображаемую линию, отмеченную маркерами развёртывания и краями поля.
- » Каждая фигурка отряда должна располагаться относительно командира отряда таким образом, чтобы отряд сохранял целостность.

См. также: [поле боя](#), [определение деталей сражения](#), [подготовка к игре](#)

РАЗЛЁТ (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОРУЖИЯ)

Оружие с ключевым словом «РАЗЛЁТ» эффективно против отрядов, состоящих из нескольких фигурок. Когда фигурка добавляет в пул атаки оружие с ключевым словом «РАЗЛЁТ», кубики этого оружия добавляются в пул атаки по одному разу за каждую фигурку в отряде защищающегося, до которой не перекрыта линия обзора от фигурки, использующей это оружие.

Например, если у оружия есть ключевое слово «РАЗЛЁТ», а на его карте указан 1 символ чёрного кубика атаки, то при использовании против отряда из трёх фигурок это оружие добавляет в пул атаки 3 чёрных кубика атаки.

См. также: [атака](#), [пул атаки](#), [кубики](#), [линия обзора](#), [фигурка](#), [оружие](#)

РАЗРЕШЕНИЕ СПОРОВ

См. [«Разрешение споров»](#).

РАУНД

Каждый игровой раунд состоит из 3 фаз, которые разыгрываются в следующем порядке: фаза командования, фаза активации и конечная фаза.

- Игра заканчивается после шестого раунда, если только один из игроков не победит раньше.
- Раунды игры отслеживаются при помощи счётчика раундов.

См. также: [фаза активации](#), [фаза командования](#), [конечная фаза](#), [счётчик раундов](#), [жетоны победы](#), [победа в игре](#), [игровой раунд](#)

РЫВОК (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОТРЯДА)

После того как отряд с ключевым словом «РЫВОК» выполнил действие «движение» и соприкоснулся подставками с вражеским отрядом, чтобы начать ближний бой, он может выполнить действие «ближняя атака» вне очереди по отношению к этому отряду.

- Это действие «атака» выполняется вне очереди и, следовательно, не попадает под ограничение на 2 действия, которые отряд может выполнить во время фазы активации.
- Отряд, который уже выполнил действие «атака» в этой активации, не может выполнить действие «атака» вне очереди.
- Отряд, который выполнил действие «атака» вне очереди в этой активации, не может выполнить ещё одно действие «атака».

См. также: [атака](#), [соприкосновение подставки](#), [действия вне очереди](#), [ближний бой](#), [оружие ближнего боя](#), [движение](#)

СБОР АРМИИ

См. [«Сбор армии»](#).

СВОЙСТВА

На картах указаны свойства, которые игроки могут использовать для получения различных игровых эффектов.

- На картах отрядов свойства представлены ключевыми словами. На лицевой стороне всех карт отрядов есть справочный текст, относящийся к ключевым словам данного отряда. На оборотной стороне всех карт отрядов есть справочный текст, относящийся к оружию данного отряда.
 - » Справочный текст не содержит исчерпывающего описания правил, касающихся того или иного ключевого слова. При возникновении вопросов, касающихся какого-либо ключевого слова, рекомендуем обращаться к соответствующей статье в глоссарии.
- Карты улучшений и командования также содержат свойства. Каждое такое свойство снабжено описанием того, как и когда оно используется.
- Если перед указанием свойства стоит символ действия карты (♣), это свойство позволяет игроку выполнить соответствующее действие в рамках 2 действий, которые отряд может выполнить во время своей активации.
- Если перед указанием свойства стоит символ действия карты вне очереди (♠), это свойство позволяет игроку выполнить соответствующее действие в дополнение к 2 действиям, которые отряд может выполнить во время своей активации.
- Чтобы использовать свойства некоторых карт, их необходимо повернуть. На таких картах присутствует символ поворота (↻).
 - » Если карта с символом поворота уже повернута, игрок не может использовать её свойство до тех пор, пока не подготовит её.
 - » Отряд может выполнить действие «восстановление», чтобы подготовить любые из своих повернутых карт улучшений.

- Если в описании свойства есть слова «выполнив» или «после», эффект такого свойства применяется сразу же после описанного события.
- Если в описании свойства есть слово «когда», эффект такого свойства применяется одновременно с описанным событием.
- Если свойство позволяет отряду получить тот или иной игровой эффект после движения этого отряда, отряд может получить этот эффект после обычного передвижения, принудительного передвижения, подъёма/спуска, быстрого подъёма/спуска, поворота и заднего хода (но не после отступления).
- Если свойство позволяет отряду во время своей активации передвинуться или атаковать, например, при использовании карты командования, такие передвижение или атака не являются действиями и, следовательно, не позволяют использовать свойства, которые применяются после действий «передвижение» или «атака».
- Свойства отрядов и оружия могут позволять отрядам получать жетоны прицеливания, уклонения или ожидания. Игровые эффекты, которые прямо указывают получить жетон прицеливания, уклонения или ожидания, не являются действиями «прицеливание», «уклонение» или «ожидание» и, следовательно, не позволяют использовать свойства, которые применяются после этих действий.

См. также: [действия](#), [действия карт](#), [карты командования](#), [ключевые слова](#), [повернуть](#), [действия вне очереди](#), [действия карт вне очереди](#), [карты улучшений](#)

СЕКТОР ОБСТРЕЛА

Сектор обстрела — это конусообразная область, которая ограничена линиями, отмеченными на подставках некоторых фигурок.

- На подставках некоторых фигурок есть линии сектора обстрела, которые используются для определения сектора обстрела этой фигурки.
- Линии сектора обстрела всегда идут от центра подставки фигурки к её краям.
 - » Передний сектор обстрела фигурки — это сектор, который исходит от двух передних линий на подставке и тянется вперёд в сторону поля боя. Между этими двумя линиями всегда находится паз.
- Чтобы определить границу сектора обстрела фигурки, игрок прикладывает линейку к подставке фигурки и выравнивает её относительно линий, «продлевая» их.
- Фигурки, любая часть которых находится внутри сектора, образованного «продлёнными» линиями, находятся в секторе обстрела.

См. также: [атака](#), [пул атаки](#), [подставка](#), [ограничение стрельбы: только вперёд](#), [линия обзора](#), [паз](#), [техника](#), [оружие](#)

СКОРОСТНОЙ X (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОТРЯДА)

Ключевое слово «СКОРОСТНОЙ X» значит, что эта техника постоянно находится в движении, поэтому она выполняет принудительное движение при активации и может игнорировать местность определённой высоты.

- Когда отряд с ключевым словом «СКОРОСТНОЙ X» активируется, он выполняет принудительное движение.
 - » Хотя принудительное движение считается движением, оно не является действием «движение» и, следовательно, не позволяет использовать свойства, которые применяются после этого действия, а также не попадает под ограничение на 2 действия, которые отряд может выполнить во время фазы активации.
 - » Чтобы выполнить принудительное передвижение, отряд выполняет полное движение с максимальной возможной скоростью. Если это невозможно или если в таком случае подставка командира отряда выйдет за пределы поля боя, то отряд выполняет частичное движение, заканчивая передвижение на шаблоне настолько далеко, насколько это возможно. Если отряд таким способом выполнил частичное движение, он получает число повреждений, равное своей максимальной скорости.
 - Если командир отряда заканчивает это передвижение и часть его подставки при этом выходит за край поля боя, этот отряд побеждён.
 - » Финальное положение техники на репульсорной тяге (после того как она передвинулась) не может перекрывать другие фигурки, если только это не было принудительным передвижением. Если игрок выполняет принудительное передвижение, то финальное местоположение его репульсорной техники может перекрывать фигурки солдат. В этом случае эти фигурки солдат вытесняются.
 - Солдаты, которые находятся в стычке, не могут быть вытеснены принудительным передвижением. Если в результате принудительного передвижения финальное положение техники на репульсорной тяге перекрывает фигурку солдата, который находится в стычке, вместо этого данная техника должна выполнить частичное передвижение.
- Во время движения отряд с ключевым словом «СКОРОСТНОЙ X» может передвигаться через местность, высота которой не превышает X.
- Закончив движение любого типа, отряд с ключевым словом «СКОРОСТНОЙ X» должен расположиться на настолько плоской поверхности, насколько это возможно. Эта поверхность не обязательно должна быть идеально плоской, и мы рекомендуем игрокам до начала партии определить, на какой местности отряды не могут закан-

чивать движение. Однако, как правило, если фигурку нельзя поставить так, чтобы она сохраняла устойчивость, не падала и при этом находилась под углом меньше 45°, то фигурка не может заканчивать движение на этой поверхности.

- » Если при выполнении принудительного передвижения местность, на которой отряд не может заканчивать движение, мешает ему выполнить полное движение, вместо этого он выполняет частичное передвижение и получает столько повреждений, какова его скорость.
- Финальное положение отряда не может перекрывать жетоны задач и условий.
- Когда отряд выполняет принудительное движение, подставки фигурок отряда могут частично выдаваться над уступом, если при этом они сохраняют устойчивость. Если подставка командира отряда не помещается на поверхности, на которую передвигается отряд, или если любая из фигурок отряда не может быть расположена с сохранением целостности, этот отряд не может завершить принудительное передвижение.
- Если при принудительном передвижении командир отряда должен закончить движение на элементе местности, который он обычно игнорирует, так как имеет ключевое слово «СКОРОСТНОЙ X» или относится к типу «техника на репульсорной тяге», то чтобы расположиться на поле боя или элементе местности согласно правилам, он может передвинуться назад по шаблону для передвижения на расстояние, не превышающее половины длины его подставки. Он не может этого сделать, если ключевое слово «СКОРОСТНОЙ X» или тип отряда «техника на репульсорной тяге» не позволяют игнорировать данный элемент местности, поэтому в таком случае отряд будет не в состоянии завершить принудительное передвижение.
 - » Командир отряда может двигаться по шаблону для передвижения только назад и не может двигаться вперёд за пределы конца шаблона для передвижения.
 - » Командир отряда не может продвинуться назад больше, чем на половину диаметра своей подставки.
 - » Командир отряда всё равно должен передвинуться настолько далеко по шаблону для передвижения, насколько это возможно. Он может передвинуться назад исключительно для того, чтобы расположиться на поле боя или элементе местности устойчиво и согласно правилам.
- » Если командир отряда всё равно не может расположиться на поле боя согласно правилам, он передвигается настолько далеко, насколько это возможно, и получает столько повреждений, какова его скорость, так как он не смог завершить принудительное передвижение.

См. также: принудительное передвижение, побеждённый, вытеснение, высота, покинуть поле боя, движение, командир отряда, техника, дополнительные правила местности

СКОРОСТЬ

См. [«Движение»](#).

СОЛДАТЫ

Солдаты — это тип отрядов, который состоит из одной или нескольких фигурок на маленьких круглых подставках.

- Тип или подтип каждого отряда указан на его карте под его иллюстрацией.
- У каждого отряда солдат есть значение храбрости, определяющее, сколько жетонов подавления он может получить, прежде чем станет подавленным или запаникует.
- Солдаты подчиняются следующим правилам движения.
 - » Солдаты могут выполнять подъём/спуск и быстрый подъём/спуск.
 - » Солдаты не могут выполнять поворот и задний ход.
 - » Солдаты могут передвигаться сквозь технику на репульсорной тяге, но не могут передвигаться сквозь наземную технику.
 - » Солдаты могут передвигаться сквозь других солдат.
- Солдаты могут вступать в ближний бой, и если солдат вступает в ближний бой с другим солдатом, то они находятся в стычке. В стычке могут находиться только солдаты.
- Солдаты не заслоняют другие фигурки и не предоставляют укрытие.
- Солдаты не перекрывают линию обзора.

См. также: [подъём/спуск и быстрый подъём/спуск](#), [целостность](#), [храбрость](#), [вытеснение](#), [в стычке](#), [линия обзора](#), [ближний бой](#), [движение](#), [паника](#), [подавление](#), [техника](#), [отряд](#), [отступить](#), [дополнительные правила местности](#)

СОПРИКОСНОВЕНИЕ ПОДСТАВКИ

Соприкосновение подставки с чем-либо происходит тогда, когда подставка фигурки физически касается чего-либо на поле боя — обычно это элемент местности, другая фигурка или жетон задачи.

- Если подставки двух фигурок касаются друг друга, происходит соприкосновение подставок.
- Если подставка фигурки касается элемента местности или жетона задачи, происходит соприкосновение подставки с этой местностью или жетоном.
- Дружественные фигурки из разных отрядов могут соприкасаться друг с другом подставками.

- Фигурки могут соприкасаться подставками с фигурками из вражеских отрядов, только если у командира отряда есть оружие ближнего боя (☒). В этом случае командир отряда может выполнить движение и соприкоснуться подставками с вражеской фигуркой, чтобы начать ближний бой.

- Так как подставка фигурки может выдаваться над уступом или стоять на неровной поверхности под наклоном, могут происходить ситуации, когда другую фигурку нельзя поставить так, чтобы её подставка вплотную касалась подставки первой, из-за небольшой разницы в высоте между ними. В таких ситуациях соприкосновение фигурок происходит тогда, когда выполняются условия, описанные ниже.

- » Во-первых, между основаниями двух фигурок не должно быть свободного пространства, если смотреть сверху, — т. е. если бы обе фигурки стояли на плоской поверхности, их подставки бы соприкасались.
- » Во-вторых, высота, разделяющая две фигурки, не должна превышать толщину стандартной подставки игры «ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ЛЕГИОН».
- » Если оба этих условия выполняются, считается, что в этой ситуации фигурки соприкасаются друг с другом подставками и подчиняются всем обычным правилам соприкосновения подставок.

См. также: [подставка](#), [подъём/спуск и быстрый подъём/спуск](#), [укрытие](#), [в стычке](#), [жетоны задач](#), [ближний бой](#), [оружие ближнего боя](#)

СПЛОТИТЬСЯ

В начале своей активации отряд должен сплотиться, чтобы сбросить подавление и не допустить паники.

- Во время активации отряда на шаге «Сплочение отряда» игрок, контролирующий этот отряд, бросает 1 белый кубик защиты за каждый имеющийся у отряда жетон подавления. После этого за каждый результат «блок» (♥) и «перегрузка в защите» (♣) с этого отряда убирается 1 жетон подавления.
- Если число жетонов подавления отряда стало равно значению его храбрости или превысило его, он становится подавленным.
- Если во время активации сразу после шага «Сплочение отряда» отряд подавлен, он теряет одно из двух своих действий в этой активации.
- Отряд не может потерять действие из-за того, что получил жетоны подавления и стал подавленным уже после того, как разыграл свой шаг «Сплочение отряда». Таким же образом, отряд не может вернуть потерянное действие из-за того, что убрал жетоны подавления и перестал быть подавленным.

- Если во время активации сразу после шага «Сплочение отряда» число жетонов подавления отряда равно удвоенному значению его храбрости или превышает его, он впадает в панику. Впавший в панику отряд по-прежнему подвержен эффектам подавления. Кроме того, когда запаниковавший отряд активируется, он не может выполнять действия вне очереди и должен потратить оставшееся действие на то, чтобы выполнить действие «движение» с максимальной скоростью по возможности по прямой линии к ближайшему краю поля.
- » Если командир отряда заканчивает движение так, что хотя бы часть его подставки оказывается за пределами поля, этот отряд побеждён.
- » При проверке на панику отряды, находящиеся на дистанции 1–3 от дружественного военачальника, могут использовать значение храбрости этого военачальника вместо своего.
- С точки зрения игровой механики отряд без жетонов подавления (включая отряды техники) тоже выполняет шаг «Сплочение отряда», хотя игроку не нужно бросать кубики, чтобы убирать жетоны подавления.

См. также: [активация отрядов](#), [храбрость](#), [подавление](#), [паника](#)

СТАНДАРТНОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Стандартное передвижение — это основной способ, которым отряды передвигаются по полю боя. Чтобы выполнить стандартное передвижение, игрок прикладывает шаблон для передвижения к подставке командира своего отряда и передвигает командира вдоль шаблона. Если на подставке есть пазы, игрок соединяет шаблон для передвижения с передним пазом подставки командира отряда.

- Передвижение со скоростью X, предписанное игровым эффектом, считается стандартным передвижением.
- Принудительное передвижение считается стандартным передвижением.
- Поворот, задний ход, подъём/спуск и быстрый подъём/спуск не считаются стандартным передвижением.

См. также: [принудительное передвижение](#), [движение](#), [паз](#)

СТОРОНЫ

В игре есть две стороны: Галактическая Империя (имперцы) и Альянс повстанцев (повстанцы).

- Каждая из сторон представлена своим символом.



Галактическая Империя



Альянс повстанцев

- В одной армии могут находиться отряды только одной стороны.

- » Карты улучшений с ограничением «только для тёмной стороны» может использовать только Галактическая Империя.
- » Карты улучшений с ограничением «только для светлой стороны» может использовать только Альянс повстанцев.

См. также: [карты улучшений](#), [сбор армии](#)

СЧЁТЧИК РАУНДОВ

Счётчик раундов используется, чтобы отслеживать текущий раунд игры.



Счётчик раундов

- Во время конечной фазы игрок, у которого находится счётчик раундов, переводит его на следующее деление — это номер следующего раунда. Затем игрок передаёт счётчик сопернику.
- Если во время фазы командования игроки раскрывают карты командования с одинаковым количеством кружков, игрок, у которого находится счётчик раундов, бросает красный кубик защиты. Если выпадет «блок» (♥), то инициатива будет у этого игрока. Иначе инициатива будет у его соперника.

См. также: [фаза активации](#), [фаза командования](#), [конечная фаза](#), [инициатива](#), [раунд](#), [победа в игре](#), [игровой раунд](#)

ТЕХНИКА

Техника — это тип отрядов, который состоит из одной или нескольких фигурок на средних, больших или огромных подставках.

- Существует 2 подтипа техники: наземная техника и техника на репульсорной тяге. Тип или подтип каждого отряда указан на его карте под его иллюстрацией.
- У каждого отряда техники есть значение запаса прочности, которое определяет, сколько повреждений эта техника может получить, прежде чем потеряет управление, получит неисправность ходовой части или одно из его орудий будет уничтожено.
- На подставке каждой фигурки техники есть линии, обозначающие её сектор обстрела.
- На подставке каждой фигурки техники есть передний и задний пазы.
 - » Когда фигурка техники выполняет стандартное движение, игрок соединяет её передний паз с шаблоном для передвижения.
 - » Когда фигурка техники выполняет задний ход, игрок соединяет шаблон для передвижения с её задним пазом.

- Техника подчиняется следующим правилам движения.
 - » Наземная техника и техника на репульсорной тяге может поворачиваться.
 - » Наземная техника может выполнять задний ход, но техника на репульсорной тяге этого не может. Наземная техника — это единственный подтип отрядов, который может выполнять задний ход.
 - » Техника не может выполнять подъём/спуск и быстрый подъём/спуск, если только у неё нет ключевого слова «ВЕЗДЕХОДНАЯ ТЕХНИКА».
 - » Наземная техника может передвигаться сквозь технику на репульсорной тяге, но не может передвигаться сквозь другую наземную технику.
 - » Наземная техника может передвигаться сквозь фигурки солдат. Если при этом она перекрывает одну или несколько подставок фигурок солдат, эти фигурки вытесняются.
 - » Техника на репульсорной тяге может передвигаться сквозь солдат и наземную технику. Сквозь наземную технику может передвигаться только техника на репульсорной тяге.
- Наземная техника может выполнять действие «ожидание», но техника на репульсорной тяге этого не может.
- Техника может находиться в ближнем бою, но не может находиться в стычке.
- Наземная техника может заслонять другие фигурки и, следовательно, предоставлять им укрытие; техника на репульсорной тяге не заслоняет другие фигурки и не предоставляет укрытие.
 - » Шагоходная наземная техника обычно предоставляет ненадёжное укрытие.
 - » Техника на колёсах или гусеницах предоставляет надёжное укрытие.
- Техника может перекрывать линию обзора.

См. также: [потеря управления](#), [неисправность ходовой части](#), [вытеснение](#), [сектор обстрела](#), [линия обзора](#), [ближний бой](#), [движение](#), [паз](#), [поворот](#), [запас прочности](#), [задний ход](#), [солдаты](#), [отряд](#), [уничтоженное оружие](#), [дополнительные правила местности](#)

ТЕХНИКА НА РЕПУЛЬСОРНОЙ ТЯГЕ

См. «Техника».

УКЛОНЕНИЕ

Отряды могут получать жетоны уклонения, которые позволяют им отменять результаты «попадание» во время атаки.



Жетон
уклонения

- Выполнив действие «уклонение», отряд получает жетон уклонения, который кладётся рядом с командиром отряда и передвигается по полю боя вместе с ним.
- Во время атаки на шаге «Используйте уклонение и укрытие» отряд может потратить 1 или несколько жетонов уклонения, чтобы отменить 1 результат «попадание» (★) за каждый потраченный жетон уклонения.
- Отряд не может тратить жетоны уклонения, чтобы отменять результаты «критическое попадание» (☠).
- Когда отряд тратит жетон попадания, этот жетон убирается с поля боя и возвращается в резерв.
- Во время конечной фазы все неиспользованные жетоны уклонения убираются с поля боя.
- Если отряд тратит жетон уклонения, чтобы применить ключевое слово «ПАРИРОВАНИЕ», этот отряд получает преимущество и от жетона уклонения, и от эффекта «ПАРИРОВАНИЕ».
- Отряды могут получать жетоны уклонения при помощи свойств отрядов и оружия. Игровой эффект, который прямо указывает получить жетон уклонения, не является действием «уклонение», хотя и имеет тот же результат.
- При определённых обстоятельствах во время своей активации отряд может получить больше 1 жетона уклонения; тем не менее, выполнив действие «уклонение», отряд может получить только 1 жетон уклонения за активацию.
- Отряд может тратить жетон уклонения даже при отсутствии результатов «попадание», которые можно отменить.

См. также: [действия](#), [атака](#), [отменить](#), [парирование](#) (ключевое слово отряда), [кубики](#), [проворный](#) (ключевое слово отряда)

УКРЫТИЕ

Во время дистанционной атаки местность, которая находится между двумя отрядами, может предоставить защищающемуся укрытие.

- Существует только два типа укрытий: надёжное и ненадёжное. Как правило, укрытие предоставляется элементами местности.
 - » Баррикады, заслоняющие отряды солдат, предоставляют им надёжное укрытие.
 - » Наземная техника, заслоняющая отряды, предоставляет им надёжное или ненадёжное укрытие. Как правило, шагающая техника предоставляет ненадёжное укрытие, а техника на колёсах или гусеницах — надёжное укрытие.
 - » Самодельные элементы местности могут предоставлять отрядам надёжное и ненадёжное укрытие. Перед началом партии игроки должны определить тип укрытия для каждого самодельного элемента местности.
 - » Фигурки одного отряда не могут заслонять друг друга и предоставлять друг другу укрытие.
- Во время дистанционной атаки на шаге «Используйте уклонение и укрытие» отряд, использующий ненадёжное укрытие, может отменить 1 результат «попадание» (✖), а отряд, использующий надёжное укрытие, может отменить 2 или меньше результатов «попадание» (✖).
- » Использование укрытия не позволяет отменять результаты «критическое попадание» (☠).
- Различные игровые эффекты, такие как жетоны подавления и ключевое слово «УКРЫТИЕ X», могут улучшить степень укрытия отряда на 1 или больше.

- » Когда отряд, у которого нет укрытия, улучшает степень своего укрытия на 1, считается, что он использует ненадёжное укрытие.
- » Когда отряд, у которого нет укрытия, улучшает степень своего укрытия на 2 или больше, считается, что он использует надёжное укрытие.
- » Когда отряд, который использует ненадёжное укрытие, улучшает степень своего укрытия на 1 или больше, считается, что он использует надёжное укрытие.
- » Отряд, который использует надёжное укрытие, не получает бонуса от его улучшения.

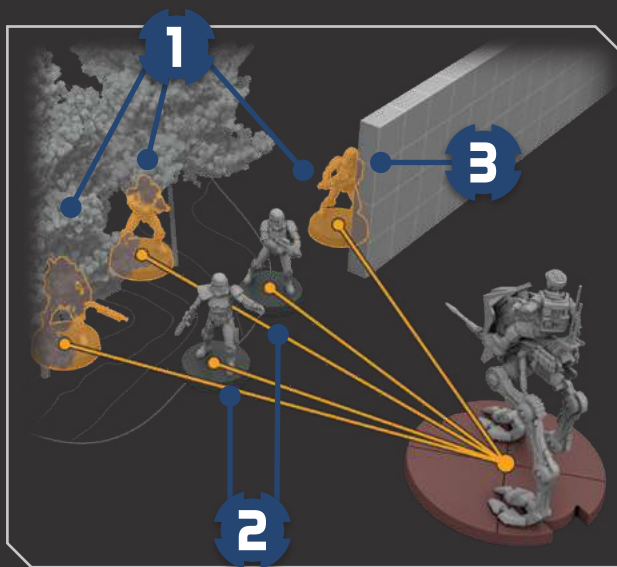
- Чтобы определить, использует ли отряд укрытие во время атаки, игрок выполняет следующие шаги:

1. **Определите число заслонённых фигурок:** игрок проверяет наличие линии обзора от фигурки командира атакующего отряда до каждой фигурки защищающегося. Если любая часть фигурки защищающегося, включая подставку, заслонена элементом местности, тогда игрок проводит воображаемую линию от центра подставки командира атакующего отряда до центра подставки фигурки защищающегося. Если эта воображаемая линия пересекает какой-либо элемент местности из тех, что заслоняют линию обзора, фигурка защищающегося считается заслонённой. Игрок повторяет этот процесс для каждой фигурки защищающегося, чтобы определить, сколько фигурок заслонены.

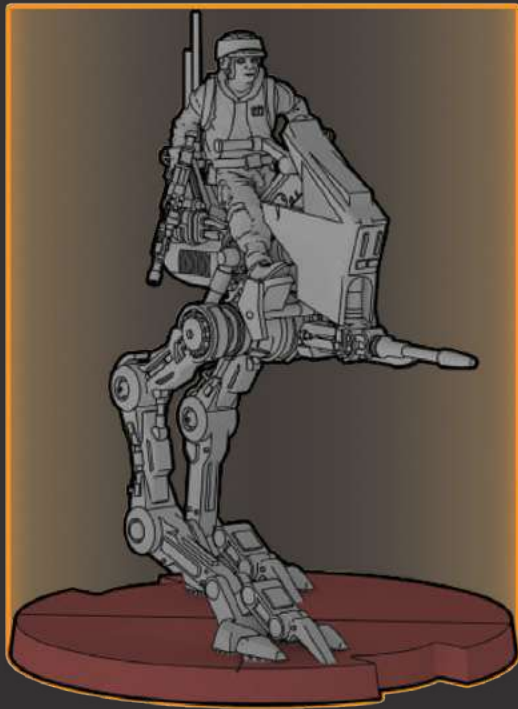
- » Если подставка командира атакующего отряда соприкасается с элементом местности, данный элемент местности не может заслонять фигурку защищающегося, если только линия обзора от командира атакующего отряда до этой фигурки не оказывается полностью перекрытой.

МЕСТНОСТЬ И УКРЫТИЕ

1. По крайней мере половина фигурок защищающегося (три из пяти) заслонена, поэтому весь отряд получает бонус к укрытию.
2. Две из трёх фигурок находятся в ненадёжном укрытии (лес), а одна — в надёжном укрытии (здание, полностью блокирующее линию обзора). Так как в ненадёжном укрытии находится больше фигурок, чем в надёжном, считается, что во время этой атаки отряд находится в ненадёжном укрытии.
3. Кроме того, так как линия обзора от АТ-РТ до одного из штурмовиков полностью перекрыта (если смотреть с верхней точки над центром подставки АТ-РТ), этот штурмовик не может быть побеждён, даже если отряд получит 5 повреждений или больше. Если в такой ситуации 4 видимые фигурки (включая командира отряда) будут побеждены, оставшаяся фигурка становится новым командиром отряда.



ОТРЯДЫ КАК ЧАСТЬ ЛАНДШАФТА



При необходимости считать AT-RT частью ландшафта представьте на его месте цилиндрическую зону, ограниченную краями его подставки и верхней точкой фигурки. При проверке линии обзора фигурка защищающегося, заслонённая этой зоной, будет получать бонус от ненадёжного укрытия.

- » Наземная техника может предоставлять укрытие. Чтобы определить, заслонена ли фигурка защищающегося, считайте любую наземную технику частью ландшафта.
- » Если подставка командира атакующего отряда соприкасается с подставкой другой фигурки, последняя не может заслонять фигурку защищающегося, если только линия обзора от командира атакующего отряда до этой фигурки не оказывается полностью перекрытой.
- » Если на подставке фигурки защищающегося есть пазы и «летающая» опора, то при проверке, заслоняет ли элемент местности эту фигурку, опора и подставка не считаются частью фигурки.
- » При проверке, пересекает ли воображаемая линия какой-либо элемент местности между центрами двух подставок фигурок, эта линия всегда прокладывается в горизонтальной двумерной плоскости. В этом случае рекомендуем игроку смотреть на поле боя сверху вниз.

2. Определите укрытие: если заслонена по крайней мере половина фигурок защищающегося отряда, считается, что у этого отряда есть укрытие. Тип укрытия данного отряда определяется объектом, заслоняющим фигурки, согласно следующим правилам.

- » Если фигурки отряда заслонены наземной техникой, то этот отряд находится в ненадёжном или надёжном укрытии, в зависимости от техники.
- » Если фигурки отряда солдат заслонены баррикадой, то этот отряд находится в надёжном укрытии.
- » Если фигурки отряда заслонены самодельным элементом местности, то этот отряд находится в укрытии того типа, который предоставляет данный элемент местности.

ПРОВЕРКА ЛИНИИ ОБЗОРА ПРИ ОПРЕДЕЛЕНИИ УКРЫТИЯ



Несмотря на то что между AT-ST и фигуркой солдата повстанцев находится баррикада, при проверке линии обзора от самой верхней части фигурки AT-ST над центром её подставки баррикада не перекрывает фигурку солдата повстанцев даже частично. Следовательно, данная фигурка не считается заслонённой.

- » Если часть фигурок отряда имеет надёжное укрытие, а часть имеет ненадёжное укрытие, то считается, что этот отряд имеет надёжное укрытие, если по крайней мере половина фигурок отряда заслонена объектом, предоставляющим надёжное укрытие. В противном случае считается, что этот отряд имеет ненадёжное укрытие.
- » Если какая-либо фигурка заслонена и объектом, предоставляющим надёжное укрытие, и объектом, предоставляющим ненадёжное укрытие, считается, что эта фигурка заслонена надёжным укрытием.
- » Если защищающийся находится выше атакующего, то защищающийся, как правило, находится в укрытии, так как при проверке линии обзора от командира атакующего отряда часть подставок всех фигурок защищающегося отряда, скорее всего, будет заслонена элементом местности, на котором стоит защищающийся отряд.

См. также: [атака](#), [баррикады](#), [подставка](#), [соприкосновение подставки](#), [отменить](#), [укрытие X \(ключевое слово отряда\)](#), [кубики](#), [подавление](#), [командир отряда](#), [дополнительные правила местности](#)

УКРЫТИЕ X (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО ОТРЯДА)

Если у защищающегося отряда есть ключевое слово «УКРЫТИЕ X», то во время дистанционной атаки на шаге «Используйте уклонение и укрытие» такой отряд улучшает степень своего укрытия на X.

См. также: [атака](#), [взрыв \(ключевое слово оружия\)](#), [отменить](#), [укрытие](#)

УНИКАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Некоторые отряды и улучшения относятся к конкретным персонажам, уникальному оружию или известным, уникальным в своём роде отрядам.

- Перед названиями уникальных карт улучшений и отрядов стоит точка (•).
- У игрока в армии не может быть двух или более карт с одинаковыми уникальными названиями.

См. также: [карты улучшений](#), [структура карт](#)

УНИЧТОЖЕННОЕ ОРУЖИЕ

Оружие отряда техники может быть уничтожено, если он получил количество повреждений, равное его запасу прочности или превышающее его (см. «Запас прочности»).



Жетон уничтоженного оружия

- Если оружие отряда техники уничтожено, жетон уничтоженного оружия кладётся на соответствующую карту улучшения или на графу оружия на карте отряда.
 - » Это оружие больше не может предоставлять кубики пулу атаки.
- Жетон уничтоженного оружия — это один из трёх типов жетонов неисправной техники.

См. также: [атака](#), [кубики](#), [запас прочности](#), [карты улучшений](#), [техника](#), [оружие](#), [повреждения](#)

УНИЧТОЖЕННЫЙ

См. «[Побеждённый](#)» и «[Запас прочности](#)».

ФАЗА АКТИВАЦИИ

Во время фазы активации игроки по очереди активируют свои отряды.

- Начиная с игрока, обладающего инициативой, игроки по очереди делают ходы, активируя по одному из своих неактивированных отрядов. Этот процесс повторяется, пока все отряды на поле боя не будут активированы.
 - » Если у одного из игроков больше отрядов, чем у другого, после того как тот игрок, у которого меньше отрядов, активирует свой последний отряд, игрок, у которого больше отрядов, делает несколько ходов подряд, пока не активирует все свои отряды.
- Когда наступает черёд игрока активировать свой отряд, этот игрок выполняет следующие шаги:
 1. **Выберите отряд:** игрок либо выбирает отряд с жетоном приказа, лежащим в открытую, либо берёт случайный жетон приказа из пула приказов и выбирает отряд с соответствующей категорией, у которого нет жетона приказа.
 2. **Активируйте отряд:** игрок активирует выбранный отряд, выполняя им не более 2 действий, а также любое число действий вне очереди.
 3. **Поместите жетон приказа:** игрок кладёт жетон приказа взакрытую на поле боя рядом с командиром этого отряда.
- Если игрок случайным образом вытянул из пула приказов жетон и этот жетон не соответствует ни одному отряду на поле боя из тех, какие можно было бы активировать (обычно так происходит, если отряд был побеждён и убран с поля боя), игрок откладывает этот жетон приказа в сторону и берёт из своего пула другой жетон.
- После того как все отряды были активированы, фаза активации заканчивается и наступает конечная фаза.

См. также: [действия](#), [активация отрядов](#), [храбрость](#), [действия вне очереди](#), [выдача приказов](#), [пул приказов](#), [жетоны приказов](#), [паника](#), [инициатива](#), [категория](#), [подавление](#)

ФАЗА КОМАНДОВАНИЯ

Во время фазы командования каждый игрок выбирает карту командования на руке, выбирает военачальника и от его имени отдаёт приказы одному или нескольким отрядам на поле боя.

Фаза командования разыгрывается по шагам:

- Выберите карту командования:** каждый игрок тайно выбирает карту командования на руке и кладёт её на стол взакрытую. После этого оба игрока одновременно раскрывают эти карты.
 - » Если игрок не может выбрать военачальника на поле боя, он не разыгрывает карту командования.
 - » Если у игрока есть возможность выбрать карту командования, он должен её выбрать.
- Определите инициативу:** Инициатива определяется по числу кружков в левом верхнем углу (у кого меньше, тот обладает инициативой).
 - » Если на обеих картах одинаковое число кружков, то игрок, у которого находится счётчик раундов, бросает красный кубик защиты (красный шестигранник). Если выпадет «блок» (▼), то инициатива будет у этого игрока. Иначе инициатива будет у его соперника.
 - » Если карту командования может разыграть только один игрок, инициатива достаётся этому игроку.
- Отдайте приказы:** каждый игрок, начиная с обладателя инициативы, выбирает дружественного военачальника и отдаёт от его лица приказы. Количество отдаваемых приказов указано на выбранной карте командования.
 - » Если разыгрывается карта командования, уникальная для военачальника, игрок должен обозначить этого военачальника.
 - » Военачальник может отдавать приказы только подходящим отрядам. Подходящий отряд должен удовлетворять следующим требованиям.
 - У отряда не должно быть приказа, полученного во время текущей фазы командования.
 - Отряд должен находиться на дистанции 1–3 от военачальника, который был выбран для выдачи приказов.
 - Если на выбранной карте командования указан тип отряда (например, солдаты), подходящий отряд должен соответствовать этому типу.
- Создайте пул приказов:** каждый игрок создаёт пул приказов из тех жетонов приказов, которые он не положил на поле боя при разыгрывании карты командования.
 - » Рекомендуем игрокам создавать пул приказов, помещая оставшиеся жетоны приказов в непрозрачный мешочек; тем не менее, вместо этого игрок может перемешать их и выложить взакрытую рядом с полем боя.

- Разыграв все шаги фазы командования, игроки могут переходить к фазе активации.

См. также: [карты командования](#), [военачальник](#), [выдача приказов](#), [пул приказов](#), [жетоны приказов](#), [измерение](#), [инициатива](#), [дистанция](#) и [дальнобойность](#)

ФИГУРКА

Фигурки — это пластиковые модели, входящие в состав игры.

- Каждая фигурка прикреплена к подставке и является частью какого-либо отряда.
- Фигурки солдат прикреплены к маленьким круглым подставкам.
- Фигурки наземной техники прикреплены к средним, большим или огромным подставкам, на которых есть пазы.
- Фигурки техники на репульсорной тяге прикреплены к средним, большим или огромным подставкам с пазами, при помощи пластиковых опор.

См. также: [подставка](#), [паз](#), [солдаты](#), [отряд](#), [техника](#)

ХРАБРОСТЬ

На всех картах отрядов солдат указано значение храбрости.



Значение храбрости

- Значение храбрости отряда солдат указано напротив символа храбрости.
- Отряд, у которого число жетонов подавления равно значению храбрости или превышает его, считается подавленным.
- Если после сплочения отряд остаётся подавленным, то в этой активации он выполняет на 1 действие меньше.
- Отряд не может потерять действие из-за того, что получил жетоны подавления и стал подавленным уже после того, как разыграл свой шаг «Сплочение отряда». Таким же образом, отряд не может вернуть потерянное действие из-за того, что убрал жетоны подавления и перестал быть подавленным.
- Если у отряда после сплочения число жетонов подавления равно удвоенному значению храбрости или превышает его, он впадает в панику. Такой отряд по-прежнему подвержен эффектам подавления. Кроме того, он не может выполнять действия вне очереди и должен потратить оставшееся действие на то, чтобы передвинуться с максимальной скоростью по возможности по прямой линии к ближайшему краю поля.
 - » Если командир отряда заканчивает движение так, что хотя бы часть его подставки оказывается за пределами поля, этот отряд побеждён.
 - » При проверке на панику отряды, находящиеся на дистанции 1–3 от дружественного военачальника, могут использовать значение храбрости этого военачальника вместо своего.

- У некоторых отрядов солдат нет значения храбрости. На картах таких отрядов на месте значения храбрости стоит «—».
- » Отряды без значения храбрости не могут получать жетоны подавления и, следовательно, не могут быть подавленными или впавшими в панику.

См. также: [действия](#), [активация отрядов](#), [фаза активации](#), [военачальник](#), [покинуть поле боя](#), [паника](#), [восстановление](#), [подавление](#), [солдаты](#)

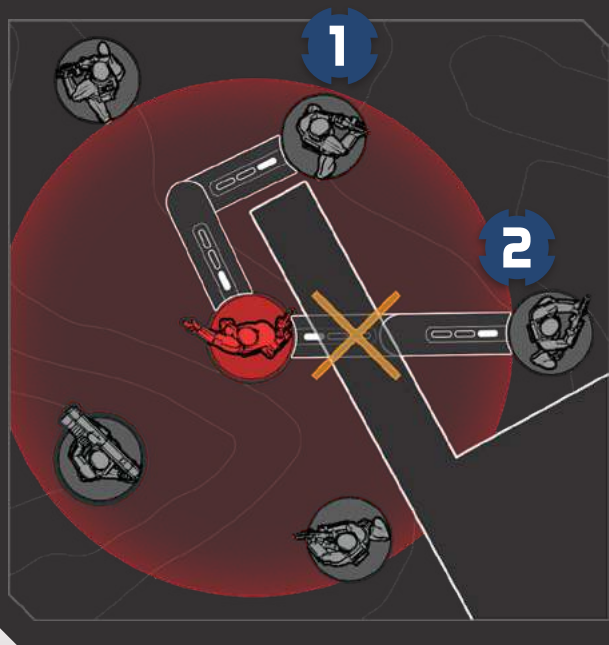
ЦЕЛОСТНОСТЬ

Все фигурки отряда, кроме командира, должны быть расположены относительно командира так, чтобы отряд оставался целостным.

- После того как командир отряда ставится на поле боя, передвигается по нему или вытесняется, все остальные фигурки отряда нужно расположить так, чтобы отряд оставался целостным.

ЦЕЛОСТНОСТЬ ВОЗЛЕ ПРЕПЯТСТВИЙ

1. Этот штурмовик расположен с сохранением целостности, так как дистанция между ним и командиром его отряда равна длине шаблона для передвижения со скоростью 1 и он может обойти непроходимую местность, выполнив движение со скоростью 1.
2. При таком расположении штурмовика отряд не сохраняет целостность, так как непроходимая местность мешает штурмовику выполнить движение со скоростью 1.



- Отряд считается целостным, если расстояние между любой фигуркой в отряде и командиром отряда не превышает длины шаблона для передвижения со скоростью 1.
- » Если подставка командира отряда касается одного конца шаблона для передвижения со скоростью 1, а подставка другой фигурки этого отряда касается другого конца данного шаблона, эти фигурки находятся на максимальном расстоянии друг от друга, при котором сохраняется целостность.
- При размещении отряда с сохранением целостности фигурки, на подставках которых есть пазы, должны быть направлены строго в ту же сторону, что и подставка командира отряда.
- При размещении отряда с сохранением целостности фигурки не должны соприкасаться подставками с вражескими фигурками, если только отряд не находится в ближнем бою (см. [«Ближний бой»](#)).
- При передвижении командира отряда игрок может отодвигать в сторону любые фигурки этого отряда, которые мешают ему расположить шаблон для передвижения.
- При вытеснении нескольких отрядов одновременно игрок может сперва передвинуть командиров отрядов, а затем расположить остальные фигурки так, чтобы отряды сохраняли целостность.
- При размещении отряда с сохранением целостности подставки фигурок могут частично выдаваться над уступом, если при этом они сохраняют устойчивость.
- При размещении отряда с сохранением целостности все фигурки должны располагаться относительно командира отряда так, чтобы дистанцию между командиром и каждой фигуркой можно было бы преодолеть с помощью обычного передвижения со скоростью 1 (см. врезку «Целостность возле препятствий»).
- » Это значит, что при сохранении целостности фигурка не может быть отделена от командира отряда непроходимой местностью.
- » Это правило также касается фигурок, на подставках которых есть пазы; однако в данном случае возможность передвижения со скоростью 1 определяется так, как если бы командир отряда перед измерением дистанции мог повернуться на 180° или меньше.

Например, фигурка расположена таким образом, что дистанция между ней и командиром отряда не превышает длины шаблона для передвижения со скоростью 1; однако дистанцию между ними блокирует элемент местности. Если дистанцию между фигуркой и командиром её отряда можно преодолеть при обычном передвижении со скоростью 1, обходя данное препятствие, тогда отряд сохраняет целостность. В противном случае целостность не сохраняется.

- Если фигурки расположены на разной высоте, дистанция между каждой фигуркой и командиром её отряда не должна превышать дистанцию движения «подъём/спуск». Если командир отряда находится на возвышающейся местности, все фигурки данного отряда, расположенные ниже командира, должны соприкасаться подставкой с этой местностью, так чтобы каждая фигурка могла передвинуться на позицию командира отряда при помощи движения «подъём/спуск».
- » Чтобы фигурка могла передвинуться на позицию командира отряда при помощи движения «подъём/спуск», высота между ними не должна превышать 1.
- » Совершив подъём/спуск или быстрый подъём/спуск, командир отряда оказывается у границы местности ближе всего к точке, в которой он соприкасался с ней подставкой перед совершением подъёма/спуска или быстрого подъёма/спуска. Фигурки, расположенные с другой стороны границы местности, должны соприкасаться подставками с местностью как можно ближе к данной точке.
- » При размещении фигурок с сохранением целостности их нельзя ставить выше того уровня, на который командир отряда передвинулся вверх, и ниже того уровня, на который командир отряда передвинулся вниз.
- » При размещении фигурок с сохранением целостности их нельзя ставить на уровень, отличный от уровня командира отряда, если только командир отряда не совершает подъём/спуск или быстрый подъём/спуск. Однако фигурки всегда можно ставить на тот же уровень, на котором находится командир отряда.

См. также: [подъём/спуск и быстрый подъём/спуск](#), [вытеснение](#), [высота](#), [движение](#), [командир отряда](#), [вертикальное передвижение](#)

ЯМЫ И ТРАНШЕИ

См. «[Дополнительные правила местности](#)».

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА






Перед началом партии игроки могут договориться использовать одно или несколько дополнительных правил.

ВЕЛИКАЯ АРМИЯ

Если игроки хотят сделать партию масштабней, вместо стандартных армий они могут собрать великие армии. Великая армия подчиняется тем же правилам, что и стандартная, но её максимальная стоимость составляет 1600, а не 800 очков и в неё могут входить дополнительные отряды. Кроме того, для сражения великих армий необходимо поле боя размером 1,2 на 2 метра. На шаге 5 подготовки к игре игроки не вытягивают карты развёртывания, а на шаге 6 подготовки у каждого из них есть только одна возможность убрать карту. Наконец, зонами развёртывания считаются зоны, равные дистанции 2 от двухметрового края поля (первым зону развёртывания выбирает играющий синими, как на шаге 4 стандартной подготовки к игре).

КАТЕГОРИИ

При сборе великой армии в ней должны быть следующие представители.

-  **Военачальник:** от 1 до 4 военачальников.
-  **Рядовые:** от 6 до 10 отрядов рядовых.
-  **Спецвойска:** 5 или меньше отрядов спецвойск.
-  **Поддержка:** 5 или меньше отрядов поддержки.
-  **Тяжёлые войска:** 4 или меньше отрядов тяжёлых войск.

НЕОГРАНИЧЕННОЕ ЧИСЛО РАУНДОВ

Если игроки хотят отчаянно сражаться до конца, они могут воспользоваться данным правилом. Игра не заканчивается после шестого раунда; вместо этого игра заканчивается только тогда, когда все отряды одного из игроков побеждены. Пропустите шаги 5–7 при подготовке к игре и просто вытяните 1 случайную карту развёртывания.

В конце каждого шестого раунда каждый игрок возвращает на руку все свои карты командования, сброшенные в течение игры. Затем игрок, у которого находится счётчик раундов, переводит его на деление «1» и передаёт счётчик сопернику.

Если игроки хотят устроить поистине грандиозное сражение, они могут совместить правило неограниченного числа раундов с правилом великой армии. В таком случае пропустите шаги 5–7 подготовки к игре и используйте правила развёртывания для великой армии.

КОМАНДНОЕ СРАЖЕНИЕ

Игроки могут использовать описанные ниже правила, чтобы разыграть грандиозное командное сражение между 4 участниками. В командном сражении участвуют 2 команды по 2 игрока; эти 2 игрока действуют сообща, вместе разрабатывают план действий и вместе одерживают победу или терпят поражение. Каждый игрок собирает армию стоимостью 600, а не 800 очков; остальные правила соответствуют правилам сбора стандартной армии. Армии обоих игроков команды должны принадлежать одной стороне; кроме того, правило уникальности распространяется на обоих игроков, например, в армиях одной команды не может быть двух Люков Скайуокеров. Когда игра обращается к играющему синими или красными, имеются в виду оба игрока в одной команде: они вместе принимают решения при подготовке к игре, занимают одну и ту же сторону стола и зону развёртывания. При развёртывании войск игроки ставят отряды на поле боя по очереди. Когда наступает черёд команды поставить отряд, союзники решают между собой, кто из них будет ставить отряд первым.

ФАЗА КОМАНДОВАНИЯ

Во время фазы командования тот игрок, на чьей карте командования меньше всего кружков, получает инициативу и первым активирует свои отряды.

Если у обоих игроков в команде одинаковое наименьшее количество кружков, они решают между собой, кто из них обладает инициативой и первым активирует свои отряды.

Если у двоих игроков из разных команд одинаковое наименьшее количество кружков, каждая команда складывает количество своих кружков. Инициативой будет обладать тот из претендентов, чьё количество кружков осталось наименьшим и после сложения. (Если суммарное количество кружков обеих команд одинаково, то, чтобы определить обладающего инициативой, игроки бросают кубик или монетку.)

Каждый игрок может отдавать приказы только собственным отрядам.

Каждый игрок в команде имеет отдельный пул приказов.

ФАЗА АКТИВАЦИИ

Первым один из своих отрядов активирует игрок, обладающий инициативой (по результатам фазы командования).

Затем свой отряд активирует игрок из другой команды. Союзники решают между собой, кто из них будет активировать свой отряд первым.

Игроки продолжают активировать отряды по очереди, пока все отряды не будут активированы. Если у одной из команд больше нет неактивированных отрядов, другая команда может активировать несколько отрядов подряд.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

С точки зрения игровых эффектов, включая эффекты карт командования, отряды союзников считаются дружественными; тем не менее, игрок может отдавать приказы только своим отрядам и может активировать только свои отряды, когда тянет жетоны приказов из пула приказов.

При проверке на панику отряды, находящиеся на дистанции 1–3 от любого дружественного военачальника, могут использовать значение храбрости этого военачальника вместо своего.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Валентин Матюша
Переводчик и корректор: Мария Шульгина
Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

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

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия английского текста 1.5.0

Версия русского текста 1.0



© & ™ Lucasfilm Ltd. No part of this product may be used without specific written permission. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ™ of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.



WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM/SWLEGION

Disney STARWARS.RU