

STAR WARS™

IMPERIAL ASSAULT™



СПРАВОЧНИК

СТОП!

Этот справочник не научит вас играть в *Imperial Assault*. Для этого вам сначала необходимо прочесть правила игры. Если же у вас появятся вопросы по ходу игры, обращайтесь к справочнику.

ВСТУПЛЕНИЕ

— *Информация в дроиде ещё цела...*

— *Что в ней такого важного, скажите?*

— *Технические данные боевой станции. Надеюсь, анализ выявит их уязвимое место.*

— *Лея Органа и Хан Соло, «Новая надежда»*

В этом справочнике вы найдёте полные правила *Imperial Assault*. В отличие от буклета правил, здесь содержатся разъяснения по сложным и нестандартным ситуациям, которые могут возникнуть во время игры.

Большинство правил, описанных в этом справочнике, применимы как в режиме кампании, так и в режиме схватки. Правила, которые применимы **только в одном** из режимов, будут обозначены словами «во время кампании» или «во время схватки».

Любой игрок в любой момент партии может обращаться к этому справочнику за разъяснениями.

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Если написанное в этом справочнике противоречит буклету правил базовой игры или правил схватки, написанное в справочнике идёт в приоритете.

Свойства карт приоритетнее того, что написано в справочнике. Правила заданий приоритетнее свойств карт и того, что написано в справочнике.

Если в тексте карты или задания написано «**нельзя**» или «**не может**», этот эффект невозможно отменить никакими другими эффектами.

ОБЪЯСНЕНИЕ КАРТ

В тексте многих карт слово «вы» обозначает фигурку, а не игрока. Например, если на карте дислокации написано «когда вы атакуете, можете перебросить 1 или несколько кубиков атаки», то любая фигурка, относящаяся к этой группе дислокации, может перебросить один кубик, когда атакует.

ОЧЕРЕДНОСТЬ

Многие игровые эффекты могут быть применены в один и тот же момент. В таком случае определите порядок их применения следующим образом.

Во время кампании сначала применяйте эффекты, диктуемые правилами задания. Затем применяйте эффекты игрока Империи, а после этого — игроков Альянса.

Во время схватки сначала применяйте эффекты, диктуемые правилами задания. Затем применяйте эффекты игрока с инициативой, а после этого — его соперника.

Во время атаки (как в кампании, так и в схватке) сначала применяйте эффекты, диктуемые правилами задания.

Затем применяйте эффекты атакующего, а после этого — защищающегося.

Дополнительная информация об очередности и конфликте эффектов на стр. 14.

ГЛОССАРИЙ


В этом разделе справочника вы найдёте все основные правила *Imperial Assault*, приведённые в алфавитном порядке.

Просмотрев нужный параграф, вы сможете быстро найти ответы на вопросы, возникшие во время игры.

В каждом параграфе сначала изложено основное правило, а затем приведены исключения и дополнительные подробности. В конце параграфа указаны связанные с ним параграфы, которые могут содержать дополнительную информацию по теме.

АКТИВАЦИЯ

Во время каждой фазы активации каждая фигурка получает одну активацию и может совершить не более двух действий.

- Игроки проводят активацию по очереди. После того как один игрок провёл активацию, возможность это сделать получает его соперник.
- Активируя группу из двух и более фигурок, игрок совершает два действия каждой фигуркой в этой группе и только после этого передаёт ход сопернику. Он обязан провести оба действия одной фигуркой перед тем, как активировать следующую.
- Во время кампании:
 - Первым проводит активацию игрок Альянса.
 - Когда игроки Альянса получают возможность провести активацию, они выбирают, какую из повстанческих фигурок активировать.
 - Герой во время своей активации может получить 1  (усталость), чтобы получить 1 очко движения. Это можно сделать **не больше двух раз** за активацию.
 - Если у героя есть два жетона активации, он **не может провести вторую активацию**, пока каждый другой герой не проведёт свою первую активацию.
 - В начале своей активации герой возвращает в подготовленное положение все свои карты класса и предметов.
 - В партии с тремя героями игроки Альянса в конце каждого раунда выбирают одного героя, который забирает второй жетон активации.
- Фигурка завершает активацию после того, как совершила оба своих действия и потратила все оставшиеся очки движения. Игрок может завершить активацию, даже если не совершил этой фигуркой оба действия и не потратил все очки движения. Оставшиеся действия и очки движения сторают и не переносятся на следующую активацию.
- Проведя активацию, переверните жетон активации этой фигурки (для героев) или поверните набор соответствующую карту дислокации (для остальных фигурок).
- Если все дружественные карты дислокации повернуты (и/или жетоны перевернуты), игрок больше не может проводить активацию в этом раунде. Его соперник продолжает проводить активации, пока все его карты дислокации не будут повернуты (и/или жетоны перевернуты).

- Свойства, срабатывающие «во время» активации фигурки, применяются до или после любого из двух действий этой фигурки.

Также читайте: «Активные задания», «Повернуть карту», «Карты дислокации», «Группа»

АКТИВНЫЕ ЗАДАНИЯ

Активные задания — это любые доступные сюжетные или второстепенные задания, которые игроки могут выбрать для выполнения во время кампании.

Также читайте: «Задания»

АТАКА

Фигурки совершают атаки, стремясь победить враждебные фигурки.

У каждой атаки есть тип (ближняя: ♁ или дальняя: ♁), кубики и ♁ свойства (перегрузка). У героев эта информация указана на карте предмета-оружия. У других фигурок — на карте дислокации.

ШАГИ АТАКИ

Когда фигурка совершает атаку, необходимо выполнить следующие шаги:

- 1. Назначить цель:** основываясь на типе атаки (♁ или ♁), атакующая фигурка назначает подходящую цель.
 - Для ближней атаки (♁) подходящая цель — это любая враждебная фигурка на клетке рядом с атакующим. Для дальней атаки (♁) подходящая цель — это любая враждебная фигурка в поле зрения атакующего.
- 2. Бросить кубики:** атакующий бросает кубики атаки. **Одновременно с этим** защищающийся бросает кубики защиты (изображены в блоке «Защита» на планшете героя или карте дислокации защищающегося).
- 3. Перебросить:** если у игроков есть эффекты, позволяющие перебросить кубики, они применяются на этом шаге.
 - Каждый кубик можно перебросить **только один раз за атаку** вне зависимости от того, кто перебрасывает кубик.
- 4. Применить модификаторы:** если у игроков есть эффекты, позволяющие убирать или добавлять символы или изменять точность, они применяются на этом шаге. Сюда относятся и трата Ⓞ (уклонения) на то, чтобы убрать ♁ результаты. Любые ♁ свойства, дающие свои модификаторы, не применяются вплоть до шага 5.
- 5. Потратить перегрузки:** если у атакующего выпали ♁ результаты, он может потратить их для срабатывания особых свойств.
- 6. Проверить точность:** при совершении дальней атаки (♁) суммарное значение точности должно быть больше или равно количеству клеток от атакующего до цели (см. «Подсчёт клеток», стр. 21). Если точность меньше количества клеток, атака заканчивается промахом.
- 7. Подсчитать урон:** общее количество результатов ▼ (блок) вычитается из общего количества результатов ✖ (урон). Цель получает столько ✖, каково значение этой разницы.






ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ

- В отличие от героев, фигурки, относящиеся к картам дислокации, во время своей активации могут потратить только **одно** действие на атаку. Сюда относятся и особые действия, позволяющие совершить одну или несколько атак (например, «С наскока» нексу или «Жестокость» Дарта Вейдера).
 - Если свойство позволяет фигурке совершить атаку **не во время своей активации**, на эту атаку не распространяется ограничение на количество атак за активацию.
- Фигурка не может выбрать целью атаки пустую клетку.
- Фигурка не может выбрать целью атаки дружественную фигурку. Помните, что дружественные фигурки могут получить урон от некоторых свойств (например, «Взрыв»).
- Кубики, брошенные атакующим, — это **ПУЛ АТАКИ**. Кубики, брошенные защищающимся, — **ПУЛ ЗАЩИТЫ**.
- Красные, синие, жёлтые и зелёные кубики — это **КУБИКИ АТАКИ**. Чёрные и белые кубики — **КУБИКИ ЗАЩИТЫ**.
- Чтобы сработали свойства с ключевыми словами «Взрыв» или «Бойня», а также любые ключевые слова, приводящие к получению состояний, необходимо, чтобы цель атаки получила хотя бы один ✖.
- Любое свойство, которое применяется «когда вы атакуете» или «когда вы защищаетесь», можно применять в любой момент атаки, за следующими исключениями:
 - Свойство, которое добавляет кубики в пул, можно применить непосредственно перед шагом 2.
 - Свойство, которое позволяет игроку перебросить кубики, можно применить только во время шага 3.
 - Свойство, которое позволяет игроку модифицировать результат броска кубика, можно применить только во время шага 4.
- Некоторые свойства позволяют игрокам совершить атаку с помощью враждебной фигурки. Чтобы провести такую атаку, игрок, применивший свойство, получает контроль над вражеской фигуркой на время этой атаки.
 - Игрок, применяющий свойство, выбирает цель атаки. Все фигурки при этом считаются враждебными. Фигурка не может выбрать себя.
 - Игрок, применяющий свойство, бросает кубики атаки и может использовать любые свойства этой фигурки, как если бы она была его собственной.
- Свойство, которое не подразумевает атаку, но при этом наносит урон (например, «Удушение Силой» Дарта Вейдера), не считается атакой.
- Во время кампании герой, совершающий атаку, может потратить 1 ♁, чтобы восстановить 1 ⚔. Ограничение: один раз за атаку.
- Во время кампании, когда герой назначает цель атаки, он также обязан назначить одно оружие, которым будет атаковать.

Также читайте: «Взрыв», «Бойня», «Состояния», «Конфликтующие эффекты», «Изменить», «Подсчёт клеток», «Урон», «Здоровье», «Карты предметов», «Поле зрения», «Ближняя атака», «Прوماх», «Перегрузка», «Дальняя атака», «Цель»


АТАКУЕМЫЕ ОБЪЕКТЫ

Правила заданий могут позволить фигурке атаковать объекты (например, двери).



- В правилах задания всегда указано, сколько здоровья у объекта. Все , полученные объектом, кладутся либо на него, либо рядом с ним. Если объект получил количество , которое больше или равно его значению здоровья, этот объект уничтожен и убирается с поля. Если этот объект — дверь, считается, что дверь была открыта.
- Некоторые свойства, которые модифицируют атаки, могут также влиять и на атакуемые объекты. Свойство, которое ссылается на **цель**, можно применять против объекта. Свойство, которое ссылается на **фигурку**, применять против объекта нельзя. Если свойство может модифицировать любую атаку и не ссылается на конкретную цель или фигурку, его можно применять при атаке объекта.
- Свойства, влияющие на объекты, влияют **только** на те объекты, которые можно атаковать.
- Против объектов неприменимы состояния. Объекты не могут получать . Объекты нельзя отталкивать.
- Правила заданий уточняют, нужно ли бросать за объект кубики защиты и есть ли у него . Если цвет кубика не указан, то кубик защиты бросать не нужно.
- Если фигурка находится на той же клетке, что и жетон, то фигурка и жетон считаются отдельными целями для атаки. В такой ситуации фигурка не мешает атакующему видеть жетон, а жетон не мешает видеть фигурку.
- Ключевые слова «Взрыв» и «Бойня» могут влиять на объекты. Если фигурка находится на той же клетке, что и жетон, то и фигурка, и жетон считаются находящимися рядом друг с другом при применении «Взрыва» или «Бойни».
- Когда вы атакуете дверь, применяете свойство против двери или подсчитываете клетки до двери, считается, что дверь занимает каждую пустую клетку, с которой она имеет **общий край**.
- Клетки, имеющие общий край с дверью, — это единственные клетки, которые считаются находящимися рядом с дверью. При назначении  (ближней) атаки, нацеленной на дверь, атакующий должен находиться на одной из таких клеток. Если у атакующего есть свойство «Выпад», то он должен находиться на одной из таких клеток или на клетке рядом с ними.

Также читайте: «Взрыв», «Бойня», «Состояния», «Изменить», «Подсчёт клеток», «Урон», «Двери», «Здоровье», «Объекты», «Цель»

БЛИЖНЯЯ АТАКА





Некоторые карты дислокации и предметов отмечены символом . Этот символ означает, что фигурки могут совершать ближние атаки.



- Целью ближней атаки можно выбрать объект или враждебную фигурку на клетке рядом или на той же клетке, что и атакующий.
- Во время ближних атак не используется параметр точности.

- Если у фигурки нет символа , она не может совершать ближние атаки. Если целью атаки выбрана фигурка на клетке рядом с атакующим, но для атаки используется символ , то это дальняя атака, а не ближняя.

Также читайте: «Точность», «Клетка рядом», «Атака»

БОЙНЯ

Ключевое слово «Бойня» встречается на некоторых картах. Если фигурка с этим ключевым словом атакует и её цель получает хотя бы 1  (урон), атакующий может выбрать другую враждебную фигурку или объект, которые можно назначить целью атаки. Выбранная фигурка или объект получает количество , равное значению «Бойни». Например, «Бойня 1 » означает, что выбранная фигурка или объект получит 1 .

- Выбранная фигурка или объект должны быть подходящей целью для атаки. Например, если атака ближняя (без «Выпада»), то выбранная фигурка должна находиться на клетке рядом с атакующим.
- Свойство «Бойня» применяется после проведения атаки.
- Полученные от «Бойни»  нельзя заблокировать с помощью .
- Если атака также приводит к получению состояния, например «Оглушения» или «Истекания кровью», то состояние получает только фигурка, назначенная целью атаки, но не фигурки, на которые повлияла «Бойня».

Также читайте: «Атака», «Атакуемые объекты», «Состояния», «Ключевые слова»

В ПРЕДЕЛАХ X КЛЕТОК

См. «Подсчёт клеток» на стр. 21.





ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ




Фигурки могут взаимодействовать с жетонами, чтобы выполнить различные задачи. Например, фигурка может взаимодействовать с дверью, чтобы открыть её.

- Фигурка может совершить взаимодействие в качестве действия.
- Фигурка может взаимодействовать как с жетоном на своей клетке, так и с жетоном на клетке рядом.
- Во время кампании герой может взаимодействовать с жетоном ящика, чтобы забрать его и взять одну карту снабжения.
- В правилах задания зачастую есть определённые задачи, которые можно выполнить за счёт взаимодействия — например, использовать терминалы или поднять жетоны.
- Если в правилах задания символ характеристики стоит в скобках после указанной цели взаимодействия, то фигурка должна проверить соответствующую характеристику, чтобы применить эффект взаимодействия.

Также читайте: «Действия», «Активация», «Двери», «Жетоны ящиков», «Поднять жетон», «Карты снабжения», «Жетоны терминалов»

ВЗРЫВ

Ключевое слово «Взрыв» встречается на некоторых картах. Если фигурка с этим ключевым словом атакует и её цель получает хотя бы 1  (урон), то **каждая фигурка и объект**, находящиеся рядом с клеткой-целью, получает количество , равное значению «Взрыва». Например, «Взрыв 1 » означает, что каждая фигурка и объект рядом с целью получают 1 .

- Свойство «Взрыв» применяется после проведения атаки. Взрыв не влияет на саму цель атаки.
- **И дружественные, и враждебные** фигурки, находящиеся рядом с целью, получают  от этой способности.
- Если целью является крупная фигурка, то «Взрыв» влияет только на те фигурки, которые находятся рядом с клеткой-целью, и **не влияет** на саму фигурку-цель.
- Полученные от «Взрыва»  нельзя заблокировать с помощью .
- Если атака также приводит к получению состояния, например «Оглушения» или «Истекания кровью», то состояние получает только фигурка, назначенная целью атаки, но не фигурки, на которые повлиял «Взрыв».

Также читайте: «Атака», «Атакуемые объекты», «Состояния», «Ключевые слова», «Крупные фигурки», «Цель»



ВЛИЯНИЕ










Во время кампании игрок Империи зачастую получает влияние в качестве награды. Этот ресурс нужен для покупки карт планирования на этапе улучшения сил Империи.

- Влияние отслеживается в журнале кампании.
- Когда игрок Империи получает влияние, он добавляет его к имеющемуся у него влиянию и записывает новый общий результат в журнал кампании. Когда он тратит влияние, то вычитает из текущего результата нужное для покупки количество влияния и записывает новый общий результат в журнал кампании.
- Игрок Империи не обязан тратить всё влияние сразу. Оставшееся влияние можно потратить в будущем во время следующих этапов улучшения сил Империи.

Также читайте: «Карты планирования», «Этап улучшения сил Империи»

ВОССТАНОВИТЬ




Некоторые свойства позволяют фигуркам восстанавливать  (урон) или  (усталость). Когда фигурка восстанавливает какой-либо параметр, уберите с фигурки или планшета героя указанное количество жетонов урона или усталости.

- Некоторые карты используют ключевое слово «Восстановить». Например, «: восстановите 1 » позволяет фигурке потратить  (перегрузку) во время атаки, чтобы восстановить 1  после проведения этой атаки. Она может восстановить этот  даже в том случае, если цель атаки не получила .
- Если герой восстанавливает больше , чем получил, он восстанавливает 1  за каждый , который он не может восстановить.

Также читайте: «Урон», «Ключевые слова», «Отдых», «Усталость», «Перегрузка»

ВРАЖДЕБНЫЕ ФИГУРКИ

Все фигурки, принадлежащие сопернику, считаются враждебными.

- Во время кампании все  фигурки являются враждебными для  и  фигурок.

Также читайте: «Принадлежность», «Дружественные фигурки»

ВРЕМЕННОЙ ПЕРИОД

Каждая кампания связана с определённым временным периодом. Он соответствует диапазону чисел, указанных на некоторых картах второстепенных заданий и планирования.

Во время подготовки к кампании отложите в сторону все карты второстепенных заданий, в чей временной период эта кампания не попадает. Эти карты нельзя включать в колоду второстепенных заданий.

- Если на карте в наборе карт планирования указан временной период, в который не попадает текущая кампания, игрок Империи не может выбрать этот набор при создании колоды планирования.
- Если на карте второстепенного задания или в наборе карт планирования не указан временной период, то их можно использовать в любой кампании.

Также читайте: «Карты планирования», «Кампания», «Подготовка к кампании», «Задания»


ВХОД

Вход — это клетка, на которой расположен жетон входа.

В начале каждого задания кампании герои дислоцируются на жетоне входа и на клетках рядом с ним.


Также читайте: «Дислокация», «Задания»

ВЫНОСЛИВОСТЬ

Во время кампании у каждого героя есть значение выносливости, указанное на планшете героя. Это максимальное количество  (усталость), которое может получить фигурка.

Также читайте: «Усталость»

ВЫПАД

Фигурка с ключевым словом «Выпад» может совершать  (ближние) атаки, нацеленные на фигурки или объекты в пределах 2 клеток от себя.

- Цель должна находиться в поле зрения атакующей фигурки.
- Для атаки с выпадом не используется параметр точности.

Также читайте: «Атака», «Подсчёт клеток», «Ближняя атака»

ГЕРОИ

Во время кампании каждый игрок Альянса контролирует героя. Слово «Герой» ссылается на фигурку героя, на игрока, контролирующего героя, и на все связанные с ним компоненты.

Также читайте: «Подготовка к кампании»


ГРУППА

Все фигурки, соответствующие одной карте дислокации или планшету героя, считаются группой.

- Группа состоит из одной или нескольких фигурок.
- На каждой карте дислокации есть одна или несколько полосок ниже значения стоимости дислокации. Это начальный размер группы. Именно столько фигурок нужно поместить на поле, когда эта группа дислоцируется.
- При активации группы из двух и более фигурок каждая фигурка совершает свои действия независимо от остальных. Завершите оба действия одной фигуркой, прежде чем совершать действия другой фигуркой той же группы.
- Когда карта дислокации группы повернута набок, фигурки этой группы не могут совершать активацию.
- Если в игре есть несколько копий одной и той же фигурки (будь то улучшенная или обычная версия), то нужно позаботиться, чтобы эти фигурки различались.
 - Для этого вы можете положить на карты дислокации жетоны идентификации и приклеить наклейки с таким номером к подставкам соответствующих фигурок.

Также читайте: «Дислокация», «Улучшенные фигурки», «Повернуть карту»

ДАЛЬНЯЯ АТАКА

Некоторые карты дислокации и предметов отмечены символом . Этот символ означает, что фигурки могут совершать дальние атаки.

- Дальние атаки могут быть нацелены на любую враждебную фигурку в поле зрения атакующего.
- Чтобы дальняя атака была успешной, суммарное значение точности, которое атакующий выбросил на кубиках, должно быть больше или равно количеству клеток до цели. Если выброшенное значение меньше, атака заканчивается промахом.
- Если целью дальней атаки выбрана фигурка рядом с атакующим, суммарное значение точности на кубиках должно быть не меньше 1, иначе атака закончится промахом.

Также читайте: «Атака», «Точность», «Подсчёт клеток», «Поле зрения»

ДВЕРИ

Двери представлены жетонами на пластиковых подставках. В правилах каждого задания указано, где на поле нужно поставить двери.

- Фигурки не могут передвигаться и подсчитывать клетки через двери. Двери перекрывают поле зрения.
- Фигурка может взаимодействовать с дверью, чтобы открыть её. В этом случае игрок убирает жетон двери с поля.
- Если эффект закрывает дверь, поместите жетон двери на поле, сверяясь с изображением на схеме задания. Фигурки **не могут самостоятельно закрывать двери**.
- Если крупная фигурка занимает клетки по обеим сторонами от двери, когда та закрывается, то эта фигурка отталкивается на ближайшую пустую клетку (см. «Оттолкнуть», стр. 17).

- Клетки, имеющие общий край с дверью, — это единственные клетки, которые считаются находящимися рядом с дверью.
- В правилах некоторых заданий уточняется, какие двери заперты. Запертые двери **нельзя открыть** иным способом, нежели тот, который указан в правилах задания.

Также читайте: «Атакуемые объекты», «Подсчёт клеток», «Взаимодействие», «Поле зрения», «Оттолкнуть»

ДВИЖЕНИЕ

Совершая действие-движение, фигурка получает количество очков движения, равное значению её скорости.

- Совершая это действие, вы **не передвигаете фигурку**, а лишь получаете очки движения, которые можно потратить во время активации этой фигурки. Это значит, что фигурка может потратить своё первое действие на движение, затем второе — на атаку и только после этого потратить очки движения. Можно даже потратить часть очков движения перед атакой, а оставшуюся часть — после.
- Фигурки могут передвигаться по диагонали вдоль угла клетки со стеной, перекрывающим или непроходимым ландшафтом, но **не могут** передвигаться через диагональное пересечение двух клеток, на которых находятся стены, непроходимый и перекрывающий ландшафт в любой комбинации (см. «Приложение II — примеры движения» на стр. 31).
- **Передвинуться на X клеток:** если свойство позволяет передвинуть фигурку на определённое количество клеток, это движение игнорирует стоимость в очках движения. Все другие эффекты ландшафта и фигурок применяются как обычно (например, фигурка не может завершить своё движение на клетке с другой фигуркой). При таком движении подставка крупной фигурки **не может** поворачиваться и обязана сохранить свою исходную ориентацию.
- Фигурки могут передвигаться **через** клетки с другими фигурками. Фигурка должна потратить одно дополнительное очко движения, чтобы ступить на клетку с враждебной фигуркой. Некоторые свойства позволяют фигуркам двигаться через клетки, содержащие перекрывающий или непроходимый ландшафт.



Определение «двигаться через клетку» означает, что фигурка может ступить на эту клетку, но не может завершить на ней движение. Фигурка не может ступить на клетку, если тем самым потратит своё последнее очко движения.

- В редких случаях фигурка может потерять все свои очки движения, находясь при этом на клетке, на которой она не может завершать движение (например, на клетке с другой фигуркой). В этом случае поместите передвигающуюся фигурку на ближайшую пустую клетку. Если таких несколько, игрок, контролирующий фигурку, сам выбирает клетку из доступных.
- Крупные фигурки имеют дополнительные ограничения на передвижение. См. «Крупные фигурки» на стр. 15 и «Приложение II — примеры движения» на стр. 31.

Также читайте: «Клетка рядом», «Подсчёт клеток», «Крупные фигурки», «Очки движения», «Поместить», «Оттолкнуть», «Ландшафт»

ДЕЙСТВИЯ

Во время своей активации фигурка может совершить два действия. Доступные действия: атака, движение, взаимодействие, отдых и особое.

- Фигурка не обязана совершать оба действия.
- Прежде чем приступить к новому действию, нужно полностью завершить предыдущее.
- Особое действие обозначено символом  на карте или другом компоненте. Фигурка может потратить действие на то, чтобы совершить особое действие с одной из своих карт. Если перед свойством стоит два символа , то фигурка должна потратить оба действия на применение этого свойства.
 - Когда особое действие позволяет совершить несколько атак или же совершить движение и атаку, для его применения всё равно требуется только указанное количество действий.
- Очки движения можно потратить до или после совершения действия. Если фигурка получает очки движения в рамках особого действия, их необходимо потратить во время этого действия.
- Фигурка может совершать одно и то же действие несколько раз за активацию за следующими исключениями:
 - Только фигурки героев могут потратить больше одного действия за активацию на совершение атаки.
 - Фигурка может совершить каждое особое действие только один раз за активацию.
- Различные игровые эффекты позволяют фигуркам атаковать, отдыхать, взаимодействовать или двигаться без затраты действий.

Также читайте: «Активация», «Атака», «Движение», «Взаимодействие», «Отдых»

ДИСЛОКАЦИЯ



Дислокация — основной способ, благодаря которому фигурки помещаются на поле во время задания.

Когда игрок дислоцирует фигурки, он кладёт соответствующую карту дислокации на стол лицевой стороной вверх, в **подготовленном** положении. Затем он выставляет все соответствующие фигурки в зону дислокации или на клетки, указанные в книге заданий (либо как можно ближе к этим клеткам).

ДИСЛОКАЦИЯ В КАМПАНИИ

Игрок Империи дислоцирует фигурки во время каждого задания. Во врезке «Дислокация и подготовка» правил задания указано, какие фигурки он может дислоцировать (см. «Подготовка к заданию», стр. 19).

- Место дислокации определяется поименованными участками поля или символами на схеме задания (например, точками дислокации).

- Когда место дислокации фигурки не указано, её дислоцируют по выбору игрока Империи на любой активной точке дислокации, изображённой на схеме задания (или как можно ближе к этой клетке, если она занята).
 - Зелёные точки дислокации активны в начале каждого задания. Красные, синие и жёлтые точки дислокации неактивны **до определённого момента**, указанного в правилах задания, даже если другое правило позволяет провести одну дислокацию на любой из этих точек.
- Когда группа дислоцируется, все фигурки в этой группе дислоцируются на одну и ту же точку, если в правилах задания не сказано иное.
- Когда игрок Империи проводит **дополнительную дислокацию**, например во время фазы статуса, он может дислоцировать любые карты дислокации с руки. Он должен потратить количество  (угроза), равное стоимости дислокации группы, а затем дислоцировать все фигурки из этой группы на любую активную точку дислокации. Фигурки, которые дислоцируются в составе начальной или резервной группы, не требуют затрат .
- Когда начальная или резервная группа побеждена, то её карта дислокации (если только она не относится к уникальной фигурке) возвращается на руку игрока Империи, и впоследствии он может провести дополнительную дислокацию, чтобы снова выставить эту группу на поле во время фазы статуса.
- Игрок Империи может дислоцировать любое количество групп во время каждой дополнительной дислокации.
- Точки дислокации, изображённые на схеме задания, — это закрытая информация. Игрок Империи должен следовать указаниям на схеме задания, но не должен показывать эту схему игрокам Альянса.

ДИСЛОКАЦИЯ В СХВАТКЕ




Во время подготовки к схватке игроки выставляют все свои фигурки в зону дислокации.

- Игрок, начинающий игру с инициативой, выбирает свою зону дислокации и первым дислоцирует свои фигурки. Следом за ним соперник дислоцирует свои фигурки в другую зону дислокации.
- Если все фигурки игрока не помещаются в его зоне дислокации, то он должен убрать некоторое количество своих фигурок с поля и/или выставить их в другом порядке, чтобы они по максимуму заняли его зону дислокации. Затем он выставляет все непоместившиеся фигурки как можно ближе к этой зоне дислокации (см. «Подсчёт клеток», стр. 21).

Также читайте: «Начальные группы», «Инициатива», «Закрытая информация», «Подготовка к заданию», «Открытые группы», «Резервные группы», «Фаза статуса», «Угроза»

ДРУЖЕСТВЕННЫЕ ФИГУРКИ

Все фигурки, принадлежащие игроку, являются дружественными друг другу.

- Фигурка является дружественной самой себе.
- Во время кампании все  фигурки являются дружественными друг другу. Все  и  фигурки также являются дружественными друг другу.
- Игроки не могут назначать целью атаки дружественную фигурку.



Также читайте: «Принадлежность», «Враждебные фигурки»

ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ КОМПОНЕНТЫ

См. «Ограничения на компоненты», стр. 16.

ЖЕТОНЫ ЗАДАНИЙ

Эти жетоны обозначают объекты, персонажей или что-то иное, что важно для задания. У жетонов заданий нет встроенных эффектов. Они действуют ровно так, как сказано в правилах конкретного задания.

- Всего есть три типа жетонов заданий. Символ  обозначает повстанческий жетон задания, символ  — имперский. Остальные жетоны заданий — нейтральные.
- Жетоны заданий не перекрывают поле зрения и не мешают движению. Фигурки могут ступить на клетку с жетоном задания и завершать на ней движение.
- Если жетон задания находится на клетке с определённым типом ландшафта, то эффекты этого ландшафта продолжают действовать. Например, если жетон задания находится на клетке с перекрывающим ландшафтом, то этот ландшафт по-прежнему перекрывает поле зрения, а фигурки не могут ступить на эту клетку.
- Цветная кайма жетона задания не влияет на игру, если в правилах задания не сказано иного.
- Нейтральный жетон задания, лежащий цветной стороной вниз, нельзя раскрывать и смотреть. Цвет жетона является закрытой информацией.

Также читайте: «Контроль», «Закрытая информация», «Взаимодействие»

ЖЕТОНЫ ТЕРМИНАЛОВ

Жетоны терминалов помещаются на поле согласно схеме задания.

- Во время кампании жетоны терминалов не имеют встроенных эффектов и действуют так, как описано в правилах задания.
- Во время схватки каждый игрок во время фазы статуса берёт 1 дополнительную карту командования за каждый терминал, который он контролирует.
- Терминалы не перекрывают поле зрения и не мешают движению. Фигурка может завершить движение на клетке с терминалом.

- Если жетон терминала находится на клетке с определённым типом ландшафта, то эффекты этого ландшафта продолжают действовать. Например, если терминал находится на клетке с перекрывающим ландшафтом, то этот ландшафт по-прежнему перекрывает поле зрения, а фигурки не могут ступить на эту клетку.
- Цвет на оборотной стороне терминала не имеет игрового эффекта, если в правилах задания не сказано иного.
- Терминал, лежащий цветной стороной вниз, нельзя раскрывать и смотреть. Цвет на оборотной стороне жетона терминала является закрытой информацией.

Также читайте: «Контроль», «Закрытая информация», «Взаимодействие»

ЖЕТОНЫ ЯЩИКОВ

Во время многих заданий на поле будут размещаться жетоны ящиков.

- Жетоны ящиков не перекрывают поле зрения и не мешают движению. Фигурки могут передвигаться через клетку с жетоном ящика и завершать на ней движение.
- Если жетон ящика находится на клетке с определённым типом ландшафта, то эффекты этого ландшафта продолжают действовать. Например, если ящик находится на клетке с перекрывающим ландшафтом, то этот ландшафт по-прежнему перекрывает поле зрения, а фигурки не могут ступить на эту клетку.
- Во время кампании герой может взаимодействовать с жетоном ящика, чтобы забрать его и взять карту снабжения.
- Во время кампании в конце каждого задания герои получают 50 кредитов за каждый жетон ящика, который они забрали во время этого задания.
- Цвет жетона ящика не имеет игрового эффекта, если в правилах задания не сказано иного.
- Жетон ящика, лежащий цветной стороной вниз, нельзя раскрывать и смотреть. Цвет жетона ящика является закрытой информацией.

Также читайте: «Забрать жетон», «Кредиты», «Закрытая информация», «Взаимодействие», «Карты снабжения»

ЗАБРАТЬ ЖЕТОН

Когда игрок забирает жетон или компонент, он кладёт его перед собой. Эффект, который срабатывает при этом, описан в правилах задания.

- В конце задания все забранные жетоны возвращаются в коробку.

Также читайте: «Взаимодействие», «Перед собой»

ЗАДАНИЯ

Каждое задание в игре — это тактический бой, проводимый на модульном игровом поле и подчиняющийся уникальным правилам.

ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ

Каждое задание в *Imperial Assault* выполняется в течение нескольких раундов. Каждый раунд состоит из фазы активации и фазы статуса.

После окончания фазы статуса начинается новый раунд. Фазы чередуются до тех пор, пока задание не закончится (см. «Победа» на стр. 18).

СЮЖЕТНЫЕ И ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ЗАДАНИЯ

Во время кампании игроки выполняют сюжетные и второстепенные задания. Правила и схемы поля для каждого из них описаны в книге заданий.

- Во время каждого этапа задания герои выбирают одно активное задание, которое они будут выполнять.
 - В журнале кампании указан тип активного задания, которое игроки могут выбрать во время каждого этапа задания. Например, если в журнале написано «Сюжетное задание», то игроки должны выбрать для выполнения активное сюжетное задание. Зачастую в игре доступно для выбора только одно активное сюжетное задание.
 - Невыбранные активные задания сохраняются между игровыми сессиями и остаются активными до тех пор, пока их не выполнят.
- Одно задание нельзя разыграть дважды за кампанию.
- У второстепенных заданий есть ряд атрибутов ниже названия (например, *ТАТУИН*). Эти атрибуты не влияют на игру, но на них могут ссылаться другие компоненты.
- Выполнив вступительное задание, перемешайте колоду второстепенных заданий, возьмите 2 карты и положите их на стол лицевой стороной вверх. Каждый раз, после того как вы выполнили второстепенное задание не с карты планирования, перемешайте колоду второстепенных заданий, возьмите из неё 1 карту и положите её на стол лицевой стороной вверх.

Создание колоды второстепенных заданий

Во время подготовки к кампании игроки сортируют карты второстепенных заданий по цветам. Чтобы создать колоду второстепенных заданий, замешайте вместе следующие карты:

- по одной красной карте второстепенного задания, соответствующей каждому из участвующих в партии героев;
- 4 зелёные карты второстепенных заданий по выбору героев. Если в колоде есть несколько карт второстепенных заданий, в награду за выполнение которых герои могут получить одного и того же союзника (независимо от подзаголовка союзника вроде «Героя Восстания»), герои могут выбрать только одну такую карту;
- 4 случайные серые карты второстепенных заданий. Эти карты кладутся лицевой стороной вниз, и игроки не могут их смотреть.

СРОЧНЫЕ ЗАДАНИЯ

Во время кампании некоторые события и карты планирования могут заставить игроков выполнять определённое задание. Чаще всего это происходит в награду за выполнение задания или в качестве эффекта карты планирования. Например, если в тексте карты планирования сказано: «Сыграйте „Запрет на взлёт“ как срочное задание», то игроки обязаны немедленно сыграть это задание и только потом продолжать кампанию.

- Срочные задания записываются в секции «Срочные задания» журнала кампании. Когда появляется срочное задание и у игроков нет времени выполнить его в ходе текущей сессии, они должны записать его название в секцию «Срочные задания», не проставляя при этом галочку о выполнении. В следующий раз, когда игроки решат продолжить кампанию, они немедленно приступят к выполнению этого задания.
- Срочные задания выполняются **между** этапами кампании. Выполнив срочное задание, игроки выполняют шаг «После задания» текущего этапа, а потом приступают к следующему доступному этапу кампании.
 - Если задание начинается сразу после того, как выполнено другое задание, игроки выполняют шаг «После задания», но не приступают к этапу улучшения сил повстанцев или этапу улучшения сил Империи перед новым заданием. Уровень угрозы срочного задания равен уровню угрозы последнего выполненного задания.
- Поскольку срочные задания нельзя выбрать, им не соответствуют никакие карты заданий.
- Если игрокам не хватает места в секции «Срочные задания» журнала кампании, они всё равно могут выполнять дополнительные срочные задания. Запишите эти задания на обороте журнала кампании или на другом листе бумаги.

ЗАДАНИЯ-СХВАТКИ

Поле для каждого задания-схватки показано на схеме задания, а правила описаны на соответствующей карте задания-схватки.

Также читайте: «Активные задания», «Карты планирования», «Кампания», «Подготовка к заданию», «Этап задания», «Победа»

ЗАКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Некоторая информация на картах и жетонах является закрытой для игроков. В этом разделе рассказано, кому из игроков может быть доступна информация на разных компонентах.

- **Книга заданий:** информация в книге заданий закрыта для игроков Альянса. Игрок Империи может просматривать книгу заданий в любой момент. Игроки Альянса могут попросить игрока Империи повторить какие-либо действующие или предыдущие правила, но им нельзя узнавать информацию о тех событиях задания, которые ещё не были разыграны. Названия участков поля не являются закрытой информацией.
- **Карты игрока Империи:** карты дислокации на руке игрока Империи и его резервные группы являются закрытой информацией для игроков Альянса. Некоторые карты планирования также хранятся в тайне от игроков Альянса при покупке и не раскрываются до тех пор, пока не будут разыграны.
- **Другие карты:** игроки не могут просматривать карты в колодах, кроме колоды наград. Сброшенные карты, активные задания, карты, лежащие лицевой стороной вверх в центре стола или перед игроками, являются открытой информацией, которую игроки могут изучить в любой момент.
- **Жетоны:** на обороте жетонов ящиков, нейтральных жетонов заданий и жетонов терминалов часто есть закрытая информация. Игроки не могут смотреть на закрытую сторону этих жетонов.

Также читайте: «Карты планирования», «Карты дислокации», «Жетоны ящиков», «Задания», «Жетоны терминалов»

ЗАПЕРТЫЕ ДВЕРИ

См. «Двери» на стр. 6.

ЗДОРОВЫЕ ГЕРОИ

Во время кампании герой считается здоровым, если его планшет не перевернут «раненой» стороной вверх.

Также читайте: «Герои», «Раненые герои»

ЗДОРОВЬЕ

Когда фигурка получает количество жетонов урона, равное значению её здоровья, она побеждена. Здоровье указано на карте дислокации фигурки или на планшете героя. Победённый здоровый герой переворачивает свой планшет «раненой» стороной вверх.


Также читайте: «Урон», «Побеждённые фигурки», «Здоровые герои»

ЗЛОДЕИ

См. «Союзники» на стр. 24.



ИЗМЕНИТЬ

Некоторые свойства позволяют изменить один результат броска кубика на другой. Когда такое свойство применяется, старый результат полностью заменяется новым.

- Эти свойства применяются на четвёртом шаге атаки («Применить модификаторы»), если только для их применения не требуется  (перегрузка).
- После изменения новый результат можно изменить снова другими эффектами.

Также читайте: «Атака»

ИМПЕРСКИЕ ФИГУРКИ

Во время кампании все фигурки, принадлежащие игроку Империи, считаются имперскими фигурками, включая все фигурки с карт дислокации с символами  и .

Также читайте: «Активация», «Карты дислокации», «Улучшенные фигурки», «Группа»

ИНИЦИАТИВА

Во время схватки в каждом раунде кто-то из игроков получает жетон инициативы. Игрок с инициативой первым совершает активацию в текущем раунде.

- В начале партии игрок, чей отряд по общей стоимости дислокации дешевле, выбирает, кто из игроков получает жетон инициативы в начале партии. Если стоимость дислокации отрядов у обоих игроков одинакова, то инициатива определяется случайным образом. Например, каждый игрок может бросить голубой кубик, и жетон инициативы достанется тому, кто выбросит на кубике наибольшее значение точности (при ничьей перебросьте).
- Игрок с жетоном инициативы выбирает зону дислокации и первым выставляет туда свои фигурки. Затем его соперник выставляет свои фигурки в другую зону дислокации.
- Если во время задания возникнут ничейные ситуации, то их разрешает игрок с инициативой. Например, если по правилу задания надо передвинуть жетон на одну клетку к ближайшей фигурке, а таких фигурок две и они находятся на одинаковом расстоянии от жетона, то игрок с инициативой выбирает, к какой фигурке двигать жетон.
- На шаге 4 фазы статуса игрок с инициативой передаёт жетон инициативы своему сопернику.

Также читайте: «Активация», «Конфликтующие эффекты», «Дислокация», «Фаза статуса»

ИСТЕКЕНИЕ КРОВЬЮ

См. «Состояния» на стр. 24.

КАМПАНИЯ





Кампания — это серия связанных единым сюжетом заданий. Во время кампании игроки выполняют различные задания, получают карты планирования, классов и предметов.

- Сюжетные задания выполняются во время соответствующих сюжетных кампаний. Сюжетное задание из одной кампании не может быть выполнено в рамках другой кампании.
- Большинство второстепенных заданий можно выполнить в любой кампании.
- Игроки записывают информацию о прогрессе кампании в журнале кампании.

Также читайте: «Подготовка к кампании», «Этап улучшения сил Империи», «Задания», «Этап задания», «Этап улучшения сил повстанцев», «Временной период», «Победа»

КАРТЫ ДИСЛОКАЦИИ

Всем фигуркам, кроме героев, соответствуют карты дислокации. На этих картах указаны название фигурки, размер группы, свойства, значения скорости, здоровья, защиты и атаки.

- Поскольку у  карт дислокации оборот отличается от оборота  карт дислокации, игроки Альянса всегда будут знать, сколько  и  карт дислокации находится на руке игрока Империи и в его резерве.
- У улучшенных карт дислокации красная окантовка. Все прочие карты дислокации являются обычными, и у них серая окантовка.
- На картах дислокации ниже названия указаны атрибуты (например, «СОЛДАТ»). Атрибуты не влияют на игру, но на них могут ссылаться другие компоненты.
- У некоторых карт дислокации есть атрибут «УЛУЧШЕНИЕ ДЛЯ СХВАТКИ». Правила и свойства, ссылающиеся на карты дислокации, никоим образом не влияют на карты улучшений для схватки, если только в самих правилах или свойствах не сказано иное.

Также читайте: «Активация», «Союзники», «Улучшенные фигурки», «Группа», «Открытые группы», «Уникальные карты»

КАРТЫ КЛАССОВ

Во время кампании у каждого игрока есть в распоряжении колода своего класса.

- В начале кампании игрок Империи выбирает любую колоду карт имперских классов, а каждый игрок Альянса получает колоду класса, соответствующую его герою.
- В начале кампании каждый игрок получает все карты класса из своей колоды **без** указанной стоимости (в левом нижнем углу карты).
- Игроки могут покупать дополнительные карты классов во время этапа улучшения сил повстанцев или этапа улучшения сил Империи, тратя на это очки опыта.
- Купленные карты классов игрок кладёт перед собой лицевой стороной вверх. У этих карт есть постоянный эффект, описанный в их тексте.

- У некоторых свойств карт классов есть стоимость. Если стоимость нечем оплатить, то свойство, указанное после стоимости, применить нельзя. Стоимость свойств подробнее описана в разделе «Свойства» на стр. 24.
- На некоторых картах классов указаны несколько свойств, разделённых горизонтальной линией. Эти свойства независимы друг от друга, у каждого из них своя стоимость и требования для применения.

Также читайте: «Свойства», «Действия», «Поддержка», «Повернуть карту», «Очки опыта», «Карты предметов», «Перед собой», «Усталость»

КАРТЫ КОМАНДОВАНИЯ

Во время схватки игроки могут использовать карты командования, чтобы применять мощные свойства.

- Во время подготовки каждый игрок берёт на руку 3 карты командования. Эти карты игроки держат в тайне друг от друга.
- В каждой фазе статуса каждый игрок берёт 1 карту командования плюс 1 дополнительную карту командования за каждый жетон терминала под его контролем.
- Применив эффект карты командования, игрок кладёт её лицевой стороной вверх в свою стопку сброса.
- Если в колоде игрока не осталось карт командования, он не может брать новые.
- Игрок не может сыграть несколько копий одной и той же карты командования одновременно. Например, если эффект карты даёт «+2 к точности», игрок не может сыграть две копии этой карты для получения +4 к точности в одной атаке.
- Если вы разыгрываете карту командования, в тексте которой упоминается атрибут, название фигурки и/или указан символ принадлежности, эффект этой карты применяется только для одной фигурки, которая отвечает всем этим требованиям.
- У каждого игрока своя колода из 15 карт командования. При создании отряда для схватки игроки выбирают, какие карты включать в колоду. Необходимо придерживаться следующих ограничений:
 - общая стоимость карт в колоде должна быть не больше 15;
 - у каждой карты командования есть символы рядом со стоимостью. Они показывают максимальное количество копий этой карты, которое можно включить в колоду игрока.

Также читайте: «Действия», «Принадлежность», «Контроль», «Фаза статуса», «Жетоны терминалов»

КАРТЫ НАГРАД

Во время кампании игроки получают карты из колоды награды. В этой колоде есть карты предметов и классов, которые нельзя купить и можно получить только в качестве награды за выполнение задания.

- Игроки всегда получают конкретные карты награды из колоды.
- Если в игре три героя, каждый из них в начале кампании получает карту награды «Героизм». Если в игре два героя, каждый из них получает карту награды «Легенда» (см. «Подготовка к кампании», стр. 20).
- Игроки могут в любой момент просматривать карты в колоде награды.
- Игроки **не могут** отдавать другим героям свои карты награды и не могут их продавать.

Также читайте: «Карты классов», «Карты предметов»

КАРТЫ ПЛАНИРОВАНИЯ

Во время кампании игрок Империи может купить карты планирования. Они содержат ряд мощных свойств, и зачастую их требуется сбросить после применения свойства.

- Игрок Империи может купить карты планирования во время этапа улучшения сил Империи, потратив на это влияние.
- Во время подготовки к кампании игрок Империи создаёт колоду планирования. Для этого он выбирает 6 наборов карт планирования (см. «Создание колоды планирования» далее).
- Когда карта планирования сброшена, она возвращается в коробку и больше не используется в этой кампании.

ТИПЫ КАРТ ПЛАНИРОВАНИЯ

Есть 4 типа карт планирования:

- **Второстепенные задания:** некоторые карты планирования можно сыграть как второстепенные задания. Купив одну из таких карт, положите её лицевой стороной вверх. Теперь это активное второстепенное задание. Эта карта планирования хранится вместе с другими активными заданиями между сессиями. После того как задание выполнено, сбросьте эту карту.
- **Срочные задания:** во время кампании некоторые события и карты планирования могут заставить игроков выполнять определённое задание. После покупки одной из таких карт игроки немедленно выполняют указанное задание и сбрасывают эту карту планирования.
- **Постоянные:** некоторые карты планирования выкладываются перед игроком Империи после покупки. У этих карт есть постоянный эффект, и они остаются в игре до тех пор, пока не будут сброшены с помощью другого эффекта. Эти карты планирования между игровыми сессиями хранятся вместе с остальными компонентами игрока Империи.

- **Тайные:** если на карте написано: «Держите эту карту в тайне», игрок Империи держит её в тайне от игроков Альянса. Он применяет её эффект позже согласно тексту на карте. Эти карты планирования между игровыми сессиями хранятся вместе с остальными компонентами игрока Империи до тех пор, пока их эффект не будет применён. Все эти карты стоят 1 очко влияния, но могут при применении получить дополнительную стоимость.

СОЗДАНИЕ КОЛОДЫ ПЛАНИРОВАНИЯ



Во время подготовки к кампании игрок Империи выбирает 6 наборов карт планирования и перемешивает их вместе, чтобы создать колоду планирования для кампании.

- Каждый набор состоит из 3 карт. Набор, к которому принадлежит карта, указан в правом верхнем углу.
- Игрок Империи не может выбрать набор, если в нём содержатся карты с временным периодом, в который не попадает текущая кампания.
- Наборы используются только для создания колоды планирования в начале кампании и не имеют другого эффекта.
- Все карты планирования, которые не были выбраны во время подготовки к кампании, возвращаются в коробку и не используются в этой кампании.

Также читайте: «Задания», «Скрытая информация», «Влияние», «Этап улучшения сил Империи», «Временной период»

КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

Во время кампании герои получают доступ к большому ассортименту предметов. Карты предметов — это оружие, броня, снаряжение и модификации. Все карты предметов, полученные героем, выкладываются перед ним лицевой стороной вверх.

- На картах оружия есть ключевое слово «Атака», а также символ  или . С помощью оружия герои совершают атаки. Все прочие предметы используются так, как сказано на самих картах.
- Свойства одного оружия не могут быть применены при проведении атаки другим оружием.
- Всего существует 3 колоды карт предметов, отличающихся оборотом. Цифра на обороте обозначает ранг карты. Во время этапа улучшения сил повстанцев игроки Альянса берут некоторое количество карт предметов из колоды того ранга, который указан в журнале кампании.
- Некоторые карты классов и наград также являются предметами (это можно понять по их лицевой стороне). У каждого героя из базового набора есть одна начальная карта предмета в колоде класса.
- Перед дислокацией героев в начале задания игроки могут свободно обмениваться предметами между собой. Во время задания картами предметов меняться нельзя.

- У героев может быть сколько угодно предметов, но каждый герой может взять с собой на задание ограниченное количество предметов: 1 броню (🛡️), 2 оружия и 3 снаряжения (🎒).
- Если герой превысил ограничение уже после дислокации его фигурки на поле, он должен выбрать, какие карты предметов оставить. Отложите выбранные карты в сторону. Их нельзя использовать на этом задании. Игрок получит эти карты обратно в конце задания.
- Если герой взял с собой 2 оружия, то при назначении атаки он должен выбрать, каким оружием будет атаковать.
- У карт предметов есть некоторое количество атрибутов (например, **ПИСТОЛЕТ**). Атрибуты напрямую не влияют на игру, но некоторые компоненты могут на них ссылаться.

МОДИФИКАЦИИ

- У некоторых карт предметов есть атрибут **МОДИФИКАЦИЯ**. Сами по себе эти карты не имеют эффекта — их нужно прикреплять к другим картам предметов с подходящими символами (⚡ или ⚡). Чтобы прикрепить модификацию, её нужно положить поверх карты предмета. После этого герой может использовать её свойство, когда совершает атаку оружием с этой модификацией.
- У каждого оружия есть ограничение на количество модификаций. Оно обозначено цветными полосками в правом нижнем углу карты. Если на карте предмета не указано ограничение на количество модификаций, то прикреплять модификации к этой карте нельзя.
- Модификации не являются оружием.
- При покупке карты предмета, а также перед каждым заданием герой может прикрепить любые модификации к любым другим картам предметов. Герой также может открепить модификацию от предмета и просто положить её перед собой. Свойство неприкрепленной модификации не применяется.
- Во время задания модификации нельзя прикреплять к предметам или откреплять от них.
- К карте предмета **нельзя** одновременно прикрепить больше одной модификации с одним и тем же атрибутом (не считая атрибута **МОДИФИКАЦИЯ**). Например, к оружию можно прикрепить только одну модификацию с атрибутом **СТВОЛ**.

Также читайте: «Атака», «Подготовка к кампании», «Кредиты», «Перед собой»

КАРТЫ СНАБЖЕНИЯ

Во время кампании герой может взаимодействовать с жетоном ящика, чтобы забрать его и взять одну карту снабжения. Эта карта кладётся лицевой стороной вверх перед игроком, контролирующим героя, и может быть использована согласно тексту на карте.

- Большинство карт снабжения нужно сбросить после использования.
- Карты снабжения нельзя передавать другим героям.
- После того как задание выполнено, все карты снабжения замешиваются обратно в колоду независимо от того, были они использованы или нет.

Также читайте: «Забрать жетон», «Кредиты», «Жетоны ящиков»

КЛЕТКА РЯДОМ

Клетки находятся рядом, если у них есть общий край или угол.

- Две клетки, у которых общим краем является стена, перекрывающий ландшафт или дверь, не находятся рядом.
- Фигурка не считается находящейся на клетке рядом с самой собой.
- Если фигурки находятся на клетках рядом, то считается, что они находятся в одной клетке друг от друга. Если одна из них совершает ⚡ (дальнюю) атаку, нацеленную на другую, суммарное значение точности на кубиках должно быть не меньше 1, иначе атака закончится промахом.
- Клетки по обеим сторонам от диагонального пересечения клеток, на которых в любой комбинации находятся стены и перекрывающий ландшафт, не находятся рядом (см. пример 16 в «Приложении 1 — Примеры поля зрения» на стр. 30).

Также читайте: «Точность», «Ближняя атака», «Движение», «Дальняя атака»

КЛЕТКИ ВНУТРИ ЗДАНИЙ

Некоторые клетки считаются клетками внутри зданий, и на них влияют некоторые правила заданий или ключевые слова (например, «Огромный»). Клетки внутри зданий изображены на следующих участках поля: 19А–36А и 19В–36В.

- Во время кампании фигурки с ключевым словом «Огромный» **не могут ступить на клетки внутри зданий**.
- Любая клетка, не находящаяся внутри здания, считается клеткой снаружи здания.
- Все клетки на участках поля 38А, 39А, 38В и 39В являются клетками снаружи здания.

Также читайте: «Огромные фигурки»



КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Ключевые слова — это сокращённые описания свойств.

- В базовой игре есть следующие ключевые слова: истекание кровью, взрыв, бойня, концентрация, огромный, подвижность, пробой, восстановить, выпад и оглушение.
- Такие состояния, как истекание кровью, концентрация и оглушение, также используются как ключевые слова для применения соответствующих состояний.

Также читайте: «Взрыв», «Бойня», «Состояния», «Концентрация», «Огромные фигурки», «Подвижность», «Пробой», «Восстановить», «Выпад»

КОНТРОЛЬ

Правила многих заданий требуют от игрока контролировать определённые участки поля или жетоны.

- Игрок контролирует участок поля, если хотя бы одна дружественная фигурка находится на любой клетке этого участка поля и ни на одной клетке этого участка нет враждебных ей фигурок.
 - Если на одном участке поля находятся как дружественные, так и враждебные фигурки, то этот участок никто не контролирует.
- Игрок контролирует жетон, если хотя бы одна дружественная фигурка находится на клетке с жетоном или на клетке рядом с ним и при этом ни на одной из таких клеток нет враждебных фигурок.
 - Если на клетке с жетоном или на клетках рядом с жетоном находятся как дружественные, так и враждебные фигурки, этот жетон никто не контролирует.

Также читайте: «Клетка рядом»

КОНФЛИКТУЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

Может случиться так, что несколько свойств, правил задания и других игровых эффектов нужно применить в один и тот же момент.

- Во время атаки сначала применяйте эффекты, диктуемые правилами задания. Затем применяйте эффекты атакующего (включая эффекты дружественных ему фигурок), а после этого — эффекты защищаемого (включая эффекты дружественных ему фигурок).
- Эффекты нескольких фигурок под контролем одного и того же игрока применяются в порядке, выбранном этим игроком.
- В порядке применения эффектов игроки принимают решения, применять тот или иной необязательный эффект или нет. После того как игрок отказался применять то или иное свойство, он не может изменить своё решение вплоть до следующего случая, когда ему представится возможность применить такое свойство.

КОНФЛИКТУЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ В КАМПАНИИ

Во время кампании сначала применяются правила задания, затем эффекты игрока Империи, а затем эффекты игроков Альянса.

- Если несколько правил задания применяются одновременно, порядок их применения определяет игрок Империи.
- Когда игроки Альянса хотят применить несколько эффектов одновременно, они вместе определяют порядок применения.
- Если герои должны вместе принять решение, но не могут сделать выбор, то игрок Империи выбирает игрока Альянса, чей голос будет решающим.

КОНФЛИКТУЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ В СХВАТКЕ


Во время схватки сначала применяются правила задания, затем эффекты игрока с инициативой, а затем эффекты его соперника.

- Если несколько правил задания применяются одновременно, порядок их применения определяет игрок с инициативой.

Также читайте: «Свойства», «Атака», «Инициатива», «Победа»

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Концентрация — это состояние, которое позволяет фигурке бросать дополнительный зелёный кубик во время следующей атаки или проверки характеристики. Затем это состояние сбрасывается.

- Фигурка с этим состоянием обязана получить дополнительный кубик тогда, когда она атакует или проверяет характеристику. Игрок не может отложить бонус от этого состояния на потом.
- Если у фигурки есть ключевое слово «Концентрация», она может сконцентрироваться после атаки. Если цель атаки получила хотя бы один  (урон), то атакующий концентрируется после проведения атаки.
- Если фигурка получает состояние «Концентрация» после броска кубика атаки или проверки характеристики, она не может использовать это состояние до следующего раза, когда она будет атаковать или проверять характеристику.

Также читайте: «Урон», «Состояния»

КРЕДИТЫ

Во время кампании в конце большинства заданий герои получают кредиты. Во время этапа улучшения сил повстанцев герои могут потратить кредиты на покупку карт предметов.

- Количество кредитов отслеживается в журнале кампании. Это общий ресурс героев.
- Когда герои получают кредиты, они добавляют их к имеющимся у них кредитам и записывают новый общий результат в журнал кампании. Когда они тратят кредиты, они вычитают из текущего результата потраченное количество кредитов и записывают новый общий результат в журнал кампании.
- Герои не обязаны тратить все кредиты. Оставшиеся кредиты можно потратить во время следующих этапов улучшения сил повстанцев.
- Во время кампании в конце каждого задания герои получают 50 кредитов за каждый жетон ящика, который они забрали во время этого задания.

Также читайте: «Жетоны ящиков», «Карты предметов», «Этап улучшения сил повстанцев»

КРУПНЫЕ ФИГУРКИ

Любая фигурка, подставка которой занимает больше одной клетки, считается крупной. Крупные фигурки подчиняются особым правилам, описанным ниже. В приложении II на стр. 31 вы найдёте примеры движения крупных фигурок.

- Когда крупная фигурка атакует, её поле зрения отсчитывается от любой клетки, которую она занимает. Когда крупная фигурка назначена целью атаки, атакующий должен выбрать целью одну клетку из тех, которые занимает крупная фигурка.
- Крупные фигурки не могут передвигаться по диагонали.
- Крупная фигурка может потратить одно очко движения, чтобы повернуть подставку на 90 градусов (это нужно только для тех фигурок, подставки которых занимают 2 или 6 клеток). При этом крупная фигурка обязана занимать как минимум половину клеток, которые занимала до поворота.
- Когда крупную фигурку отталкивают или когда она из-за какого-либо эффекта двигается на установленное количество клеток, её подставка **не может** поворачиваться. После такого движения фигурка должна быть повернута в ту же сторону, что и до.
- Крупные фигурки подчиняются всем ограничениям на движение по различным типам ландшафта и через другие фигурки, но эти ограничения действуют на них только один раз за каждое потраченное очко движения.

Например, если передвигается наводчик E-Web и на двух клетках, на которые он должен ступить, находятся другие фигурки, он должен потратить только 1 дополнительное очко движения, а не 2.

- Если эффект помещает на какую-либо клетку крупную фигурку, игрок, применяющий эффект, выбирает, в какую сторону будет повернута фигурка. Её можно поместить на любые разрешённые правилами клетки, но при этом хотя бы часть фигурки должна занимать клетку, обозначенную эффектом.

Также читайте: «Атака», «Поле зрения», «Огромные фигурки», «Подвижность», «Движение», «Оттолкнуть», «Маленькие фигурки», «Цель»

ЛАНДШАФТ

По краю некоторых клеток идут цветные линии, определяющие тип ландшафта. Тип ландшафта влияет на движение и поле зрения.

- Группа соседних клеток, имеющих один тип ландшафта, окружена единой общей линией.
- Цветные линии, которые не полностью окружают клетку или группу клеток, являются краями ландшафта. Правила соответствующего ландшафта применяются только к этому краю, а не к самой клетке.
- Жетоны на клетке не влияют на тип ландшафта.
- Сплошная красная линия — перекрывающий ландшафт (см. стр. 18).
- Пунктирная красная линия — непроходимый ландшафт (см. стр. 16).
- Сплошная синяя линия — труднопроходимый ландшафт (см. стр. 26).

- Если клетки полностью окружены комбинацией из стен и линий определённого ландшафта, то считается, что они полностью окружены линиями этого ландшафта.

Также читайте: «Перекрывающий ландшафт», «Труднопроходимый ландшафт», «Непроходимый ландшафт», «Движение», «Стены»

МАЛЕНЬКИЕ ФИГУРКИ

Любая фигурка, которая занимает только одну клетку, является маленькой. В некоторых правилах и свойствах отдельно оговаривается, что они применимы только к маленьким фигуркам.

Также читайте: «Крупные фигурки»

МОДИФИКАЦИИ

См. «Карты предметов», стр. 12.

НАЧАЛЬНЫЕ ГРУППЫ


Во время кампании большинство заданий позволяют игроку Империи взять некоторые карты дислокации в качестве начальных групп. Фигурки этих групп дислоцируются на поле согласно схеме задания.

- Эти карты дислокации не находятся на руке игрока Империи, а выкладываются перед ним лицевой стороной вверх перед началом задания.
- Когда последняя фигурка в начальной группе побеждена, то игрок Империи забирает на руку её карту дислокации. Впоследствии он может дислоцировать эти фигурки во время дополнительной дислокации, следуя обычным правилам.

Также читайте: «Дислокация», «Подкрепления»

НЕДЕЕСПОСОБНЫЕ ФИГУРКИ

В некоторых правилах заданий указано, что фигурка может стать недееспособной. Зачастую это случается тогда, когда фигурка побеждена. Недееспособная фигурка остаётся на поле и получает некоторые ограничения.

- Недееспособную фигурку контролирует тот же игрок, что и контролировал её до этого.
- Недееспособная фигурка **не перекрывает** поле зрения и **не мешает** движению. Другие фигурки не могут завершать движение на клетке с недееспособной фигуркой.
- Когда фигурка становится недееспособной, она сбрасывает все состояния. Такая фигурка не может получать состояния.
- Недееспособная фигурка не может получать  (урон) или становиться целью атаки, свойства или любого другого игрового эффекта, кроме тех, о которых сказано в правилах задания.
 - Недееспособную фигурку всё ещё может оттолкнуть **ОГРОМНАЯ** фигурка, которая завершила движение на клетке с недееспособной фигуркой.

Также читайте: «Огромные фигурки», «Задания», «Отступление»

НЕЙТРАЛЬНЫЕ ФИГУРКИ

Во время кампании некоторые фигурки считаются нейтральными. Они появляются только в определённых заданиях.

Правила нейтральных фигурок описаны непосредственно в тексте задания.

- Нейтральную фигурку не контролирует ни один из игроков. Нейтральные фигурки не могут активироваться или совершать действия.
- Эти фигурки не могут получать ✖ (урон) или быть выбраны целью атак, свойств или других игровых эффектов, кроме тех, о которых сказано в правилах задания.
- Фигурки могут двигаться через клетки с нейтральными фигурками без дополнительных затрат очков движения.
- Нейтральные фигурки перекрывают поле зрения.

Также читайте: «Поле зрения», «Движение»

НЕПРОХОДИМЫЙ ЛАНДШАФТ

Непроходимый ландшафт обозначен красной пунктирной линией, идущей по краю клетки. Фигурка не может ступить на клетку с непроходимым ландшафтом.

- Иногда линия непроходимого ландшафта идёт только по одному краю клетки. Фигурки не могут передвигаться через этот край, и их нельзя через него оттолкнуть. Крупные фигурки не могут передвигаться через этот край, и их нельзя оттолкнуть через него или поместить на него, если только у них нет особого свойства, позволяющего это сделать, — например, «Огромный» или «Подвижность».
- Непроходимый ландшафт не перекрывает поле зрения.

Также читайте: «Поле зрения», «Огромные фигурки», «Подвижность», «Движение», «Поместить», «Оттолкнуть», «Ландшафт»

ОБЪЕКТЫ

Объекты — это компоненты игры, находящиеся на поле и не являющиеся фигурками. Двери, ящики и терминалы считаются объектами.

- Большинство жетонов заданий считаются объектами, если только в правилах задания не сказано, что жетон обозначает фигурку.
- Все объекты, кроме дверей, не перекрывают поле зрения и не мешают движению.
- Объекты нельзя отталкивать.
- Некоторые фигурки могут атаковать объекты согласно правилам непосредственного задания (см. «Атакуемые объекты», стр. 4).
- Свойства, влияющие на объекты, влияют **только** на те объекты, которые можно атаковать.

Также читайте: «Атакуемые объекты», «Жетоны ящиков», «Двери», «Жетоны заданий», «Движение», «Жетоны терминалов»

ОГЛУШЕНИЕ

См. «Состояния» на стр. 24.

ОГРАНИЧЕНИЯ НА КОМПОНЕНТЫ

Если игрокам требуется больше компонентов, чем входит в комплект базовой игры, они следуют правилам:

- Количество жетонов неограниченно. Если у игроков закончились жетоны определённого типа, они могут заменить их чем-либо (например, монетами).
- Если игрокам требуется бросить больше кубиков, чем есть в комплекте игры, они должны бросить имеющиеся кубики, записать результат, затем добросить необходимое количество кубиков и сложить результаты. Это не считается перебросом.
- Если у игроков закончились карты определённого типа, они не могут брать или использовать дополнительные карты этого типа.
- Во время кампании игроки ограничены количеством фигурок, входящих в комплект игры. Например, у игрока Империи может быть не больше 6 обычных и 3 улучшенных фигурок штурмовиков, даже если у него есть несколько копий игры.
- Во время схватки у игроков может быть в отряде не больше одной копии каждой уникальной карты дислокации, двух копий каждой улучшенной карты дислокации и четырёх копий каждой обычной карты дислокации.

Также читайте: «Имперские фигурки», «Улучшенные фигурки», «Уникальные карты»

ОГРОМНЫЕ ФИГУРКИ


Ключевое слово «Огромный» встречается на картах дислокации. Оно обозначает ряд правил, которые применяются к фигуркам в этой группе.




- Фигурки не перекрывают поле зрения огромной фигурки, а также поле зрения других фигурок, когда те смотрят на огромную фигурку.
- Во время кампании огромные фигурки не могут ступить на клетки внутри зданий.
- Огромные фигурки могут ступить на клетки, содержащие перекрывающий и непроходимый ландшафт. Они также могут передвигаться через перекрытые и непроходимые края и завершать на них движение.
- Огромные фигурки могут ступить на клетки, содержащие враждебные фигурки и/или труднопроходимый ландшафт, игнорируя дополнительную стоимость передвижения.
- Огромная фигурка не может ступить на клетки, содержащие другие огромные фигурки.
- Огромная фигурка может завершить движение на клетках, содержащих перекрывающий ландшафт и/или другие фигурки. В таком случае каждая фигурка, находящаяся на этих клетках, отталкивается на ближайшую пустую клетку по выбору владельца (учитывая непроходимый ландшафт). Игрок, передвигающий огромную фигурку, сначала отталкивает дружественные фигурки, а затем остальные игроки отталкивают свои фигурки.
- После того как огромная фигурка завершит движение на клетках, содержащих хотя бы 1 другую фигурку, огромная фигурка больше не может тратить очки движения во время этой активации.

- Если огромная фигурка занимает клетку с перекрывающим ландшафтом, то этот ландшафт не перекрывает поле зрения других фигурок, когда те смотрят на огромную фигурку. До этой фигурки можно подсчитывать клетки, а фигурки, находящиеся рядом, могут её атаковать.

Также читайте: «Перекрывающий ландшафт», «Непроходимый ландшафт», «Клетки внутри зданий», «Движение», «Оттолкнуть»

ОТДЫХ

Во время кампании фигурки героев могут совершать действие-отдых. Отдыхая, герой восстанавливает количество , равное значению его выносливости.

- Если герой должен восстановить больше , чем получил, он восстанавливает 1  за каждый , который не может восстановить.

Также читайте: «Действия», «Урон», «Выносливость», «Восстановить», «Усталость»

ОТКРЫТЫЕ ГРУППЫ

Во время кампании большинство заданий позволяют игроку Империи выбрать несколько карт дислокации в качестве открытых групп.

- Игрок Империи держит эти карты дислокации на руке в тайне от остальных до тех пор, пока не дислоцирует их.
- Игрок Империи может дислоцировать фигурки из открытой группы во время дополнительной дислокации.
- Когда последняя фигурка в группе побеждена, игрок Империи возвращает соответствующую карту дислокации на руку.

Также читайте: «Дислокация», «Карты дислокации», «Группа», «Фаза статуса»

ОТСТУПЛЕНИЕ

Во время кампании, если раненый герой побеждён, он отступает. Фигурка этого героя убирается с поля и не может быть активирована до конца задания.

- Свойства на планшете героя, карты класса и карты предметов нельзя применять до конца задания.
- Игрок, контролирующий героя, всё ещё может помогать другим игрокам Альянса советом.
- Если у какого-либо героя есть карта дислокации союзника, взятого на задание, он может передать эту карту игроку, чей герой отступил.
- Отступившие герои получают все положенные награды в конце задания. Если герой отступает во время финального задания, он побеждает или проигрывает вместе с остальными героями.
- Отступивший герой считается раненым до конца задания.
- На шаге «После задания» отступившие герои больше не считаются отступившими и на общих началах участвуют во всех последующих этапах кампании.

Также читайте: «Побеждённые фигурки», «Этап задания», «Раненые герои»

ОТТОЛКНУТЬ


Некоторые свойства позволяют отталкивать фигурки. Игрок, применяющий такое свойство, передвигает фигурку на определённое количество клеток.

- Фигурка может быть передвинута в любом направлении. Необязательно передвигать её в направлении от фигурки, применяющей свойство отталкивания.
- Оттолкнутая фигурка не покидает свою клетку самостоятельно.
- Отталкивание фигурки не требует затрат очков движения.
- Если фигурку отталкивает эффект, не вызванный способностью (например, если сработало правило задания или если закрывшаяся дверь разделила две клетки, которые занимала крупная фигурка), то игрок, который контролирует фигурку, определяет, где она окажется.
- При отталкивании крупной фигурки её нельзя передвигать по диагонали, а её подставку нельзя поворачивать.

Также читайте: «Покинуть клетку», «Крупные фигурки», «Движение»

ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ

Фигурка может получить очки движения несколькими способами. Фигурка может потратить одно очко движения, чтобы передвинуться на любую клетку рядом.

- Каждый раз, когда фигурка получает очки движения, они добавляются к имеющимся у фигурки очкам движения.
- Фигурка не обязана тратить все имеющиеся у неё очки движения, но в конце активации она потеряет все очки, которые не были потрачены.
- Трата очков движения не является действием, поэтому очки движения можно тратить в любой момент активации фигурки. Их можно потратить до или после совершения любого действия, но их нельзя тратить во время совершения действия.
- Если фигурка получила очки движения не во время своей активации, эти очки нужно потратить немедленно в качестве прерывания хода, иначе они будут потеряны.
- Очки движения — ресурс, который не отслеживается при помощи жетонов. Когда фигурка получает очки движения, игрок объявляет, сколько очков движения есть у фигурки, и вслух подсчитывает очки, которые тратит.
- Во время кампании герой может получить 1  (усталость) в любой момент своей активации, чтобы получить 1 очко движения. Это можно сделать **не больше двух раз** за активацию.

Также читайте: «Движение», «Усталость»

ОЧКИ ОПЫТА

Во время кампании игроки получают очки опыта (ОО) в качестве награды за выполнение заданий. На этапах улучшения сил повстанцев и улучшения сил Империи игроки могут потратить очки опыта, чтобы купить карты классов.

- Непотраченные очки опыта записываются в журнал кампании, и их можно будет потратить во время будущих этапов улучшения сил.

Также читайте: «Этап улучшения сил Империи», «Этап улучшения сил повстанцев»

ПЕРЕБРОС


См. шаг 3 в разделе «Атака», стр. 3.









ПЕРЕВЕРНУТЬ КАРТУ

Когда требуется перевернуть карту, положите её лицевой стороной вниз. Вы не можете использовать её до конца задания. В конце каждого задания все перевернутые карты кладутся лицевой стороной вверх.

Также читайте: «Свойства»

ПЕРЕГРУЗКА

Перегрузка — это результат броска, обозначенный символом . Её можно получить во время атаки и потратить на применение некоторых свойств.

- Каждый результат  (уклонение) отменяет один результат . Таким образом, количество , которые атакующий может потратить, уменьшается на 1.
- Все , которые не были потрачены во время атаки, сгорают.
- Во время кампании атакующий герой может потратить 1 , чтобы восстановить 1 .
- Каждое  свойство можно применить только один раз за атаку.
-  свойство, связанное с ключевым словом (например, «Взрыв», «Бойня» или состояние), применяется после завершения атаки.

Также читайте: «Атака»

ПЕРЕД СОБОЙ

Перед собой игрок держит все игровые компоненты, которые ему принадлежат, но не находятся на игровом поле — например, планшет героя, карты предметов, карты дислокации, карты класса и т. д.

- Свойства на картах и планшетах героев, лежащих перед игроком, можно применять согласно тексту на этих картах или планшетах.
- Все карты, лежащие перед игроком лицевой стороной вверх, содержат открытую информацию и могут быть изучены любым игроком.

Также читайте: «Забрать жетон»

ПЕРЕКРЫВАЮЩИЙ ЛАНДШАФТ

Перекрывающий ландшафт обозначен красной сплошной линией, идущей по краю клетки. Фигурка не может ступить на клетку с перекрывающим ландшафтом. На эту клетку нельзя оттолкнуть, через неё нельзя подсчитывать клетки. Такой ландшафт перекрывает поле зрения.

- Иногда линия перекрывающего ландшафта идёт только по одному краю клетки. Фигурки не могут передвигаться через этот край. Крупные фигурки не могут передвигаться через этот край, и их нельзя оттолкнуть через него или поместить на него, если только у них нет особого свойства, позволяющего это сделать, — например, «Огромный» или «Подвижность».

Также читайте: «Огромные фигурки», «Подвижность», «Движение», «Поле зрения», «Дислокация», «Оттолкнуть», «Ландшафт»

ПОБЕДА

Условия победы зависят от режима игры.

ПОБЕДА В КАМПАНИИ

Кампания состоит из нескольких связанных заданий. Цели каждого указаны в книге заданий.

Игроки, победившие в финальном задании, побеждают в кампании.

ПОБЕДА В СХВАТКЕ

Игра заканчивается, **как только** хотя бы один игрок наберёт 40 победных очков. Игрок, у которого в этот момент будет больше всего победных очков, побеждает в схватке. Победные очки можно получить двумя способами.

- **Побеждённые фигурки.** Когда последняя фигурка в группе дислокации побеждена, победивший её игрок получает столько победных очков, какова стоимость дислокации этой группы. Для того чтобы это отслеживать, игрок отдаёт карту дислокации своей побеждённой группы сопернику.
- **Эффекты карт и правила задания.** На каждой карте задания-схватки указаны особые правила, по которым игроки могут получать победные очки. Более того, некоторые карты командования или дислокации предлагают дополнительные способы получения победных очков.

Если все фигурки игрока побеждены, он немедленно проигрывает вне зависимости от количества победных очков.

В СЛУЧАЕ НИЧЬЕЙ

В редких случаях, когда у игроков в конце партии набралось одинаковое количество победных очков, ничью разрешает следующий параметр: суммарное количество очков стоимости дислокации на побеждённых игроком вражеских фигурках. Побеждает тот, у кого этот параметр больше. Если ничья сохраняется, побеждает игрок, на фигурках которого меньше жетонов урона. Если и в этом случае сохраняется ничья, побеждает игрок с инициативой.

Также читайте: «Кампания», «Побеждённые фигурки», «Группа», «Схватка»

ПОБЕЖДЁННЫЕ ФИГУРКИ

Когда фигурка получила количество жетонов урона, равное значению её здоровья, она побеждена.

- Когда герой впервые за задание побеждён, он сбрасывает со своего планшета все жетоны урона и переворачивает планшет на «раненую» сторону. Если побеждён раненый герой, он отступает и убирает свою фигурку с поля.
 - Когда побеждена любая другая фигурка, уберите её с поля вместе со всеми её жетонами состояний и урона.
- Если фигурка побеждена во время её активации, то её активация немедленно заканчивается.
- Во время кампании, когда побеждена последняя фигурка в **неуникальной** имперской группе, её карта дислокации возвращается на руку игрока Империи и может быть вновь дислоцирована позднее во время дополнительной дислокации.

Также читайте: «Урон», «Дислокация», «Здоровье», «Подкрепления», «Уникальные карты», «Отступление», «Раненые герои»

ПОВЕРНУТЬ КАРТУ

Многие игровые эффекты требуют, чтобы игроки повернули карту. Перед повторным использованием повернутые карты необходимо вернуть в подготовленное положение.

- Карты поворачиваются на 90 градусов.
- Если у вас вместо карты используется планшет героя, то повороту карты соответствует переворот жетона активации красной стороной вверх.
- Активируя фигурку, игрок поворачивает соответствующую карту дислокации или переворачивает жетон активации, чтобы отметить, что в этом раунде фигурки этой группы уже активировались.
- Фигурки, соответствующие повернутой карте дислокации или перевёрнутому жетону активации, нельзя активировать.
- Если у героя несколько жетонов активации, его можно активировать в том случае, если у него есть хотя бы один жетон активации, лежащий зелёной стороной вверх. Такой герой не может совершить вторую активацию до тех пор, пока все прочие герои не совершат хотя бы по одной активации.
- Свойства повернутых карт можно применять только тогда, когда эти свойства не требуют от игрока повернуть эту карту.
- Если игрок уже повернул все свои карты дислокации или перевернул все свои жетоны активации, он не может применять свойства, которые применимы до, после или во время активации фигурки.

Также читайте: «Свойства», «Активация», «Карты классов», «Карты дислокации», «Подготовленные карты и фигурки»

ПОДВИЖНОСТЬ

Фигурки с ключевым словом «Подвижность» могут игнорировать дополнительную стоимость передвижения, когда ступают на труднопроходимый ландшафт и клетки, содержащие враждебные фигурки. Они могут ступать на перекрывающий и непроходимый ландшафт, а также завершать движение на клетке, содержащей перекрывающий или непроходимый ландшафт.

- Если подвижная фигурка занимает клетку с перекрывающим ландшафтом, то этот ландшафт не перекрывает поле зрения других фигурок, когда те смотрят на подвижную фигурку. До этой фигурки можно подсчитывать клетки, а фигурки, находящиеся рядом, могут её атаковать.

Также читайте: «Ключевые слова»

ПОДГОТОВКА К ЗАДАНИЮ

Перед тем как выполнить задание, игроки подготавливаются к нему.

ПОДГОТОВКА К ЗАДАНИЮ КАМПАНИИ

Перед тем как приступить к заданию, игроки выполняют следующие шаги.

1. **Соберите игровое поле:** игрок Империи собирает из участков игровое поле по схеме, указанной в описании выбранного задания в книге заданий. Также он размещает на поле все указанные на схеме жетоны.
2. **Подготовьте панель раундов и угрозы:** игрок Империи устанавливает значение угрозы на 0, а значение раундов — на 1.
3. **Дислокация и подготовка:** игрок Империи берёт все карты дислокации и сортирует их по группам соответственно разделу «Дислокация и подготовка» в правилах задания. В этом разделе может быть от одного до четырёх различных элементов.
 - *Начальные группы:* игрок берёт указанные карты дислокации и кладёт их перед собой лицевой стороной вверх.
 - *Резервные группы:* игрок берёт указанные карты дислокации и, не раскрывая их другим, откладывает в сторону в одну стопку лицевой стороной вниз.
 - *Открытые группы:* игрок берёт на руку столько карт дислокации, сколько указано в разделе «Открытые группы», не раскрывая их другим.
 - » Можно выбрать любые карты дислокации, не относящиеся к повстанцам и не используемые в резервных и начальных группах. Нельзя выбрать карту союзника, если вы ещё не получили его в качестве награды.
 - » Все карты дислокации, не входящие в начальные, резервные или открытые группы, верните в коробку. В этом задании они не используются.
 - *Особая подготовка:* следуйте инструкциям в этом разделе. У многих заданий нет особых правил подготовки.

4. **Дислоцируйте имперские фигурки:** игрок Империи размещает на поле свои фигурки соответственно схеме задания.
 - Если изображение фигурки на схеме поля обведено чёрным или серым, то эта фигурка соответствует обычной серой карте дислокации.
5. **Подготовьте кубики, карты и жетоны:** разместите все кубики, колоды состояний и снабжения, жетоны урона, усталости и состояний в доступном для всех игроков месте.
6. **Прочтите брифинг задания:** игрок Империи вслух зачитывает для игроков Альянса раздел «Брифинг задания» из правил задания.
7. **Дислоцируйте повстанческие фигурки:** каждый игрок Альянса размещает свою фигурку на поле как можно ближе к жетону входа. На саму клетку с жетоном также нужно поставить одну фигурку героя.
 - Игроки Альянса выбирают, в каком порядке размещать свои фигурки. Перед размещением фигурок они выбирают, какие карты предметов они возьмут с собой на задание. Каждый герой может взять с собой 1 броню (🛡️), 2 оружия и 3 снаряжения (🎒).
 - Разместив фигурки, игроки Альянса могут дислоцировать союзника, которого они получили в качестве награды (см. «Союзники» на стр. 24).
8. **Подготовьте жетоны активации:** каждый герой получает один жетон активации и кладёт его на планшет героя зелёной стороной вверх.

ПОДГОТОВКА К СХВАТКЕ

Перед тем как приступить к заданию-схватке, игроки выполняют следующие шаги.

1. **Подготовьте отряды и карты командования:** игроки одновременно выкладывают свои карты дислокации перед собой лицевой стороной вверх. Затем каждый игрок перемешивает свою колоду из 15 карт командования и кладёт её рядом с картами дислокации.
2. **Определите инициативу:** игрок с наименьшей общей стоимостью карт дислокации выбирает, кто из игроков ходит первым. Выбранный игрок получает жетон инициативы. В случае равенства игроки определяют инициативу случайным образом.
3. **Определите задание и подготовьте поле и компоненты:** игрок с инициативой перемешивает свою колоду карт заданий-схваток и берёт из неё одну карту. На ней указано название задания, особые правила, а также то, на каком поле будет происходить схватка.
 - Игроки кладут на поле либо жетоны «А», либо жетоны «Б» — в зависимости от того, какая буква указана на карте задания.
4. **Разместите фигурки:** игрок с инициативой выбирает красную или синюю зону дислокации, изображённую на схеме задания, и размещает все свои фигурки в этой зоне. Затем его соперник размещает свои фигурки в другой зоне дислокации.

5. **Возьмите карты командования:** каждый игрок берёт 3 верхние карты из своей колоды командования.

Также читайте: «Союзники», «Подготовка к кампании», «Карты командования», «Дислокация», «Карты дислокации»

ПОДГОТОВКА К КАМПАНИИ

Перед тем как начать кампанию, игроки выполняют следующие шаги:

1. **Распределите роли:** игроки решают, кто примет сторону Империи. Мы рекомендуем взять на себя эту роль самому опытному игроку. Остальные берут на себя роли героев Восстания. Роли игроков не меняются до конца кампании.
2. **Выберите героев:** каждый игрок Альянса выбирает планшет героя и берёт соответствующую фигурку и колоду карт класса. Затем каждый игрок Альянса находит карты базовых предметов (карты без стоимости, указанной в очках опыта) в колоде класса своего героя и кладёт их перед собой лицевой стороной вверх.
 - При игре с двумя героями каждый герой забирает карту награды «Легенда». При игре с тремя героями каждый герой забирает карту награды «Героизм».
3. **Выберите класс игрока Империи:** игрок Империи выбирает одну из колод имперских классов. Затем он находит в выбранной колоде базовую карту класса (карту без стоимости, указанной в очках опыта) и кладёт её перед собой лицевой стороной вверх.
4. **Создайте колоду планирования:** подробнее см. «Создание колоды планирования» на стр. 12.
5. **Создайте колоду второстепенных заданий:** подробнее см. «Создание колоды второстепенных заданий», стр. 9.
6. **Подготовьте вступительное задание** основной кампании.

Также читайте: «Карты планирования», «Карты классов», «Задания», «Подготовка к заданию»

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ КАРТЫ И ФИГУРКИ

Подготовленная фигурка — это фигурка, которую можно активировать. Любая неповёрнутая карта является подготовленной, и её можно повернуть, чтобы применить определённые свойства.

- Герой считается подготовленным, если у него есть **хотя бы один** жетон активации, лежащий зелёной стороной вверх.
- Когда карта дислокации подготовлена, то все фигурки в группе этой карты считаются подготовленными.
- Когда фигурка или карта возвращается в подготовленное положение, поверните соответствующую карту дислокации вертикально. Если фигурка — герой, то вместо этого переверните все жетоны активации этого героя зелёной стороной вверх.
- Карты дислокации, карты имперских классов и жетоны активации подготавливаются в каждом раунде во время фазы статуса. Карты предметов героя и карты класса героя подготавливаются в начале активации героя.

Также читайте: «Активация», «Карты классов», «Карты дислокации», «Повернуть карту», «Карты предметов»

ПОДДЕРЖКА


На некоторых имперских картах класса над описанием свойства есть слово «поддержка». Эти карты можно прикрепить к картам дислокации по следующим правилам:


- Когда игрок Империи дислоцирует фигурки на поле, он может прикрепить к соответствующей карте дислокации одну или несколько карт поддержки. Свойства карт поддержки применяются ко всем фигуркам этой группы.
- Когда последняя фигурка в группе побеждена, игрок Империи кладёт перед собой все прикреплённые к этой группе карты поддержки. Он может позже прикрепить их к карте дислокации, когда будет дислоцировать очередную группу, следуя описанным выше правилам.
- Многие карты поддержки требуют, чтобы у группы, к которой их прикрепляют, был особый атрибут, например «СОЛДАТ». Карты поддержки с такими требованиями не могут быть прикреплены к группе без соответствующего атрибута.

Также читайте: «Карты классов», «Дислокация», «Карты дислокации»

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Во время кампании в фазе статуса игрок Империи может поместить на поле фигурки, которые ранее были побеждены.

Чтобы вызвать подкрепления, он тратит количество  (угрозу), равное стоимости подкреплений этой карты дислокации. Затем он размещает на поле **одну фигурку** из этой группы как можно ближе к любой активной точке дислокации.

- На некоторых картах дислокации не указана стоимость подкреплений. К соответствующим фигуркам нельзя вызвать подкрепления. Если фигурка не является уникальной, то позже её можно вновь дислоцировать.
- Стоимость подкреплений указана на карте дислокации рядом со стоимостью дислокации.
- Фигурку можно выставить на поле в качестве подкрепления, только если на поле есть хотя бы одна другая фигурка из этой же группы.
- Во время каждой фазы статуса игрок Империи может выставить на поле в качестве подкрепления несколько фигурок (в том числе фигурки из одной и той же группы), если у него хватает  для каждой из фигурок.
- Если на поле находится количество фигурок одной группы, равное пределу этой группы, игрок Империи не может вызвать для неё подкрепления.

Также читайте: «Дислокация», «Группа», «Уникальные карты»

ПОДНЯТЬ ЖЕТОН

Некоторые правила заданий позволяют фигуркам поднимать и переносить жетоны. Чтобы поднять жетон, фигурка должна взаимодействовать с ним (при этом жетон должен находиться на одной клетке с фигуркой или на клетке рядом с ней).

Поднятый жетон игрок кладёт на подставку фигурки, чтобы показать, что фигурка **переносит** жетон. При передвижении фигурки перемещайте жетон вместе с ней.

- Если фигурка переносит жетон, она не может добровольно уронить или обменять его. Фигурки не могут поднять жетон, который переносит другая фигурка.
- Если фигурка побеждена, она роняет жетон на ту клетку, где находилась. Это относится и к случаям, когда герой становится раненым или отступает.
- Правила задания уточняют, с какой целью нужно поднимать и переносить жетоны.
- В конце задания все переносимые жетоны возвращаются в коробку.
- Поднять жетон — это не то же самое, что забрать жетон.

Также читайте: «Забрать жетон», «Взаимодействие», «Жетоны заданий»

ПОДСЧЁТ КЛЕТОК

Многие эффекты требуют от игроков измерить расстояние между двумя клетками. Чтобы определить расстояние, игрок подсчитывает количество очков движения, которые необходимо потратить, чтобы фигурка передвинулась с одной клетки на другую.

При этом подсчёте считается, что на непроходимый, труднопроходимый ландшафт и клетки с фигурками можно передвинуться, не тратя дополнительных очков движения. Подсчёт нельзя проводить через стены, двери и перекрывающий ландшафт.

- Если свойство фигурки требует выбрать что-либо в пределах установленного количества клеток, игрок отсчитывает клетки **от фигурки, применяющей свойство**. Аналогичным образом, если свойство требует выбрать фигурку рядом, эта фигурка должна находиться на клетке рядом с фигуркой, применяющей свойство.

Также читайте: «Двери», «Ландшафт», «Стены»

ПОКИНУТЬ КЛЕТКУ

Некоторые эффекты применяются тогда, когда фигурка покидает клетку. Фигурка покидает клетку, когда передвигается самостоятельно, либо когда её отталкивают с клетки, либо когда её помещают на другую клетку.

Также читайте: «Ступать», «Поместить», «Оттолкнуть»

ПОЛЕ ЗРЕНИЯ

Поле зрения определяет, что именно видит фигурка. Чаще всего это требуется для определения цели, которую фигурка может атаковать с помощью (дальней атаки).

Чтобы определить поле зрения, атакующий выбирает один угол клетки, на которой находится его фигурка. Затем он проводит две воображаемые непересекающиеся прямые линии к двум соседним углам клетки, на которой находится фигурка-цель. Если хотя бы одна из линий проходит через стену, перекрывающий ландшафт или другую фигурку, то **цель не находится в поле зрения атакующего**.

- Линии можно провести **от любого** угла поля или **к любому** углу поля. Каждая линия может быть проведена вдоль углов и краёв клеток с фигурками, дверьми, стенами и перекрывающим ландшафтом.
- Стены перекрывают поле зрения, только если идут **вдоль всего края клетки**. Если стена не закрывает край клетки полностью, то линию поля зрения можно проводить от этого края, к нему и через него.
- Линии **нельзя** проводить через диагональное пересечение двух клеток, на которых находится стена и перекрывающий ландшафт в любой комбинации. Линию **можно** проводить через диагональное пересечение двух клеток, на одной из которых находится фигурка, а на другой — стена, перекрывающий ландшафт или другая фигурка.
- Могут случиться ситуации, когда одна фигурка находится в поле зрения другой, но при этом сама её не видит. Чаще всего это происходит тогда, когда фигурка прячется за стеной или за другой фигуркой. Представьте, что эта фигурка выглядывает из-за укрытия, стреляет и затем возвращается в укрытие.
- Фигурка не перекрывает собственное поле зрения. Фигурка, назначенная целью, также не перекрывает поле зрения атакующего.
- Фигурки, находящиеся на клетках рядом, всегда находятся в поле зрения друг друга.

Большая часть этих ситуаций детально показана в «Приложении I — примеры поля зрения» на стр. 30.

Также читайте: «Клетка рядом», «Атака», «Перекрывающий ландшафт», «Дальняя атака», «Стены»

ПОМЕСТИТЬ

Многие эффекты позволяют поместить фигурки или жетоны на определённые клетки поля.

- Когда на поле должна быть помещена фигурка, уберите её с текущей клетки и поместите на указанную.
- Если вы помещаете фигурку, очки движения не тратятся.
- Игрок не может по собственному желанию поместить фигурку на клетку, где она не может завершить движение (например, на клетку с другой фигуркой, перекрывающим или непроходимым ландшафтом).
- Считается, что фигурка ступает на клетку, на которую её помещают.

Также читайте: «Ступать», «Движение», «Ландшафт»

ПРЕРВАТЬ ХОД

В описании некоторых свойств есть формулировка «прервите ход». Применяя такое свойство, игроки приостанавливают текущее действие и применяют прерывающее свойство. После этого игра продолжается с того момента, на котором её приостановили. Например, если ход прерывается во время атаки, то сначала полностью примените прерывающее свойство, а затем завершите проведение атаки.

- Может так случиться, что фигурка прервёт свою собственную активацию.
 - Если из-за прерывания хода текущее действие или свойство сделалось невозможным, то его эффект не применяется. Но если стоимость применения этого эффекта уже оплачена, она не возвращается.
- Например, игрок разыграл карту командования, позволяющую атаковать фигурку, а эта фигурка прерывает ход, чтобы совершить действие-движение и уйти из поля зрения атакующего. Атаковать эту фигурку уже невозможно, но карта командования всё равно сбрасывается, а действие тратится.
- Если два эффекта прерывают одно и то же действие, игрок, который совершает активацию, выбирает, в каком порядке эти эффекты будут применены.
 - Действие фигурки не может быть прервано, если она находится на клетке с другой фигуркой.

Также читайте: «Конфликтующие эффекты»

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

Каждая фигурка принадлежит к одной из трёх фракций: повстанцы () , Империя () или наёмники () . Все герои являются фигурками . Принадлежность остальных фигурок указана в правом верхнем углу соответствующей карты дислокации.

- Во время кампании фигурки и фигурки дружелюбны друг другу и враждебны для фигурок . Все фигурки дружелюбны друг другу и враждебны для фигурок и .
- Во время схватки все карты дислокации игрока должны иметь одинаковую принадлежность. Все фигурки этого игрока дружелюбны друг другу и враждебны фигуркам соперника.

Также читайте: «Дружелюбные фигурки», «Враждебные фигурки», «Имперские фигурки»

ПРОБОЙ

Это ключевое слово позволяет фигурке игнорировать некоторое количество (блок) во время атаки. Например, «Пробой 2» позволяет атакующему игнорировать 1 или 2 результата .

- Если количество меньше, чем значение пробоя, то лишний пробой не влияет на атаку.
- Если несколько свойств «Пробой» применяется во время атаки, их значения суммируются.

Также читайте: «Атака», «Ключевые слова»

ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Во время кампании некоторые эффекты требуют от игроков проверить определённую характеристику. Необходимая характеристика для проверки обозначена в скобках. Например, в задании может быть сказано: «Герой может взаимодействовать с терминалом (👁)». Это означает, что при взаимодействии с терминалом герой проверяет 👁 характеристику.

Проверяя характеристику, игрок бросает кубики, указанные на его планшете героя в поле соответствующей характеристики. Если на гранях кубиков выпадет хотя бы 1 🟡, герой успешно прошёл проверку. Если 🟡 нет, то проверка провалена.

- Каждый игровой эффект, требующий прохождения проверки, всегда уточняет последствия успешной или провальной проверки. Если в тексте упомянут только один исход, то у другого эффекта нет.
- Иногда действие «Взаимодействие» требует от фигурки проверить характеристику для применения эффекта. Этот эффект описан после обозначенной характеристики и разыгрывается только при успехе проверки.
- Каждый выпавший 🟡 результат считается **успехом**. Если рядом с символом проверяемой характеристики указано число, то необходимо получить несколько успехов, чтобы пройти проверку. Если игрок не получил нужное количество успехов, то проверка провалена, но при этом за каждый полученный успех игрок кладёт жетон усталости рядом с объектом, который требовал проверки. В следующий раз, когда любая фигурка будет проверять ту же самую характеристику по требованиям этого объекта, она сможет сбросить лежащие рядом с объектом жетоны усталости, чтобы добавить +1 🟡 к результатам броска за каждый сброшенный жетон.
- Если даётся возможность проверить одну из нескольких характеристик (например, 👁 или 🧠), то фигурка выбирает для проверки одну из предложенных характеристик. Если эта проверка требует получить несколько успехов, то их количество будет указано перед первым символом характеристики. Например, «(2👁 или 🧠)» требует получить 2 успеха от **любой комбинации** 👁 и 🧠 проверок.
- Только герои бросают кубики на проверку характеристик. Если улучшенная имперская фигурка должна проверить характеристику, она автоматически получает один успех. Если обычная имперская фигурка должна проверить характеристику, она автоматически проваливает проверку.

Также читайте: «Характеристики», «Улучшенные фигурки», «Взаимодействие»

ПРОМАХ

Из-за некоторых эффектов атака может закончиться промахом. В таком случае цель не получает 🩹 (урон).

- Символ 🩹 (уход от урона) встречается на белом кубике. Благодаря этому эффекту вся атака заканчивается промахом.
- Дальняя атака может закончиться промахом, если атакующий не получит при броске достаточное количество точности. Чтобы не было промаха, значение точности атакующего должно быть больше или равно дистанции до цели.

- Когда атака заканчивается промахом, некоторые другие эффекты всё же можно применить (например, эффект от ключевого слова «Восстановить»). Если свойство требует, чтобы фигурка-цель получила хотя бы 1 🩹 (например, «Бойня»), то промах не позволяет применить это свойство.

Также читайте: «Точность», «Атака», «Подсчёт клеток»

ПУСТАЯ КЛЕТКА

Пустая клетка — это клетка, на которой нет фигурки.

Также читайте: «Поместить»

РАНЕННЫЕ ГЕРОИ

Во время кампании, когда здоровый герой получает количество 🩹, равное значению его здоровья, он становится раненым. Он сбрасывает со своего планшета все жетоны урона и переворачивает его «раненой» стороной вверх. Если его количество 🧠 (усталости) превышает его новое значение выносливости, он сбрасывает излишек жетонов усталости.

- Если раненый герой побеждён, он отступает.
- На «раненой» стороне планшета героя меньше свойств и зачастую пониженные значения здоровья, скорости, выносливости или характеристик.
- Планшет раненого героя остаётся лежать «раненой» стороной вверх до конца задания.

Также читайте: «Урон», «Здоровье», «Здоровые герои», «Герои», «Усталость», «Отступление»

РЕЗЕРВНЫЕ ГРУППЫ

Во время кампании игроку Империи бывают доступны карты дислокации, которые называются резервными группами.

- Эти карты не находятся у него на руке и лежат на столе лицевой стороной вниз. Пока они в этом состоянии, их нельзя дислоцировать и им нельзя посылать подкрепления. Игроки Альянса не могут смотреть на лежащие в резерве карты дислокации.
- Правила задания уточняют, когда и каким образом эти фигурки можно дислоцировать на поле.
- Когда побеждена последняя фигурка в неуникальной имперской резервной группе, её карта дислокации помещается на руку игрока Империи и может быть вновь дислоцирована позднее во время дополнительной дислокации по обычным правилам.

Также читайте: «Дислокация», «Закрытая информация», «Подготовка к заданию»

СБЕЖАТЬ

В некоторых заданиях фигурки могут сбежать. Чтобы сбежать, фигурка должна потратить 1 очко движения, находясь на клетке, обозначенной правилами задания, или рядом с ней.

После побега фигурка убирается с поля. Она больше не может быть целью свойств и совершать активацию.










Также читайте: «Свойства», «Активация», «Движение»

СВОЙСТВА

Текст на планшетах и картах — это свойства. Они дают особые эффекты, которые могут как вписываться в стандартные правила игры, так и нарушать их.

У свойств может быть одно или несколько требований.

Если требования невозможно соблюсти, то свойство применить нельзя.


- Некоторые свойства можно применить несколько раз в раунд, но в каждой отдельной ситуации их можно применить только один раз. Например, если в тексте свойства сказано: «Примените, когда вы атакуете, чтобы добавить +1  к результатам атаки», то применить это свойство можно только один раз за атаку.
- У некоторых свойств есть стоимость, которую нужно оплатить перед применением. Ниже приведён список различных свойств со стоимостью:
 - : эти свойства применяются в качестве действия.
 - : для применения этого свойства во время атаки игрок должен получить на кубике результат  (перегрузка).
 - : эти свойства появляются во время кампании. Чтобы применить свойство, герой должен получить указанное количество  (жетонов усталости). Общее количество усталости не должно превышать выносливость героя.
 - : эти свойства появляются во время кампании. Чтобы применить свойство, игрок Империи должен потратить указанное количество  (угроза).
 - **Поверните:** игрок должен повернуть карту для применения этого свойства.
 - **Переверните:** игрок должен перевернуть карту для применения этого свойства.
- Фигурка может применить каждое свойство особого действия (отмечено на картах как ) только один раз за активацию.
- Свойство, применяемое «во время вашей активации», можно применить как до, так и после совершения действия во время активации. Его **нельзя** применять во время действия.
- Свойство, которое просто наносит урон одной или нескольким фигуркам (например, «Удушение Силой» Дарта Вейдера), не считается атакой и не попадает под ограничение на количество атак фигурки.

Также читайте: «Атака», «Перевернуть карту», «Повернуть карту», «Выносливость», «Усталость», «Угроза»

СОСТОЯНИЯ

Состояния — это эффекты длительного действия, которые можно применить к фигуркам. Каждое состояние имеет своё свойство, которое применяется к фигурке до тех пор, пока состояние не будет снято.

- Когда герой получает состояние, положите соответствующую **карту состояния** рядом с планшетом героя. С этой минуты герой обязан подчиняться всем правилам, описанным на карте.

- Когда любая другая фигурка получает состояние, положите рядом с ней соответствующий **жетон состояния**. С этой минуты она обязана подчиняться всем правилам, описанным на соответствующей карте состояния. Жетон состояния передвигается вместе с фигуркой, когда ту передвигают или помещают на новую клетку.
- На картах состояний всегда указано, как и когда состояние можно снять. Когда это случается, сбросьте соответствующую карту или жетон. После этого фигурка больше не подчиняется правилам, указанным на карте состояния.
- Состояния бывают как положительными, так и негативными. Сами эти атрибуты не дают никакого эффекта, но на них могут ссылаться другие свойства.
- Фигурка не может получить несколько одинаковых состояний. Например, если фигурка уже оглушена, а какой-то эффект должен оглушить её вновь, ничего не происходит.
- Фигурка не может получить несколько одинаковых жетонов или карт состояний. Например, если фигурка уже оглушена, а какой-то эффект должен оглушить её вновь, ничего не происходит.
- Оглушённая фигурка не может назначать атаку, но может провести атаку, которая уже была назначена, если эту фигурку оглушили в процессе.
- Иногда состояния используются как ключевые слова. Когда атака использует состояние в качестве ключевого слова, это состояние применяется по следующим правилам:
 - цель атаки должна получить хотя бы 1  для применения состояния;
 - состояние применяется после того, как атака проведена;
 - **ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ** состояния применяются к атакующему; **НЕГАТИВНЫЕ** — к фигурке-цели.

Также читайте: «Атака», «Урон», «Ключевые слова»

СОЮЗНИКИ

Во время кампании игроки в качестве наград за выполнение задания могут получить в своё распоряжение особые фигурки. Они называются **союзниками**.

- Все фигурки, соответствующие повстанческим картам дислокации, являются союзниками. Все фигурки, соответствующие **уникальным** имперским картам дислокации (например, «Дарт Вейдер»), являются злодеями. Злодеи следуют **всем** правилам, перечисленным в этом параграфе.
- Союзников **нельзя** использовать во время задания, пока вы не получили их в качестве награды за выполнение задания или с помощью другого эффекта.
- Союзники следуют всем правилам, которые применимы к фигуркам с карт дислокации. Фигурки союзников считаются дружественными для всех других фигурок, которые контролирует владелец союзника и другие дружественные игроки.
- Когда союзник побеждён, он убирается с поля и его **нельзя дислоцировать** в этом задании снова. Союзника можно использовать в последующих заданиях по обычным правилам.

- В некоторых заданиях могут быть союзники без карт дислокации. Они активируются во время раунда по обычным правилам. Когда фигурка союзника активируется, кладите на неё жетон усталости.
- В базовой игре союзники вместо пластиковых фигурок представлены жетонами. Изображение на жетоне совпадает с изображением на соответствующей карте дислокации.

ЗЛОДЕИ

Имперские союзники — это злодеи. Они следуют тем же правилам, что и любые союзники, а также имеют дополнительное правило:

- Полученные в качестве награды злодеи (например, «Дарт Вейдер») могут быть дислоцированы во время любого задания в качестве открытой группы.

СОЮЗНИКИ ПОВСТАНЦЕВ

Получив союзника в качестве награды, игроки Альянса могут брать его на любое задание по следующим правилам:

- Сразу после дислокации фигурок героев во время подготовки к заданию игроки Альянса могут дислоцировать **не более одного союзника**. Они дислоцируют **все фигурки**, соответствующие карте дислокации союзника, как можно ближе к повстанческому жетону входа.

Затем игрок Империи получает количество угрозы, равное стоимости дислокации, которая указана на карте союзника, и может немедленно выполнить дополнительную дислокацию. Когда союзник взят на задание, один из игроков Альянса получает карту дислокации союзника. Когда игроки Альянса получают возможность совершить активацию, они могут активировать союзника, контролируя его совместно. После активации союзника поверните его карту дислокации и передайте ход игроку Империи. Союзников повстанцев, как правило, можно получить в качестве награды за выполнение второстепенных заданий с зелёных карт.

- Союзники повстанцев не являются героями. Во время активации союзник не может взаимодействовать с ящиками или отдыхать. Союзники повстанцев могут совершать всего одну атаку за активацию, а также следуют всем правилам фигурок, не являющихся героями.
- Термин «повстанческие фигурки» относится как к героям, так и к союзникам повстанцев.
- Если у союзника есть как обычная карта дислокации, так и улучшенная, то в качестве союзника можно использовать только обычную карту. Если герои получают союзника, карту которого они уже получили ранее, то они могут на выбор использовать либо обычную, либо улучшенную карту дислокации этого союзника.
- На время некоторых заданий герои могут получить под свой контроль определённого союзника, даже если ещё не получили его в качестве награды. Эти фигурки следуют всем обычным правилам союзников, но у них есть особые правила дислокации, а также игрок Империи не увеличивает угрозу за их дислокацию и не может выполнить дополнительную дислокацию. Герои также могут взять с собой на такое задание ещё одного союзника.

Также читайте: «Открытые группы», «Дислокация», «Задания», «Уникальные карты»

СТЕНЫ

Стены — это сплошные чёрные линии, идущие вдоль границ участков поля. Они мешают движению фигурок и перекрывают поле зрения. Примеры движения и поля зрения с учётом стен описаны в приложениях I и II к этому справочнику.

- Стены не являются ландшафтом, и на них не влияют свойства, которые влияют на ландшафт. Например, огромные фигурки могут ступить на перекрывающий ландшафт, но не могут двигаться через стены.
- Стены перекрывают поле зрения, только если идут **вдоль всего края клетки**. Если стена не закрывает край клетки полностью, то линию поля зрения можно проводить от этого края, к нему и через него.

Также читайте: «Поле зрения», «Движение», «Ландшафт»

СТУПАТЬ

Некоторые эффекты применяются тогда, когда фигурка ступает на клетку. Фигурка ступает на клетку, когда передвигается, когда её отталкивают или когда она помещается на эту клетку благодаря эффекту.

Также читайте: «Покинуть клетку», «Движение», «Поместить», «Оттолкнуть»

СХВАТКА

Схватка — это особое задание, на котором два игрока создают отряды и соревнуются друг с другом, стремясь набрать 40 победных очков.

- Любые указанные в справочнике правила, в которых есть уточнение «во время кампании», не распространяются на схватку.
- Базовые правила схватки и создания отрядов можно найти в буклете правил схватки.

Также читайте: «Задания», «Подготовка к заданию», «Победа»

ТОЧНОСТЬ

Для того чтобы дальняя атака (☛) не закончилась промахом, требуется получить на кубиках достаточное суммарное значение точности. Значение точности должно быть больше или равно дистанции до цели (количеству клеток от атакующего до цели, см. «Подсчёт клеток», стр. 21).

- Суммарное значение точности атакующего — это сумма чисел на всех кубиках атаки и возможных модификаторов от свойств.
- Если вы атакует фигурку на клетке рядом при помощи дальней атаки, ваша точность должна быть не меньше 1.

Также читайте: «Атака», «Подсчёт клеток», «Поле зрения», «Промах»


ТРУДНОПРОХОДИМЫЙ ЛАНДШАФТ





Труднопроходимый ландшафт обозначен сплошной синей линией, обрамляющей клетку. Фигурка, ступающая на клетку с таким ландшафтом, должна потратить дополнительное очко движения.

- Фигурка не должна тратить дополнительные очки движения на то, чтобы **покинуть** клетку с труднопроходимым ландшафтом.
- Труднопроходимый ландшафт не перекрывает поле зрения.
- Если на клетке с труднопроходимым ландшафтом находится враждебная фигурка, то другая фигурка, желающая ступить на эту клетку, должна потратить 2 дополнительных очка движения (1 за враждебную фигурку, 1 за труднопроходимый ландшафт).
- Когда крупная фигурка ступает на клетку труднопроходимого ландшафта, она тратит только 1 дополнительное очко движения вне зависимости от количества клеток с труднопроходимым ландшафтом, которые она занимает.

Также читайте: «Ступать», «Покинуть клетку», «Поле зрения», «Ландшафт»

УГРОЗА

Во время кампании игрок Империи тратит  (угрозу) на дислокацию и вызов подкреплений для фигурок на поле.

- Во время каждой фазы статуса  увеличивается на значение **уровня угрозы** этого задания, которое обозначено в журнале кампании. Уровень угрозы также часто упоминается во многих заданиях для определения количества чего-либо.
- Когда  увеличивается или уменьшается, игрок Империи выставляет новое значение угрозы на панели раундов и угрозы.
-  не может стать меньше 0 или больше 20. Любая излишняя угроза игнорируется.
- Игрок Империи не может применить свойство, которое требует потратить больше , чем у него есть.

Также читайте: «Свойства», «Карты классов», «Дислокация», «Подкрепления»

УЛУЧШЕННЫЕ ФИГУРКИ

Все фигурки, соответствующие улучшенной (красной) карте дислокации, являются улучшенными. Как правило, у улучшенных фигурок более мощные свойства и больше здоровья по сравнению с обычными.

- Улучшенные карты дислокации могут называться так же, как и обычные карты дислокации. Когда на фигурку ссылаются по названию карты (например, «Штурмовик»), то речь идёт как об обычной, так и об улучшенной версии карты.
- В книге заданий улучшенные карты дислокации всегда отмечены красным цветом. Если название написано чёрным, то это обычная версия.
- Улучшенные фигурки невосприимчивы к некоторым свойствам. Например, в тексте свойства может быть сказано: «Выберите обычную фигурку».

- Если от улучшенной фигурки требуется проверить характеристику, она автоматически получает один успех.
- Герои в кампании не считаются обычными или улучшенными фигурками.
- Фигурка с серой картой дислокации является обычной, а не улучшенной.

Также читайте: «Союзники», «Карты дислокации», «Группа», «Имперские фигурки»


УНИКАЛЬНЫЕ КАРТЫ










Каждый игрок может использовать не больше одной копии уникальной карты за раз. Эти карты обозначены буллитом (■), который стоит перед названием карты, например «■ Дарт Вейдер».

- Уникальные карты можно отличить только по имени. Карты с одинаковым именем в отношении уникальности считаются одинаковыми независимо от того, какие у них подзаголовки, принадлежность и свойства. Например, игрок, у которого есть карта дислокации «■ Дарт Вейдер, повелитель ситхов», не может дислоцировать другую версию Дарта Вейдера.

Также читайте: «Союзники»

УРОН

Многие игровые эффекты наносят фигуркам  (урон). В большинстве случаев фигурки получают урон из-за атак, но они также могут получать урон от других источников.

- Когда фигурка получает  в количестве, равном или превышающем её значение здоровья, эта фигурка побеждена.
- Когда герой получает , положите соответствующее количество жетонов урона на его планшет.
- Когда любая другая фигурка получает , положите соответствующее количество жетонов урона рядом с этой фигуркой. Передвигайте эти жетоны вместе с фигуркой.
- Если фигурка получает  не во время атаки, то  нельзя заблокировать с помощью  и фигурка не бросает кубики защиты.
- Номинал некоторых жетонов урона равен 5. Каждый такой жетон равен пяти жетонам урона с номиналом 1. Игроки могут свободно разменивать жетоны урона на жетоны другого номинала.
- Когда игровой эффект ссылается на некоторое количество , полученное фигуркой, то речь идёт о суммарном номинале жетонов урона, которые на данный момент лежат на планшете героя или рядом с фигуркой.
- Фигурка не может получать  свыше своего значения здоровья. Любой излишний  игнорируется.

Также читайте: «Атака», «Побеждённые фигурки», «Здоровье»

УСТАЛОСТЬ

Усталость (👤) обозначает потерю силы воли или снижение выносливости. Фигурки получают 👤 из-за многих игровых эффектов.

УСТАЛОСТЬ ВО ВРЕМЯ КАМПАНИИ

Когда герой получает 👤, положите соответствующее количество жетонов усталости на его планшет. Когда любая другая фигурка получает 👤, она вместо этого получает столько же 🗡️ (урон).

- У героев встречаются свойства, требующие затрат 👤. Герой должен получить 👤, чтобы применить такие свойства.
- В любой момент своей активации герой может получить 1 👤, чтобы получить 1 очко движения. Он может сделать это **не больше двух раз** за активацию.
- Герой не может по собственной инициативе получить 👤, если после этого количество его 👤 превысит его значение выносливости. В данном случае речь идёт о получении 👤 ради получения очков движения и применения свойств, требующих затрат 👤.
- Если из-за какого-либо эффекта герой получает 👤 сверх своего значения выносливости, этот герой вместо излишков 👤 получает столько же 🗡️.
- Если из-за какого-либо эффекта герой восстанавливает больше 👤, чем количество жетонов усталости, которое у него есть, этот герой вместо излишков 👤 восстанавливает столько же 🗡️.
- Если количество жетонов усталости на планшете героя в какой-то момент превышает значение его выносливости — например, когда герой становится раненым, — то лишние жетоны усталости нужно сбросить.
- Когда игровой эффект ссылается на некоторое количество 👤, полученное фигуркой, то речь идёт о суммарном номинале жетонов усталости, которые на данный момент лежат на планшете героя или рядом с фигуркой.

УСТАЛОСТЬ В СХВАТКЕ

Когда фигурка получает 👤, она вместо этого получает столько же 🗡️ (урон). За каждый 👤, полученный фигуркой, контролирующей её игрок может сбросить одну карту командования с верха своей колоды, чтобы фигурка не получила 🗡️.

Также читайте: «Свойства», «Урон», «Выносливость», «Движение», «Восстановить»

ФАЗА АКТИВАЦИИ

Фаза активации — это первая фаза в каждом раунде. Во время этой фазы игроки по очереди активируют группы фигурок.

- При активации группы из двух и более фигурок игрок активирует все фигурки в группе по очереди. Порядок выбирает он сам.
- Во время кампании игроки Альянса и игрок Империи по очереди активируют группы фигурок. Игроки Альянса всегда активируют фигурку первыми.

- Во время схватки игроки по очереди активируют группы фигурок. Игрок с инициативой активирует группу первым.
- Если во время схватки у игрока оказывается меньше подготовленных карт дислокации, чем у соперника, при желании он может не активировать свою группу и передать ход сопернику.

Также читайте: «Активация», «Действия», «Группа»

ФАЗА СТАТУСА

После того как все фигурки были активированы, игроки перед началом следующего раунда выполняют следующие шаги.

ФАЗА СТАТУСА ВО ВРЕМЯ КАМПАНИИ

1. **Увеличьте угрозу:** игрок Империи увеличивает угрозу на панели на значение уровня угрозы, указанное в журнале кампании на обороте книги заданий.
2. **Подготовка:** игрок Империи возвращает в подготовленное положение все свои повернутые карты класса и дислокации. Каждый герой переворачивает свои жетоны активации зелёной стороной вверх.
 - Карты класса героя и карты предметов подготавливаются в начале активации этого героя, а не в фазе статуса.
3. **Дислокация и подкрепления:** игрок Империи может совершить дополнительную дислокацию и вызвать подкрепления для фигурок. Потратив 🗡️ (угрозу), игрок Империи размещает на поле дополнительные фигурки.
4. **Эффекты в конце раунда:** если какие-то свойства или правила задания должны быть применены в конце этого игрового раунда, игроки применяют их.
 - В игре с тремя героями в конце каждого раунда герой, у которого два жетона активации, обязан передать один из них другому герою по своему выбору.
5. **Новый раунд:** увеличьте значение на панели раундов на 1. Затем начните новый раунд с фазы активации.

ФАЗА СТАТУСА ВО ВРЕМЯ СХВАТКИ

Игроки выполняют следующие шаги.

1. **Подготовьте карты:** оба игрока возвращают свои карты дислокации в подготовленное положение.
2. **Возьмите карты командования:** каждый игрок берёт из своей колоды командования 1 карту + ещё 1 карту за каждый терминал под его контролем.
3. **Эффекты в конце раунда:** примените свойства или правила задания, которые применимы в конце раунда.
4. **Передайте инициативу:** игрок с жетоном инициативы передаёт его сопернику. Затем игроки начинают новый раунд.

Также читайте: «Карты командования», «Контроль», «Дислокация», «Инициатива», «Подготовленные карты и фигурки», «Подкрепление», «Жетоны терминалов», «Угроза»

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Используются во время кампании. Значения следующих характеристик у героев, как правило, различаются:

- **Сила** (☼): физическая подготовка персонажа. Проверки ☼ нужны, когда персонаж должен преодолеть физические препятствия или противостоять физической угрозе.
- **Восприятие** (☉): сила духа персонажа, его наблюдательность и дисциплинированность. Проверки ☉ нужны, когда персонаж должен использовать Силу или проявить внимательность.
- **Механика** (⚙): определяет, насколько ловко персонаж обращается с различными механизмами. Проверки ⚙ нужны, когда персонаж должен взломать терминал или починить объект.

Во время заданий некоторые эффекты часто требуют проверить характеристику, чтобы определить исход действия.

Также читайте: «Проверки характеристик»

ЦЕЛЬ

Назначая атаку, игрок выбирает фигурку, которую будет атаковать. Эта фигурка становится целью.

- Если цель — крупная фигурка, то атакующий должен выбрать целью одну из клеток, которую занимает эта фигурка. Эта клетка используется для определения поля зрения и некоторых свойств.
- Если свойство ссылается на **клетку, выбранную целью атаки**, то речь идёт о клетке, на которой находится защищающаяся фигурка. Если цель — крупная фигурка, то речь идёт о конкретной клетке, выбранной в качестве цели.

Также читайте: «Атака», «Взрыв», «Поле зрения»

ЭТАП ЗАДАНИЯ

Во время кампании игроки выбирают и выполняют задания во время этапа задания. Этот этап состоит из следующих шагов:

1. **Выбор задания.** Игроки Альянса сверяются с журналом кампании, чтобы определить, какое задание будет следующим. Если в журнале написано «Второстепенное задание», герои выбирают одну из активных карт второстепенных заданий. Если в журнале написано «Сюжетное задание», они выбирают активную карту сюжетного задания.
2. **Выполнение задания.** Игроки выполняют выбранное задание.
3. **После задания.** После окончания задания игроки выполняют следующие шаги.
 - Герои восстанавливают все ☒ и ☉. Раненые герои переворачивают планшеты с «раненой» стороны на «здоровую».
 - Герои замешивают все карты снабжения в колоду снабжения.
 - Герои получают 50 кредитов за каждый жетон ящика, лежащий перед ними, а затем сбрасывают все жетоны ящиков.

- Герои возвращают карту выполненного задания в коробку.
- Если игроки только что выполнили вступительное задание, они перемешивают колоду второстепенных заданий, берут из неё 2 карты и выкладывают в открытую. Это активные задания.

Если игроки только что выполнили активное второстепенное задание, которое не вызвано картой планирования, они перемешивают колоду второстепенных заданий и выкладывают верхнюю карту этой колоды в открытую. Теперь это активное задание.

Выполнив шаг «После задания», игроки приступают к следующему этапу, указанному в журнале кампании.

Также читайте: «Жетоны ящиков», «Задания», «Карты снабжения»

ЭТАП УЛУЧШЕНИЯ СИЛ ИМПЕРИИ

Во время кампании игрок Империи может купить новые карты на каждом этапе улучшения сил Империи. Он может сначала потратить очки опыта на покупку новых карт класса, а затем потратить влияние на покупку новых карт планирования.

- Игрок Империи изучает все карты в своей колоде класса и может купить одну или несколько, потратив количество очков опыта, равное их стоимости. Купленные карты остаются у игрока до конца кампании.
- Игрок Империи перемешивает колоду планирования и берёт 4 карты, не показывая их соперникам. Он может купить одну или несколько, потратив количество очков влияния, равное их стоимости.
 - Игрок Империи **не показывает** героям карты планирования, которые взял из колоды. Все карты, от покупки которых игрок отказался, замешиваются обратно в колоду.
 - Как правило, сразу после покупки необходимо прочитать вслух текст купленной карты и немедленно применить её эффект. Исключением являются карты с текстом «держите эту карту в тайне». Такие карты игрок Империи держит у себя до тех пор, пока не решит их разыграть (см. «Типы карт планирования», стр. 12).

Также читайте: «Карты планирования», «Карты классов», «Очки опыта», «Влияние»

ЭТАП УЛУЧШЕНИЯ СИЛ ПОВСТАНЦЕВ

Во время кампании герои могут купить новые карты на каждом этапе улучшения сил повстанцев. Они могут сначала потратить очки опыта на покупку новых карт класса, а затем потратить кредиты на покупку новых карт предметов.

- Каждый игрок Альянса изучает все карты в своей колоде класса и может купить одну или несколько из них.
 - Чтобы купить карту класса, герой должен потратить количество очков опыта, равное её стоимости.
 - Купленные карты остаются у героя до конца кампании.
- Игроки Альянса перемешивают колоду предметов, указанную в журнале кампании. Затем они берут из неё 6 карт и могут купить одну или несколько из них. Все карты, от покупки которых отказались игроки, замешиваются обратно в колоду.
 - Если в журнале кампании указано больше одной колоды предметов, игроки перемешивают указанные колоды по отдельности и берут 6 карт из каждой.
 - Чтобы купить карту предмета, игроки Альянса должны потратить количество кредитов, равное её стоимости.
 - После покупки игроки Альянса выбирают, кто из героев получит купленную карту.
 - Непосредственно перед покупкой предметов герои могут продать любые карты предметов, которые у них уже есть. Продав предмет, герои получают половину его стоимости в кредитах (округляйте вверх до ближайшего числа, кратного 25).
 - Карту предмета без указанной стоимости можно продать за 50 кредитов.

Также читайте: «Карты классов», «Кредиты», «Очки опыта», «Карты предметов»

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Джастин Кемпайнен, Кори Коничка, Джона-тан Йинг

Дополнительная разработка: Дэниел Ловат Кларк, Нейтан Хайек, Пол Винчестер

На основе механики Кевина Уилсона и Адама Сэдлера
Графический дизайн: Кристофер Хош, Тейлор Ингварссон, Эван Симоне, Майкл Силсби, Кристофер Бек, Шон Бойк и Моника Скупа

Иллюстрация на коробке: Михал Иван

Изображения героев: Дэвид Кегг, Бринн Метени

Оформление участков поля: Хеннинг Людвигсен

Внутренние иллюстрации: Арден Беквит, Кристофер Бёрдетт, Ровина Кай, Джоэл Хастак, Дэвид Кегг, Райан Валле, Тимоти Бен Цвайфель и художники из архивов Lucasfilm

Арт-директор: Зои Робинсон

Разработка миниатюр: Бенджамин Малле, Джейсон Бодуан, Гордон Робб и Ник Миллер

Вычитка: Марк Ларсон, Хизер Силсби и Никки Валенс

Менеджеры по пластику: Джейсон Бодуан и Джейсон Уолден

Художественный руководитель: Энди Кристенсен

Руководитель графического оформления: Брайан Шомбург

Координатор лицензирования FFG: Аманда Гринхарт

Директор производства: Эрик Найт

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Особая благодарность всем нашим бета-тестерам.

Одобрение в Lucasfilm: Крис Голлахер

© & TM Lucasfilm Ltd. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша (Gilad)

Переводчик: Евгения Некрасова (Darth Neko)

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

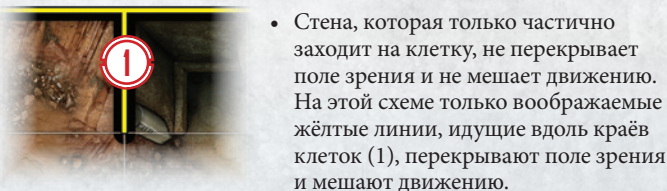
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Версия правил 1.0

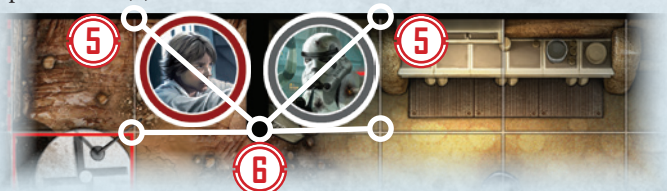
ПРИЛОЖЕНИЕ I — ПРИМЕРЫ ПОЛЯ ЗРЕНИЯ



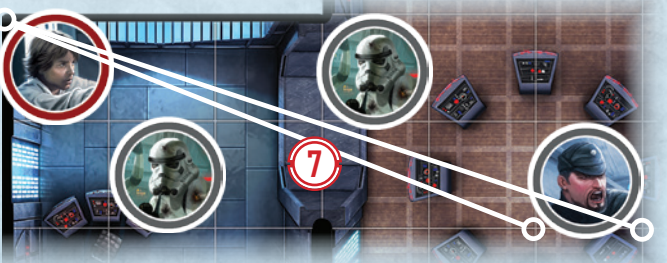
- Стена, которая только частично заходит на клетку, не перекрывает поле зрения и не мешает движению. На этой схеме только воображаемые жёлтые линии, идущие вдоль краёв клеток (1), перекрывают поле зрения и мешают движению.



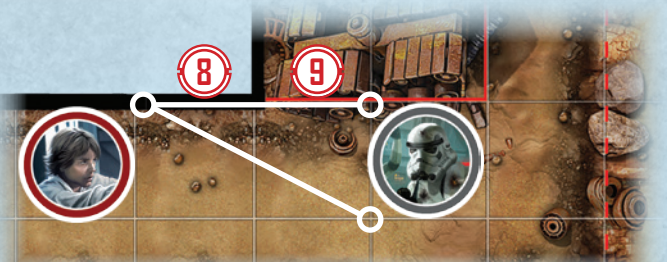
- Могут случиться ситуации, когда одна фигурка (2) находится в поле зрения другой, но при этом сама её не видит (3). Когда вы чертите воображаемые линии поля зрения, они не должны пересекаться (4).



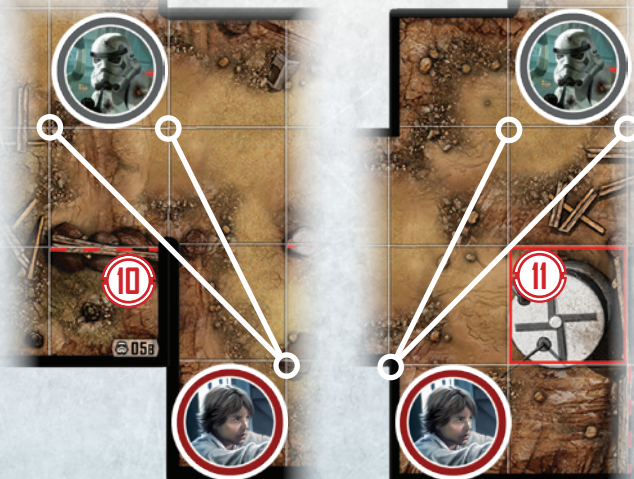
- Линии можно проводить в том числе и через фигурку-цель (5). Фигурки по обеим сторонам от стены видят друг друга (6), но, поскольку клетки **не находятся рядом**, нельзя совершать ϕ атаки, если у атакующего нет ключевого слова «Выпад».



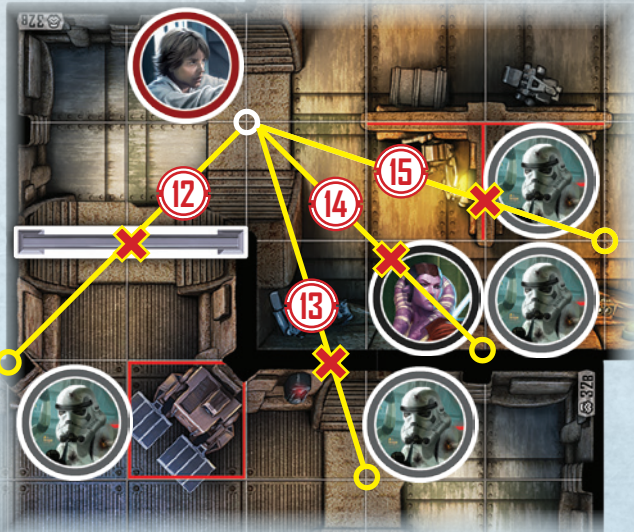
- Фигурка может провести линию поля зрения через себя и через свою цель (7).



- Линию можно проводить вдоль стены (8), клетки с перекрывающим ландшафтом (9) или двери (не изображено).



- Линию можно провести через угол стены (10) или клетки с перекрывающим ландшафтом (11), если линия не пересекает саму клетку с перекрывающим ландшафтом или край клетки, полностью закрытый стеной.



- Линию нельзя вести через двери (12), стены (13), фигурки, не являющиеся целью (14), и перекрывающий ландшафт (15).



- Линии нельзя проводить через диагональное пересечение двух клеток, на которых находится стена и перекрывающий ландшафт (16).
- Линию можно вести от угла клетки с фигуркой и клетки с другой фигуркой (17), стеной или перекрывающим ландшафтом.

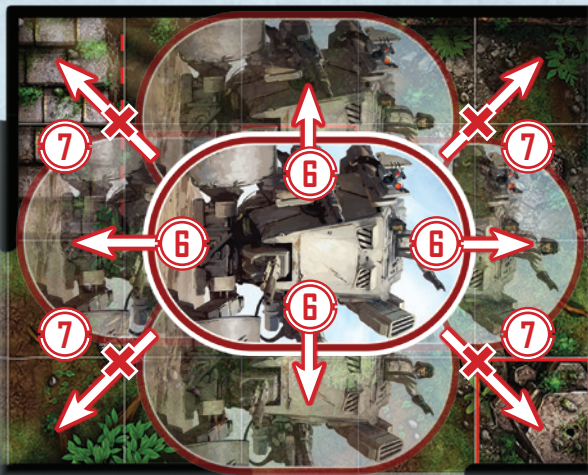
ПРИЛОЖЕНИЕ II — ПРИМЕРЫ ДВИЖЕНИЯ



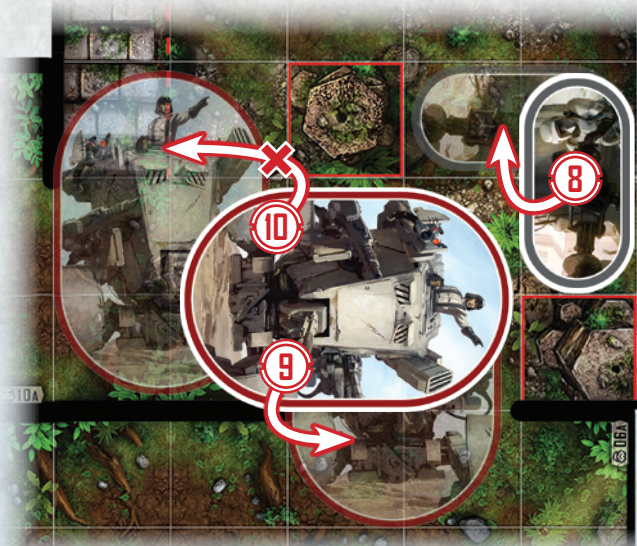
- Фигурка может двигаться по диагонали мимо перекрывающего ландшафта (1), непроходимого ландшафта (2), стен (3) и фигурок (4). Если фигурка расположена по диагонали по отношению к ландшафту, стенам или другой фигурке, это движение **не требует** дополнительных затрат очков движения.



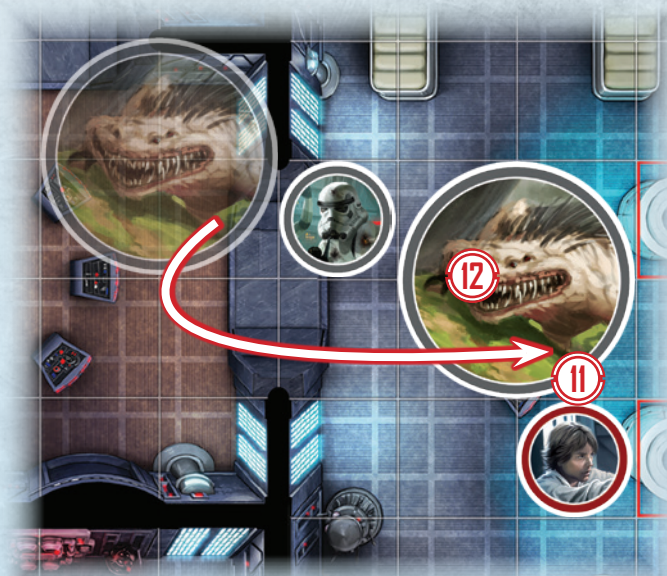
- Фигурка не может двигаться через диагональное пересечение двух клеток, на которых находятся стены, перекрывающий или непроходимый ландшафт в любой комбинации (5).



- Крупная фигурка (фигурка, занимающая больше одной клетки) может двигаться по горизонтали и вертикали (6), но не по диагонали (7). Не все крупные фигурки могут игнорировать ландшафт — только фигурки со свойствами «ОГРОМНЫЙ» или «ПОДВИЖНОСТЬ».



- Фигурки, занимающие две клетки (8), и фигурки, занимающие шесть клеток (9), могут потратить очко движения, чтобы повернуть подставку на 90 градусов. При этом крупная фигурка обязана занимать как минимум половину клеток, которые занимала до поворота (10).


















- Когда крупная фигурка помещена на поле — либо при дислокации, либо благодаря свойству, такому как «С наскока», — определите клетку, на которую ссылается правило дислокации или свойство (11). Часть подставки крупной фигурки обязана занимать эту клетку, а в остальном ориентируйте подставку относительно этой клетки так, как сочтёте нужным (12). При этом необходимо следовать правилам размещения фигурок (например, нельзя размещать фигурку на клетках, где находятся другие фигурки).

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А	Активация 2	И	Изменить 10	Отдых 17	У	Угроза 26
Активные задания 3	И	Имперские фигурки 10	Открытые группы 17	Отлученные фигурки 26	Улучшенные фигурки 26	
Атака 3	И	Инициатива 10	Отступление 17	Уникальные карты 26	Урон 26	
Атакуемые объекты 4	И	Истекание кровью (см. «Состояния») 24	Оттолкнуть 17	Успех (см. «Проверки характеристик») 23	Усталость 27	
Б	К	Кампания 11	Очерёдность (см. «Конфликту- ющие эффекты») 14	Ф	Фаза активации 27	
Ближайшая клетка (см. «Подсчёт клеток») 21	Карты дислокации 11	Карты классов 11	Очки движения 17	Фаза статуса 27	Х	
Ближняя атака 4	Карты командования 11	Карты наград 12	Очки опыта 18	Характеристики 28	Ц	
Бойня 4	Карты планирования 12	Карты предметов 12	П	Цель 28	Э	
В	Карты снабжения 13	Клетка рядом 13	Переброс (см. «Атака») 3	Этап задания 28	Этап улучшения сил Империи 28	
В пределах X клеток (см. «Подсчёт клеток») 21	Клетки внутри зданий 13	Ключевые слова 14	Перевернуть карту 18	Этап улучшения сил повстанцев 29		
Взаимодействие 4	Бойня 4	Бойня 4	Перегрузка 18			
Взрыв 5	Взрыв 5	Восстановить 5	Перед собой 18			
Влияние 5	Восстановить 5	Выпад 5	Перекрывающий ландшафт 18			
Восстановить 5	Выпад 5	Истекание кровью 24	Победа 18			
Враждебные фигурки 5	Истекание кровью 24	Концентрация 14	Победные очки (см. «Победа в схватке») 18			
Временной период 5	Концентрация 14	Оглушение 24	Побеждённые фигурки 19			
Вход 5	Оглушение 24	Огромные фигурки 16	Повернуть карту 19			
Выносливость 5	Огромные фигурки 16	Подвижность 19	Подвижность 19			
Выпад 5	Подвижность 19	Подготовка к заданию 19	Подготовка к заданию 19			
Г	Пробой 22	Подготовка к кампании 20	Подготовка к схватке 20			
Герои 5	Контроль 14	Подготовка к схватке 20	Подготовленные карты и фигурки 20			
Группа 6	Конфликтующие эффекты 14	Поддержка 21	Поддержка 21			
Д	Концентрация 14	Подкрепления 21	Поднять жетон 21			
Дальняя атака 6	Кредиты 14	Подкрепления 21	Подсчёт клеток 21			
Двери 6	Крупные фигурки 15	Поднять жетон 21	Покинуть клетку 21			
Движение 6	Л	Подсчёт клеток 21	Поле зрения 22			
Действия 7	Ландшафт 15	Покинуть клетку 21	Поместить 22			
Атака 3	Ландшафт 15	Поле зрения 22	Прервать ход 22			
Взаимодействие 4	Непроходимый ландшафт 16	Прервать ход 22	Принадлежность 22			
Движение 6	Перекрывающий ландшафт 18	Принадлежность 22	Пробой 22			
Отдых 17	Труднопроходимый ландшафт 26	Прервать ход 22	Проверки характеристик 23			
Дислокация 7	М	Принадлежность 22	Премах 23			
Дружественные фигурки 8	Маленькие фигурки 15	Проверки характеристик 23	Пул атаки (см. «Атака») 3			
Е	Модификации (см. «Карты предметов») 12	Пул атаки (см. «Атака») 3	Пул защиты (см. «Атака») 3			
Если закончились компоненты (см. «Ограничения на компоненты») 16	Н	Пул защиты (см. «Атака») 3	Пустая клетка 23			
Ж	Начальные группы 15	Пустая клетка 23	Р			
Жетоны заданий 8	Недееспособные фигурки 15	Р	Разрешение ничьей (см. «Кон- фликтующие эффекты») 14			
Жетоны идентификации (см. «Группа») 6	Нейтральные фигурки 16	Разрешение ничьей (см. «Кон- фликтующие эффекты») 14	Раненые герои 23			
Жетоны терминалов 8	Непроходимый ландшафт 16	Раненые герои 23	Резервные группы 23			
Жетоны ящиков 8	О	Резервные группы 23	С			
З	Объекты 16	С	Сбежать 23			
Забрать жетон 8	Объяснения карт 2	Сбежать 23	Свойства 24			
Задания 9	Обычные фигурки (см. «Улучшенные фигурки») 26	Свойства 24	Состояния 24			
Закрытая информация 10	Оглушение (см. «Состояния») 24	Состояния 24	Союзники 24			
Запертые двери (см. «Двери») 6	Ограничения на компоненты 16	Союзники 24	Срочные задания (см. «Задания») 9			
Здоровые герои 10	Огромные фигурки 16	Срочные задания (см. «Задания») 9	Стены 25			
Здоровье 10	Особые действия (см. «Действия») 7	Стены 25	Ступать 25			
Злодеи (см. «Союзники») 24		Ступать 25	Схватка 25			
Золотые правила 2		Схватка 25	Т			
			Точность 25			
			Труднопроходимый ландшафт 26			

СИМВОЛЫ

 : Дальняя атака 6
 : Ближняя атака 4
 : Урон 26
 : Усталость 27
 : Перегрузка 18
 : Уход от урона (см. «Премах») 23
 : Уклонение (см. «Перегрузка») 18
 : Блок (см. «Атака») 3
 : Угроза 26
Принадлежность 22
 : Повстанцы
 : Империя
 : Наёмники
Характеристики 28
 : Сила
 : Восприятие
 : Механика