

STAR WARS

ПОВСТАННЯ™



ДОВІДНИК

ЯК КОРИСТУВАТИСЯ ДОВІДНИКОМ

Шановні адмірала та генерали! У цьому довіднику ви знайдете відповіді на всі запитання, які можуть виникнути під час гри. Перед першою партією в **«Зоряні війни. Повстання»** рекомендуємо вам прочитати книжку правил гри. Якщо під час гри у вас виникатимуть запитання, шукайте відповіді в цьому довіднику.

Основна частина довідника — це глосарій. Глосарій містить детальне роз'яснення всіх термінів, пов'язаних з ігроладом. Якщо ви не можете знайти потрібної теми, скористайтеся алфавітним покажчиком на с. 16. На с. 15 наведені докладні вказівки щодо приготувань до гри.

Довідник складений з перспективи гри вдвох. Пункти, що стосуються винятково командної гри (3-4 гравці), позначені підзаголовком **«Командна гра»**.

ГЛОСАРІЙ

Тут в алфавітному порядку наведені всі основні правила гри. Кожна тема пояснює відповідне правило та всі можливі винятки.

АКТИВАЦІЯ СИСТЕМ

Гравці активують системи за допомогою лідерів, щоб перемістити в систему війська й розпочати бій під час фази наказів. Щоб активувати систему, виконайте такі кроки:

- 1. Розташуйте лідера.** Гравець бере лідера зі свого резерву й розміщує в будь-якій системі.
 - Лідер без значень тактики не може активувати систему.
 - Можна активувати систему, у якій вже є лідер. Однак гравець **не може переміщувати** війська з системи, у якій є лідер його фракції.
- 2. Перемістіть війська.** Гравець може перемістити війська з сусідніх систем у систему, яку він активує (див. «Переміщення військ» на с. 11).
 - Якщо в системі бракує фізичного місця для розміщення всіх фігурок, розмістіть війська біля меж цієї системи. Після завершення бою перемістіть у систему всі фігурки, які не були знищені.
- 3. Розкрити базу.** Якщо гравець за Імперію переміщує в систему наземні війська, гравець за повстанців повинен сказати, чи є в цій системі таємна база повстанців. Якщо це так, то розташування бази повстанців розкрито.
- 4. Бій.** Якщо в системі в одному театрі бойових дій одночасно перебувають війська Імперії та повстанців, починається бій.
- 5. Окупація.** Якщо в системі є імперські наземні війська й немає жетона лояльності Імперії, розмістіть у системі жетон окупації.

Пов'язані теми: База повстанців, Бій, Лідери, Окупація, Переміщення військ, Транспортна місткість, Фаза наказів.

АКТИВНИЙ ГРАВЕЦЬ

Активний гравець — гравець, який зараз виконує свій хід. Під час фази наказів гравці по черзі виконують дії, стаючи активними гравцями.

Пов'язані теми: Бій, Фаза наказів.

ЗОЛОТІ ПРАВИЛА

«Пам'ятай, чого навчився. Врятує тебе це».

— Йода,

«Зоряні війни: Імперія завдає удару у відповідь»

Якщо інформація в цьому довіднику суперечить правилам гри, інформація з довідника має пріоритет.

Якщо ефект карти суперечить цьому довіднику, ефект карти має пріоритет. Якщо можна дотриматися і вказівок з карти, і з довідника, намагайтеся зробити це.

Якщо в тексті карти написано «не можна», цю заборону неможливо скасувати іншими ефектами.

БАЗА ПОВСТАНЦІВ

Під час приготувань до гри гравець за повстанців приховано вибирає систему для своєї таємної бази. Карту дроїдів-розвідників з відповідною системою він кладе долілиць під позначкою «Розташування» на ігровому полі.

- ☞ Якщо ефект посилається на комірку «База повстанців», мається на увазі саме комірка «База повстанців» на ігровому полі, а **не** система, де розташована база.
- ☞ Комірка «База повстанців» — це не система.
 - Ресурси цієї комірки можна використовувати для будівництва військ. Можна розташовувати війська в цій комірці, наче це система.
 - Для виконання чи спроби виконання місії не можна вибирати комірку «База повстанців», якщо на самій карті не сказано інакше.
 - Правила переміщення військ на комірку «База повстанців» та з неї описані нижче.

ПЕРЕМІЩЕННЯ НА БАЗУ ПОВСТАНЦІВ ТА З НЕЇ

Якщо таємну базу повстанців не розкрито, війська повстанців можуть переміщуватися з комірки «База повстанців» в систему бази або в сусідні з нею системи.

- ☞ Гравець за повстанців може активувати комірку «База повстанців», щоб перемістити туди війська із системи з базою або з сусідніх з нею систем.
- ☞ Якщо лідер перебуває в комірці «База повстанців», він забороняє переміщувати війська з цієї комірки.
- ☞ Деякі місії дають змогу гравцеві за повстанців переміщувати війська між коміркою «База повстанців» та будь-якою системою (а не тільки сусідньою).

РОЗКРИТТЯ ТАЄМНОЇ БАЗИ ПОВСТАНЦІВ

Якщо система з таємною базою повстанців стає **лояльною Імперії** або в цій системі з'являються **наземні війська Імперії**, гравець за повстанців повинен розкрити свою базу.

Коли гравець за повстанців розкриває таємну базу, він перевертає карту дроїдів-розвідників, що лежала під позначкою «Розташування», і кладе її горілиць у комірку «База повстанців». Він переміщує усі війська й лідерів з цієї комірки вказану на цій карті систему. Карту дроїдів-розвідників він залишає в комірці як нагадування, що базу повстанців розкрито.

- ☞ Якщо гравець за Імперію переміщує в систему кораблі без наземних військ, таємна база повстанців **не розкривається**. У такому разі гравець за повстанців не повідомляє гравцю за Імперію про наявність чи відсутність своєї бази в цій системі.
- ☞ Якщо гравець за Імперію переміщує наземні війська в систему, база розкривається після завершення всіх переміщень, але перед початком бою.
- ☞ Якщо гравець за повстанців має бажання, він може відкрити таємну базу на початку свого ходу під час фази наказів.
 - **Командна гра.** На початку свого ходу відкрити базу може як адмірал повстанців, так і генерал повстанців.
- ☞ Якщо базу розкрито, гравець за повстанців не може переміщувати війська або розташовувати їх у комірці «База повстанців».
 - Якщо треба розмістити в комірці «База повстанців» лідерів або війська (не після будівництва), розмістіть їх натомість в системі, указаний на карті дроїдів-розвідників у комірці «База повстанців».
- ☞ Якщо базу розкрито, але в системі з базою немає імперських військ і ця система нелояльна Імперії, гравець за повстанців **може використовувати** символи ресурсів з комірки «База повстанців».
- ☞ Якщо базу розкрито, усі карти, що посилаються на комірку «База повстанців», замість цієї комірки використовують систему бази. Наприклад, якщо таємну базу розкрито, а гравець за Імперію виконує місію «Збір інформації», він бере карти дроїдів-розвідників згідно з кількістю фігурок фракції повстанців у системі з базою повстанців.
- ☞ Імперська місія «Далекосяжний дроїд-розвідник» не розкриває базу повстанців.

СТВОРЕННЯ НОВОЇ ТАЄМНОЇ БАЗИ ПОВСТАНЦІВ

За допомогою карти місії «Швидка мобілізація» гравець за повстанців може створити нову базу. У такому разі він бере 4 карти з верху колоди дроїдів-розвідників. Він вибирає одну з них для розташування таємної бази повстанців у цій системі. Якщо гравець за повстанців вибирає нове місце для бази, він розкриває стару карту дроїдів-розвідників, переміщує **всі війська та лідерів** з комірки «База повстанців» у систему, указану на старій карті дроїдів-розвідників. Стару карту він віддає гравцеві за Імперію.

Нову карту дроїдів-розвідників гравець за повстанців кладе долілиць під позначку «Розташування» на ігровому полі. Невибрані карти він перетасовує і кладе під низ колоди дроїдів-розвідників.

- ☞ Гравець за повстанців може взяти карти дроїдів-розвідників і вирішити не створювати нову базу. Таке рішення не призводить до розкриття бази. Отже, якщо базу ще не було розкрито, усе залишається, як і раніше.
 - Якщо гравець за повстанців вирішує не створювати нову базу, він перетасовує всі взяті карти дроїдів-розвідників і кладе під низ відповідної колоди.
- ☞ Гравець за повстанців не може створити нову базу в лояльній Імперії системі, у системі з імперськими військами або в знищеній системі.
 - Якщо всі системи на взятих картах дроїдів-розвідників лояльні Імперії, містять імперські війська чи жетон знищеної системи, гравець за повстанців не може створити нову базу в цьому раунді.
- ☞ Ефект карти «Швидка мобілізація» застосовують наприкінці фази наказів, безпосередньо перед початком фази відновлення. Гравець за повстанців не ухвалює рішень стосовно цієї карти до кінця фази наказів.
- ☞ Якщо таємну базу повстанців розкрито, гравець за повстанців все одно може створити нову базу. Для виконання цієї місії він розміщує лідерів у системі зі своєю базою, а не в комірці «База повстанців».

- ☞ Після створення нової бази гравець за повстанців не має військ у комірці «База повстанців», поки не перемістить їх туди або не розташує після будівництва.

Пов'язані теми: Карти дроїдів-розвідників, Омана, Переміщення військ, Перемога в грі.

БІЙ

Коли один з гравців переміщує війська в систему, де є війська його суперника, починається бій. Якщо обидва гравці мають війська в тому самому театрі бойових дій, розіграйте такі кроки бою.

1. **Додайте лідера.** Якщо ви не маєте лідера зі значеннями тактики в системі, де відбувається бій, можете взяти одного лідера зі свого резерву й розмістити в цій системі.
 - Спершу **активний гравець** (гравець, який виконує свій хід) вирішує, чи додавати лідера. Потім вирішує його суперник.
 - Після додавання лідерів кожен гравець, починаючи з активного, може використати карти дій з написом «Початок бою».
 - **Командна гра.** Гравець не може додавати лідера в систему, якщо його партнер по команді вже має в цій системі лідера зі значеннями тактики. Кожна команда може додати щонайбільше одного лідера.
 - **Командна гра.** Усі кроки, що розігруються «починаючи з активного гравця», спершу повинна розіграти команда активного гравця, а тільки потім — команда суперників.
2. **Візьміть карти тактики.** Кожен гравець бере таку кількість карт космічної та наземної тактики, які космічні та наземні значення тактики має його лідер.
 - Якщо гравець має кількох лідерів у системі, він використовує найбільше значення тактики для відповідного театру бойових дій.
 - Гравці беруть карти космічної тактики, тільки якщо обидва мають в системі космічні кораблі. Так само гравці беруть карти наземної тактики, тільки якщо обидва мають у системі наземні війська.
 - Спершу карти бере активний гравець, потім його суперник.
 - **Командна гра.** Кожна команда використовує найбільше значення тактики лідерів, незалежно від того, хто саме з гравців контролює лідера.
 - Адмірал бере карти космічної тактики. Генерал бере карти наземної тактики.
3. **Раунд бою.** Гравці розігрують раунд бою, у якому кожна фігурка виконує одну атаку. Щоб розіграти раунд бою, виконайте такі кроки:
 - I **Космічний театр бойових дій:** Активний гравець виконує одну атаку кожним своїм кораблем. Потім його суперник виконує одну атаку кожним своїм кораблем.
 - Цей крок виконують, лише якщо обидві фракції мають кораблі в системі.
 - **Командна гра.** Адмірал кидає кубики, грає карти космічної тактики та ухвалює всі рішення за командою протягом цього кроку.
 - II **Наземний театр бойових дій.** Активний гравець виконує одну атаку кожною фігуркою своїх наземних військ. Потім його суперник виконує одну атаку кожною фігуркою своїх наземних військ.
 - Цей крок виконують, лише якщо обидві фракції мають наземні війська в системі.

- **Командна гра.** Генерал кидає кубики, грає карти наземної тактики та ухвалює всі рішення за командою протягом цього кроку.

III Відступ. Починаючи з активного гравця, кожен гравець має можливість відступити.

IV Наступний раунд. Якщо обидві фракції одночасно мають війська принаймні в одному **театрі бойових дій** (у космосі або на землі), гравці розігрують новий раунд бою, починаючи з кроку «Космічний театр бойових дій». Інакше вони завершують бій.

- Якщо у гравця за повстанців із наземних військ залишилися тільки споруди, а в системі є наземні війська гравця за Імперію, ці споруди вважають знищеними.
- Якщо у гравця за Імперію з кораблів залишилася тільки недобудована Зірка смерті, а в системі є кораблі гравця за повстанців, недобудовану Зірку смерті вважають знищеною.

ВИКОНАННЯ АТАК

Атаку космічними чи наземними військами виконують так:

1. Киньте кубики. Гравець кидає стільки кубиків і такого кольору, яке сумарне значення атаки його військ у відповідному театрі бойових дій.

- Протягом однієї атаки гравець може кинути щонайбільше 5 чорних і 5 червоних кубиків.
- Якщо якийсь ефект зменшує кількість кубиків, які кидає гравець, цей ефект застосовують до застосування обмеження на 5 кубиків одного кольору.

2. Вплиньте на бій. Гравець може вплинути на бій, узявши чи зігравши карти тактики.

- **Візьміть карту тактики.** Гравець може скинути один кубик, на якому випало (⌘), щоб узяти одну карту тактики.
 - Гравець бере карту з колоди, що відповідає поточному театру бойових дій (тобто карти космічної тактики можна брати під час космічних бойових дій, карти наземної тактики — під час наземних бойових дій).
 - Скинутий кубик відкладіть убік. Його не можна використати ще раз протягом поточної атаки.
 - Гравець може використати щойно взятую карту протягом цього кроку або притримати до наступних раундів цього бою.
- **Зіграйте карту тактики.** Гравець може зіграти карту тактики з руки, застосувати її ефект, а потім скинути цю карту.
 - Гравець грає карту тактики, що відповідає поточному театру бойових дій (тобто карти космічної тактики можна грати під час космічних бойових дій, карти наземної тактики — під час наземних бойових дій).
 - Якщо на карті є символ (⌘), гравець повинен скинути один кубик (будь-якого кольору), на якому випало значення (⌘), щоб зіграти цю карту.
 - Якщо ефект карти дозволяє перекинути кубики, перекидайте одночасно всі кубики, які ви вирішили перекинути. За допомогою іншого ефекту ці кубики можна перекинути ще раз.
 - Якщо ефект карти вимагає мати в бою війська певного типу або впливає на фігурку певного типу, для застосування цього ефекту відповідна фігурка повинна бути в системі, де відбувається бій.

- Якщо карта тактики завдає пошкоджень, не вказуючи, яким саме фігуркам його призначити, гравець, який грає цю карту, вирішує, як розподілити пошкодження в поточному театрі бойових дій.

- Гравець може впливати на бій будь-якою кількістю разів у будь-якому порядку.

3. Завдайте пошкоджень. Гравець вибирає, які фігурки зазнають пошкоджень від його атаки, розміщуючи біля них свої кубики зі значеннями Ⓐ та Ⓑ.

- Ⓐ на червоному кубіку можна призначити тільки фігурці з червоним значенням витривалості; Ⓑ на чорному кубіку можна призначити тільки фігурці з чорним значенням витривалості.
- ⌘ на будь-якому кубіку можна призначити фігурці зі значенням витривалості будь-якого кольору.
- Під час бою пошкоджень можна завдати лише фігуркам, що перебувають у тому ж театрі бойових дій, де відбувається атака (тобто кораблі зазнають пошкоджень тільки протягом космічних бойових дій, а наземні війська — тільки протягом наземних бойових дій).
- Фігурці можна призначити більше пошкоджень, ніж значення її витривалості.
- Гравець повинен призначити всі випали на його кубиках результати, які можливо призначити.

4. Заблокуйте пошкодження. Суперник може зіграти карти тактики, щоб заблокувати пошкодження, що призначені його фігуркам. За кожне заблоковане таким способом пошкодження вилучіть одне пошкодження з відповідної фігурки (байдуже, чи воно було призначене за допомогою карти, чи за допомогою кубика).

- Отримані раніше жетони пошкоджень неможливо заблокувати.
- Для блокування пошкоджень можна використовувати тільки карти тактики того театру бойових дій, де відбувається атака.
- Якщо ефект блокує 2 пошкодження, гравець може заблокувати 2 пошкодження, призначені одній фігурці, або по 1 пошкодженню, що призначені двом різним фігуркам.

5. Знищте війська. Якщо фігурка зазнала такої кількості пошкоджень, що дорівнює чи перевищує значення її витривалості, її розміщують на листі фракції її власника. **Наприкінці поточного кроку бою** вона буде знищена (тобто після розіграшу бою в космічному або наземному театрі бойових дій поточного раунду). Фігурки на листі фракції атакують (кидають кубики) у поточному раунді за звичайними правилами, якщо вони ще не атакували.

- Якщо кількість зазнаних фігуркою пошкоджень менша за значення її витривалості, покладіть під неї відповідну кількість жетонів пошкоджень.
- Жетони пошкоджень залишаються в наступних раундах бою, але їх вилучають після завершення бою.
- Якщо під час кроку відступу у гравця за Імперію є кораблі у космічному театрі бойових дій, а у гравця за повстанців там залишилися тільки транспортники, вони повинні негайно відступити, або будуть знищені.

ВІДСТУП

Коли гравець відступає з бою, він бере **одного** зі своїх лідерів з системи та переміщує його в сусідню систему. Потім він переміщує свої війська в цю ж систему, дотримуючись звичайних правил переміщення та транспортної місткості.

- ☞ Для відступу гравець повинен вибрати систему, у якій є його війська або жетон лояльності, якщо це можливо. Гравець не може відступити в систему з військами суперника.

- Якщо в сусідніх системах немає його військ або жетона лояльності, гравець може відступити в систему, у якій взагалі немає військ.
- Гравець не може відступити в систему, з якої його суперник перемістив свої війська, щоб розпочати поточний бій.
- Гравець за повстанців може відступити тільки в систему. Він не може відступити в комірку «База повстанців».

- ☞ Гравець не може відступити, якщо в системі не залишилося військ суперника.
- ☞ Гравець за Імперію **не може** відступити, якщо в бою бере участь Зірка смерті або недобудована Зірка смерті.
- ☞ Коли гравець відступає, він повинен перемістити **всі свої кораблі** в сусідню систему. Гравець може залишити наземні війська та ЗІД-винищувачі в системі, з якої він відступає.
 - Якщо гравець залишає частину військ в системі, а його суперник має війська в тому ж театрі бойових дій, вони розігрують наступний раунд бою.
 - Коли гравець відступає, усі його нерухомі війська залишаються в системі, бо їх неможливо транспортувати.
- ☞ Лідер може відступити лише в тому разі, якщо разом з ним відступають війська.
- ☞ Кожен гравець може відступити тільки один раз за бій, навіть якщо має кількох лідерів у системі.
- ☞ Гравець може вибрати для відступу будь-якого одного лідера, навіть без значень тактики.
- ☞ **Командна гра.** Будь-який гравець може відступити, виставивши свого лідера. Кожна команда може відступити лише один раз за бій.

ЗАВЕРШЕННЯ БОЮ

Бій завершується, якщо в жодному театрі бойових дій одночасно немає військ обох гравців. Наприклад, бій завершується, якщо гравець за Імперію має тільки наземні війська, а гравець за повстанців — тільки кораблі.

- ☞ Після завершення бою гравці **затасовують усі карти тактики у відповідні колоди**. Це стосується як зіграних під час бою, так і позоставлених на руці карт.
- ☞ Завершивши бій, вилучіть жетони пошкодження з фігурок, які не були знищені протягом цього бою.

ПЕРЕМОГА В ТЕАТРАХ БОЙОВИХ ДІЙ

Деякі карти вимагають «розіграти після перемоги». Гравець перемагає в бойових діях, якщо в його суперника не залишилося військ у театрі бойових дій. Наприклад, гравець перемагає в космічному театрі бойових дій, якщо останній корабель суперника знищено.

- ☞ Якщо гравець відступає всіма військами з театру бойових дій, то його суперник перемагає у цьому театрі бойових дій.
- ☞ Під час одного бою може статися, що один гравець перемагає в космічному театрі бойових дій, а його суперник — у наземному.
- ☞ Якщо були знищені всі війська обох фракцій, то в цьому театрі бойових дій переможця немає.
- ☞ Гравець не перемагає, якщо його суперник на початку бойових дій не мав військ у цьому театрі бойових дій.
- ☞ Якщо гравець знищує останній корабель суперника, але відступає з наземного театру бойових дій, його все одно вважають переможцем у космічному театрі бойових дій.

Пов'язані теми: Витривалість, Значення атаки, Карти тактики, Кубики, Лідери, Пошкодження, Театр бойових дій.

БУДІВНИЦТВО ВІЙСЬК



Коли жетон часу переміщується на поділку з символом будівництва, гравці будують війська.

Символ будівництва

Гравці будують війська одночасно. Кожен гравець розміщує в черзі будівництва фігурки залежно від ресурсів, указаних у кожній лояльній та окупованій системі. Число ліворуч від символу ресурсу в системі вказує на номер комірки в черзі будівництва, у якій треба розмістити відповідну фігурку. Для окупованих систем використовують тільки перший (крайній лівий) символ ресурсу.

- ☞ Фігурки розміщують у черзі будівництва із запасу компонентів.
- ☞ Гравець не може використовувати ресурси системи, якщо в ній є ворожі війська.
- ☞ Навіть якщо таємну базу повстанців розкрито, гравець за повстанців може використовувати символи ресурсів комірки «База повстанців» для будівництва військ. Однак у такому разі в системі з базою повстанців не повинно бути імперських військ або жетона лояльності Імперії.
- ☞ На листі фракції повстанців синьому ▲ і оранжевому ■ відповідають кілька військ. Коли гравець за повстанців будує війська, він вибирає, якого типу фігурку побудувати для кожного символу ресурсу.
- ☞ Під час кожної фази відновлення гравець переміщує фігурки в черзі будівництва на одну комірку до свого краю ігрового поля. Якщо фігурки покидають комірку з номером «1» у черзі, їх можна розташовувати на ігровому полі.
- ☞ Якщо ефект вказує вам розмістити фігурку в черзі будівництва, візьміть фігурку із запасу компонентів.
 - Такий ефект можна застосувати навіть у системі з жетоном саботажу.

☞ **Командна гра.** У кожній команді тільки адмірالی можуть будувати та розташовувати війська під час фази відновлення.

Пов'язані теми: Жетони саботажу, Обмеження компонентів, Розташування військ, Символи ресурсів, Системи, Фаза відновлення.

ВЕЛИКІ КОРАБЛІ

Корабель із червоним значенням витривалості — це великий корабель.

☞ Зірка смерті — це **не** великий корабель, а космічна станція.

Пов'язані теми: Винищувачі, Війська, Зірка смерті, Кораблі.

ВИНИЩУВАЧІ

Винищувачі — це кораблі з чорним значенням витривалості.

☞ Недобудована Зірка смерті — це **не** винищувач, а космічна станція.

Пов'язані теми: Великі кораблі, Війська, Кораблі.

ВИТРИВАЛІСТЬ

Кожна фігурка має значення витривалості, указане у колі на листі фракції. Це мінімальна кількість пошкоджень, яких треба завдати фігурці, щоб знищити її.

☞ ☒ можна призначити тільки фігурці зі значенням витривалості того ж кольору, що й кубик, на якому випало це значення. ✖ можна призначити фігурці, незважаючи на колір її значення витривалості.

☞ Зірка смерті не має значення витривалості, тому їй не можна призначити пошкодження.

Пов'язані теми: Бій, Війська, Знищені війська, Пошкодження.

ВІДДАЛЕНІ СИСТЕМИ

Кожну систему, що не містить символів ресурсів чи місця для жетона лояльності, вважають віддаленою.

- У віддаленій системі не можна розмістити жетон лояльності чи окупації. Така система завжди нейтральна.
- Гравці не можуть розташовувати війська у віддалених системах.

Пов'язані теми: Населені системи, Лояльність, Нейтральні системи, Окупація, Системи.

ВІЙСЬКА

Війська представлені у грі пластиковими фігурками. Можливості та назви всіх фігурок указані на листах фракцій.

Ось перелік усіх фігурок, що є в базовій грі **«Зоряні війни. Повстання»**:

- Війська Імперії:** 24 ЗІД-винищувачі, 8 штурмових крейсерів, 8 зоряних руйнівників, 2 зоряні суперруйнівники, 2 Зірки смерті, 1 недобудована Зірка смерті, 30 штурмовиків, 10 АТ-СТ, 4 АТ-АТ.
- Війська повстанців:** 8 Х-віннів, 12 Y-віннів, 4 корелліанські корвети, 4 транспортники, 3 крейсери Мон-Каламарі, 21 солдат повстанців, 6 аероспідерів, 3 генератори щитів, 3 іонні гармати.
- Командна гра.** Якщо правило посилається на фігурки гравця, маються на увазі всі кораблі та наземні війська команди цього гравця.

Пов'язані теми: Великі кораблі, Винищувачі, Зірка смерті, Кораблі, Наземні війська, Споруди.

ДИПЛОМАТІЯ

Дипломатія – це вміння, яке мають деякі лідери. Дипломатія потрібна для виконання певних місій. Дипломатичні місії зазвичай забезпечують лояльність систем або дають гравцям більше військ.

Пов'язані теми: Карти місій, Лідери, Уміння.

ЖЕТОН ЧАСУ ТА ТРЕК ЧАСУ

На початку гри жетон часу розміщують на поділці «1» треку часу. Його просувають на одну поділку вперед наприкінці кожного раунду гри.

- Якщо жетон часу опиняється на одній поділці з жетоном репутації, гравець за повстанців негайно перемагає у грі.

Пов'язані теми: Раунди, Репутація, Фаза відновлення.

ЖЕТОНИ САБОТАЖУ

Деякі місії дають змогу гравцеві за повстанців розмістити в системі жетон саботажу. Жетон саботажу забороняє використовувати символи ресурсів системи та розташовувати в системі війська під час фази відновлення.

- У системі може бути щонайбільше один жетон саботажу.
- У системі з жетоном саботажу не можна застосовувати ефекти, що дають змогу будувати або розташовувати війська в цій системі.
 - Жетон саботажу не впливає на інші ефекти, що стосуються символів ресурсів системи. Наприклад, якщо ефект указує «отримати» війська в системі, жетон саботажу не заважає цьому.
- Жетони саботажу залишаються на ігровому полі, доки їх не вилучать за допомогою карт місій Імперії.
- Жетони саботажу однаково впливають на обидві фракції.

Пов'язані теми: Будівництво військ, Карти місій, Розташування військ.

ЗАХОПЛЕННЯ ЛІДЕРІВ

Деякі ефекти імперських карт дають змогу захоплювати лідерів повстанців. Якщо лідера захоплено, прикріпіть до нього відповідне кільце.

- Захоплений лідер не може завадити супернику виконати місію. Захоплені лідери не повертаються в резерв лідерів гравця за повстанців. Гравець за повстанців не може переміщувати захопленого лідера.

- Якщо гравець за Імперію пробує виконати місію проти захопленого лідера, цей захоплений лідер стає на заваді місії та кидає кубики. Гравець за повстанців може відправити іншого лідера зі свого резерву, щоб завадити виконанню місії за звичайними правилами.

- Захоплений лідер не забороняє переміщувати війська повстанців з системи, у якій перебуває.

- Гравець за Імперію може переміщувати захопленого лідера за тими ж правилами, що й свої наземні війська. Однак захопленого лідера не рахують під час визначення транспортної місткості.

- Захопленого лідера не можна переміщувати під час відступу.

- Гравець за Імперію має тільки одне прикріплюване кільце. Якщо гравець за Імперію захоплює іншого лідера, він звільняє поточного захопленого лідера (його вважають врятованим) і прикріплює кільце до нового захопленого лідера.

- Якщо до захопленого лідера потрібно прикріпити нове кільце, попереднє кільце знімається.

- Лідер з карбонітовим кільцем – це теж захоплений лідер. Він може бути ціллю будь-якої карти, що впливає на захоплених лідерів. Якщо такий лідер врятований, гравець за повстанців не повертає собі репутацію, втрачену через місію «Карбонітове заморожування».

- Значення тактики захопленого лідера не можна використовувати під час бою.

Пов'язані теми: База повстанців, Карти місій, Переміщення військ, Порятуюнок захопленого лідера, Прикріплювані кільця.

ЗІРКА СМЕРТІ

Зірка смерті – це потужна бойова станція. На неї поширюються ті самі правила, що й на кораблі, але з такими винятками:

- Зірка смерті не має значення витривалості. Вона не може зазнати пошкоджень.
- Гравець за Імперію не може відступити з бою, якщо в цьому бою бере участь Зірка смерті або недобудована Зірка смерті.
- Зірка смерті та недобудована Зірка смерті – це космічні станції. Це не великі кораблі й не споруди.

БУДІВНИЦТВО ЗІРКИ СМЕРТІ

Карта «Будівництво Зірки смерті» дає змогу гравцю за Імперію побудувати другу Зірку смерті. Коли гравець грає цю карту, він розміщує недобудовану Зірку смерті у системі, де виконував цю місію, і розташовує Зірку смерті в комірці «3» своєї черги будівництва.

- Недобудована Зірка смерті нерухома (як споруди).
- Якщо ефект дає змогу гравцю за Імперію розташувати Зірку смерті на ігровому полі, то це можна зробити тільки в системі з недобудованою Зіркою смерті.
- Якщо недобудовану Зірку смерті знищено, знищте також Зірку смерті в черзі будівництва.

ЗНИЩЕННЯ ЗІРКИ СМЕРТІ

Під час космічних бойових дій, після виконання обома фракціями атак і знищення фігурок, які зазнали достатньої кількості пошкоджень, гравець за повстанців може відкрити карту цілі «Креслення Зірки смерті» зі своєї руки.

Якщо гравець за повстанців має принаймні один винищувач у системі, він кидає 3 кубики. Якщо він викинув принаймні один ✖, він знищує Зірку смерті. Гравець за повстанців скидає карту цілі та здобуває вказану на ній репутацію.

- ☞ Якщо гравець за повстанців не викинув жодного ✖, він повертає карту на руку й не здобуває репутації. Kartu можна використати в наступних раундах бою.
- ☞ Гравець за повстанців може використати тільки одну карту «Креслення Зірки смерті» протягом одного раунду бою.
- ☞ Kartu дій «Один шанс на мільйон» можна використати, щоб автоматично отримати результат ✖ для карти «Креслення Зірки смерті».
- ☞ Kartu «Креслення Зірки смерті» можна використати проти недобудованої Зірки смерті.
- ☞ Kartu «Креслення Зірки смерті» не можна використати проти Зірки смерті, що перебуває в іншій системі.

Пов'язані теми: Винищувачі, Знищені системи, Карти цілей, Переміщення військ, Раунди.

ЗНАЧЕННЯ АТАКИ

Значення атаки кожної фігурки вказане на листі фракції. Фігурка може мати такі значення атаки: чорне, червоне, обидва або жодного. Під час бою гравець кидає стільки кубиків і такого кольору, як вказано в усіх значеннях атаки його військ, що беруть участь в бою.

Пов'язані теми: Витривалість, Кубики.

ЗНИЩЕНІ ВІЙСЬКА

Якщо фігурку знищено, вилучіть її з ігрового поля і поверніть у запас компонентів.

- ☞ Деякі ефекти вказують «зниште війська із загальною витривалістю X». Щоб застосувати такий ефект, гравець вибирає фігурки з сумарним значенням витривалості, що дорівнює або менше вказаного числа, і негайно знищує їх.

Пов'язані теми: Бій, Пошкодження.

ЗНИЩЕНІ СИСТЕМИ

За допомогою карти місії «Активізація суперлазера» можна знищити цілу систему. Якщо систему знищено, розташуйте в ній жетон знищеної системи та зниште всі наземні війська повстанців, що були в цій системі.

- ☞ Гравець за Імперію не знищує автоматично свої наземні війська. Якщо кількість наземних військ гравця за Імперію перевищує транспортну місткість його кораблів у цій системі, він повинен вибрати та знищити зайві наземні війська.
- ☞ Знищення системи не впливає на лідерів.
- ☞ Наземні війська можна переміщувати в знищену систему, але наземні бойові дії там не відбуваються. Якщо кількість наземних військ у якійсь момент перевищить транспортну місткість усіх кораблів гравця в знищеній системі (наприклад, внаслідок космічного бою), гравець повинен знищити зайві наземні війська.
- ☞ Космічні бойові дії в знищеній системі відбуваються як завжди.
- ☞ Знищена система не може мати лояльність і не може бути окупованою. Знищена система не має символів ресурсів, проте зберігає свою назву. Карти місії і дій, у яких вказана назва знищеної системи, можна грати в цій системі.

Пов'язані теми: Зірка смерті, Знищені війська, Карти місії, Лідери, Окупація, Перемога в грі, Транспортна місткість.

ІМПЕРСЬКІ СИСТЕМИ

Будь-яка система, у якій розміщений жетон лояльності Імперії або жетон окупації, вважається імперською системою.

Пов'язані теми: Лояльність, Окупація, Системи.

КАРТИ ДІЙ

Карти дій потрібні для наймання лідерів. Вони дають змогу лідерам використовувати особливі ефекти. Ефект карти дії можна застосувати лише один раз за гру.

- ☞ Під час приготувань кожен гравець бере по 2 випадкові початкові карти дій (тобто карти дій без символів наймання) і кладе їх долілиць поруч із листом фракції. Інші початкові карти дій можна покласти в коробку, вони не знадобляться у поточній грі.

- **Командна гра.** Кожна команда бере по 2 випадкові карти. Карти віддають гравцям, що контролюють лідерів, зображених на цих картах. Kartu, на якій немає зображення лідера, може використати будь-який гравець команди.

- ☞ Коли гравець використовує карту дії, він кладе її горілиць, застосовує ефект, а потім кладе в коробку.

- ☞ Карти дій, які використовують під час місії або бою, **можна використовувати**, тільки якщо один з лідерів, зображених на карті, уже перебуває у системі, де відбувається бій або виконується місія. Виняток — карти дій, ефекти яких переміщують лідера в таку систему.

- ☞ Грубий напис над ефектом карти вказує, коли його можна застосувати.

- **Призначення.** Ефект застосовують у фазу призначення. Замість того щоб призначити лідера на місію, гравець відкриває карту й застосовує її ефект.

- **Початок бою.** Ефект застосовують відразу після першого кроку бою («Додайте лідера»).

- Ефект діє лише протягом бою, на початку якого був застосований, і не поширюється на наступні бої.

- **Негайно.** Гравець повинен відразу використати карту, коли отримає її під час приготувань або наймання. Негайно відкрийте цю карту й застосуйте її ефект.

- **Особливий ефект.** Ефект застосовують згідно з указівками на карті.

- ☞ Гравець може переглядати свої карти дій у будь-який момент гри. Гравець не може дивитися карти дій суперника.

- ☞ Усі карти дій з символом наймання на сорочці входять до складу колоди дій. Ці карти можна отримати під час наймання лідерів.

- ☞ Кожен гравець сам вирішує, коли використати свої карти дій. Наприклад, якщо на початку бою у вас є карта дій з грубим написом «Початок бою», ви можете застосувати її ефект, але не зобов'язані це робити.

- ☞ Якщо обидва гравці вирішили використати карти дій одночасно, першим застосовує свій ефект активний гравець.

- ☞ Якщо ефект карти дії дає вам змогу знайти певну карту місії, ви не показуєте знайдену карту супернику.

Пов'язані теми: Лідери, Наймання.

КАРТИ ДРОЇДІВ-РОЗВІДНИКІВ

Колода дроїдів-розвідників містить по одній карті для кожної системи на ігровому полі, **крім** Корусанта. Ці карти використовують для визначення лояльності під час приготувань до гри. Також гравець за повстанців використовує ці карти, щоб приховано вибрати систему, де розміщуватиметься його таємна база.

- ☞ Під час кожної фази відновлення гравець за Імперію бере дві верхні карти з колоди дроїдів-розвідників.
- ☞ Гравець за Імперію не показує отримані карти дроїдів-розвідників гравцеві за повстанців.
- ☞ **Командна гра.** Генерал Імперії бере карти дроїдів-розвідників і контролює руку з цими картами.

Пов'язані теми: База повстанців, Карти місії.

КАРТИ МІСІЙ

Під час фази призначень гравці можуть призначити своїх лідерів на місії, представлені картами. Карти місії відкривають під час фази наказів.

- ☞ Якщо загальна кількість символів умінь призначених на місію лідерів менша, ніж вимагає місія, то карту місії не можна відкривати. Гравець залишає цю карту долілиць, натомість він повинен активувати систему, відкрити іншу місію або спасувати.
 - Якщо певний ефект призначає лідера на місію, загальна кількість умінь у лідерів на цій місії все одно повинна дорівнювати чи перевищувати кількість символів умінь, яких вимагає місія. Інакше місію не можна буде відкрити.
- ☞ **Командна гра.** Генерал контролює руку з картами місії. Якщо гравці в команді не можуть домовитися щодо призначень, генерал може заборонити адміралу призначити лідера на місію.

ВІДКРИТИ МІСІЮ

Щоб відкрити місію, виконайте такі кроки:

- 1. Переверніть карту горілиць.** Гравець перевертає одну зі своїх карт місії горілиць і зачитує її вголос.
 - **Командна гра.** Гравець може відкрити тільки ту карту місії, на яку призначений принаймні один з його лідерів. Гравець, який відкрив карту, кидає кубики й ухваляє всі рішення щодо цієї карти.
- 2. Виберіть систему.** Згідно з указівками на карті гравець вибирає систему, де спробує виконати місію. Він розташовує призначених на цю місію лідерів у вибраній системі.
 - Якщо в місії сказано спробувати виконати проти лідера, гравець повинен вибрати систему, у якій є лідер, що відповідає вказівкам на карті.
 - Якщо в місії сказано спробувати виконати в системі з імперськими військами, у системі повинна бути принаймні одна фігурка Імперії.
- 3. Спробуйте виконати або виконайте.** Якщо в карті сказано «спробуйте виконати», її виконання можна завадити (перейдіть до кроку 4). Якщо в карті сказано «виконайте», то виконання місії не можна завадити (перейдіть до кроку 6).
- 4. Відправте лідера, щоб завадити місії.** Якщо ваш суперник хоче спробувати виконати місію, можете вибрати одного лідера зі свого резерву лідерів і розмістити його у відповідній системі (навіть якщо там вже є інші ваші лідери).
 - **Командна гра.** Тільки один гравець команди може відправити лідера в систему, щоб завадити місії.
- 5. Завадити місії.** Якщо ваш суперник не має лідерів у системі, де ви хочете спробувати виконати місію, місія автоматично вважається успішною (перейдіть до кроку 6).

Якщо в системі є принаймні один лідер Імперії та принаймні один лідер повстанців, суперник стає на заваді місії. Гравці повинні кинути кубики, щоб визначити успішність місії. Кожен гравець кидає стільки кубиків, скільки символів умінь, які вимагає місія, мають усі лідери цього гравця в системі. Першим кубики кидає активний гравець, потім його суперник.

Якщо гравець, який пробує виконати місію, викидає **більше успішних** результатів, ніж його суперник, місія успішна (перейдіть до кроку 6). Інакше місію провалено й ефект карти не застосовують (перейдіть до кроку 7).

- Кожен ☒ та ☓ вважають одним успішним результатом. Кожен ☓ вважають двома успішними результатами.
 - Якщо на виконання місії був призначений лідер, що відповідає зображенню у верхньому лівому куті карти місії, то гравець, що виконує цю місію, додає два додаткові успішні результати.
 - Якщо в системі, де ви пробуєте виконати місію, гравець має лідера без відповідних символів умінь, ви все одно повинні викинути принаймні один успішний результат, щоб виконати місію.
 - Якщо в місії сказано враховувати всі символи вмінь під час цієї спроби, гравці кидають по одному кубіку за кожен символ умінь, який мають їхні призначені на місію лідери (а не тільки за символи тих умінь, які вимагає місія).
 - Під час спроби виконати місію кожен гравець може кинути **щонайбільше 10 кубиків** (колір не має значення).
 - Захоплені лідери не беруть участі у місіях. Під час спроби виконати місію вважайте, що їх немає в системі. Єдиний випадок, коли символи вмінь захоплених лідерів використовують під час спроби виконати місію — коли місію виконують саме проти цього захопленого лідера.
 - Якщо в місії сказано спробувати виконати проти лідера, цей лідер автоматично бере участь у місії.
 - Усі лідери в системі беруть участь у місії.
 - Якщо гравець відправляє лідера зі свого резерву лідерів, щоб стати на заваді місії, то місію все ще пробують виконати проти лідера, що був ціллю місії з самого початку.
 - **Командна гра.** Один гравець від команди кидає кубики за всіх лідерів своєї команди в системі.
- 6. Місія успішна.** Якщо суперник не зміг завадити місії на кроці 5, гравець застосовує ефект, указаний на карті місії.
 - Якщо ефект указує гравцю зробити вибір, наприклад, вибрати та знищити фігурки, він повинен зробити вибір саме зараз.
 - 7. Скиньте карту або поверніть її на руку.** Початкові місії повертаються на руку гравця. Усі інші карти місії (зокрема проекти) після використання скидають.
 - Якщо лідера на карті місії ліквідовано, захоплено чи переміщено з місії, поверніть карту місії на руку, не відкриваючи її.

Пов'язані теми: Кубики, Лідери, Проекти, Фаза наказів, Фаза призначень.

КАРТИ ТАКТИКИ

Гравці беруть карти тактики під час бою. Ці карти мають різноманітні ефекти, які допомагають гравцям у бою.

- ☞ На початку бою гравці беруть карти тактики відповідно до значень тактики своїх лідерів. Також гравці можуть узяти додаткові карти тактики, використавши результати ☓ на кубиках.
- ☞ Не показуйте свої карти тактики супернику, доки не вирішите їх зіграти.
- ☞ Усі скинуті карти наземної та космічної тактики затасовують у відповідні колоди наприкінці кожного бою.

Пов'язані теми: Бій, Кубики, Лідери.

КАРТИ ЦІЛЕЙ

Граючи карти цілей, гравець за повстанців здобуває репутацію. Він починає гру з однією такою картою на руці й бере по одній карті під час кожної фази відновлення.

- ☞ Гравець за повстанців може зіграти карту цілі з руки в ukazаний на карті момент, якщо виконує указані на цій карті вимоги. У такому разі гравець за повстанців здобуває репутацію, указану у верхньому лівому куті цієї карти цілі.
 - Коли гравець за повстанців здобуває репутацію, він переміщує жетон репутації на вказану кількість поділок у бік жетона часу.
 - Здобувши репутацію з карти цілі, **поверніть цю карту в коробку**. Ця карта більше не знадобиться до кінця партії.
- ☞ Напис грубим шрифтом у верхній частині кожної карти цілі вказує, коли цю карту можна зіграти.
 - **Бій**. Якщо на карті вказано «Бій», її можна зіграти під час бою, якщо будуть виконані указані на карті вимоги.
 - Таку карту не можна зіграти, якщо війська були знищені не під час бою.
 - **Початок фази відновлення**. Якщо на карті вказано «Початок фази відновлення», цю карту можна зіграти тільки перед першим кроком фази відновлення. Її вже **не можна** буде зіграти пізніше протягом фази відновлення.
 - Можна зіграти щонайбільше одну карту цілі за один бій чи одну фазу відновлення.
 - Гравець за повстанців не зобов'язаний грати карти цілей.
- ☞ Гравець за повстанців не розкриває карт цілей зі своєї руки й не показує їх гравцю за Імперію, доки не вирішить їх зіграти.
- ☞ Під час приготувань до гри карти цілей сортують за номерами на сорочках. Потім треба покласти карти етапу II на карти етапу III, а карти етапу I на карти етапу II.
 - Деякі карти місії дають змогу гравцеві за повстанців дивитися колоду цілей і змінювати в ній порядок карт.
- ☞ Гравець за повстанців може мати будь-яку кількість карт цілей на руці. Обмеження на кількість карт стосується тільки карт місій.
- ☞ Якщо ефект указує гравцеві за повстанців показати карти місій на руці, він показує всі карти місій супернику й повертає їх на руку. Ці карти знову стають прихованими для гравця за Імперію.
- ☞ Докладний опис використання карти місії «Креслення Зірки смерті» дивіться на с. 7.
- ☞ **Командна гра**. За використання карт місій відповідає генерал повстанців. Він контролює руку з картами місій і ухвалює всі рішення щодо розіграшу цих карт.

Пов'язані теми: Бій, Зірка смерті, Перемога в гри, Репутація.

КОМАНДНА ГРА

Якщо в гри бере участь більше ніж два гравці, вони діляться на команди. У кожній команді може бути до двох гравців. Вони розподіляють між собою обов'язки. Один гравець команди стає адміралом, а інший — генералом.

- ☞ Гравці використовують сторони «Командна гра» своїх листів фракцій, де є різні резерви лідерів для кожного партнера по команді. Під час гри втрьох гравець за повстанців використовує сторону «Командна гра» свого листа фракції та виконує роль адмірала та генерала.

- ☞ Гравці однієї команди можуть ділитися інформацією без обмежень. Вони можуть показувати одне одному карти, не відкриваючи їх гравцям з іншої команди. Однак усі обговорення повинні бути відкритими. Гравці з однієї команди можуть спілкуватися за допомогою жестів чи перешіптуватися, але вони не можуть, скажімо, піти в іншу кімнату для таємного обговорення подальших дій.

Особливі правила командної гри вказані в різних частинах цього довідника. Вони позначені підзаголовком «**Командна гра**».

Пов'язані теми: Бій, Будівництво військ, Карти дій, Карти дроздів-розвідників, Карти цілей, Лідери, Наймання, Фаза відновлення, Фаза наказів, Фаза призначень.

КОРАБЛІ

Усі фігурки, що мають сині символи ресурсів — це кораблі.

- ☞ Зоряний суперруйнівник, Зірка смерті та недобудована Зірка смерті — також кораблі.
- ☞ Кораблі з червоним значенням витривалості — великі кораблі. Кораблі з чорним значенням витривалості — винищувачі.
 - Зірка смерті та недобудована Зірка смерті — космічні станції. Це не великі кораблі й не винищувачі.

Пов'язані теми: Будівництво військ, Великі кораблі, Винищувачі, Війська, Зірка смерті, Розташування військ, Символи ресурсів.

КУБИКИ

Кубики використовують під час боїв і намагання завадити місії. На гранях кубиків можуть випасти такі результати: влучання, пряме влучання та особлива дія.

- ☞ ☒ **Влучання**. Під час бою влучання завдає пошкодження фігурці зі значенням витривалості того ж кольору, що й кубик, на якому випав цей результат.
 - Для місії влучання — це один успішний результат.
- ☞ ✳ **Пряме влучання**. Під час бою пряме влучання завдає пошкодження фігурці зі значенням витривалості будь-якого кольору.
 - Для місії пряме влучання — це один успішний результат.
- ☞ ✳ **Особлива дія**. Під час бою кубик із таким результатом можна використати, щоб узяти карту тактики на руку або зіграти карту тактики з відповідним символом з руки.
 - Для місії особлива дія — це **два успішні результати**.
- ☞ Деякі ефекти дають змогу перекидати кубики. Той самий кубик можна перекидати будь-яку кількість разів.
- ☞ Колір кубиків має значення тільки під час бою. В усіх інших випадках можете кидати кубики будь-якого кольору.

Пов'язані теми: Бій, Карти місій.

ЛІДЕРИ

Гравці використовують лідерів для переміщення військ і спроб виконання місій. Символи вмінь лідера вказують, яку місію вони можуть спробувати виконати. Значення тактики лідера вказують, скільки карт тактики кожного типу може взяти гравець на початку бою.

- ☞ Кожен гравець починає гру з 4 лідерами своєї фракції, на яких немає символів наймання. Гравці розміщують цих лідерів у своїх резервах лідерів.
- ☞ Додаткових лідерів можна найняти під час фази відновлення.
- ☞ Лідерів з резерву лідерів можна призначити на місію. За допомогою них можна активувати систему або завадити супернику виконати місію. Також лідерів з резерву можна додавати в бій.

☞ Лідерів, що вже перебувають у системі, беруть участь у боях в цій системі, а також у спробах виконання місії у цій системі, якщо іншого лідера призначили на виконання місії в цій системі. Також вони не дають переміщувати війська з системи.

☞ Усі ефекти та дії на картах, що впливають на Люка Скайвокера, так само впливають і на джедая Люка Скайвокера.

☞ **Командна гра.** Кожен гравець має власний резерв лідерів. Адмірал контролює всіх синіх лідерів; генерал контролює всіх оранжевих лідерів своєї фракції.

☞ **Командна гра.** Імперська карта «Спокуса темної сторони» дає команді за Імперію контроль над лідером повстанців до кінця гри. У фазі відновлення цей лідер повертається в резерв лідерів Імперії відповідного кольору.

Пов'язані теми: Активація систем, Карти місій, Ліквідація лідерів, Наймання, Уміння, Фаза відновлення, Фаза призначень, Фаза наказів.

ЛІКВІДАЦІЯ ЛІДЕРІВ

За допомогою деяких ефектів можна ліквідувати лідера. Якщо лідера ліквідовано, вилучіть його з поточної локації та покладіть у коробку. Цього лідера не можна використовувати до кінця гри.

Пов'язані теми: Карти дій, Карти цілей, Лідери.

ЛОГІСТИКА

Логістика — це вміння, яке мають деякі лідери. Логістика потрібна для виконання певних місій. Логістичні місії повстанців зазвичай переміщують війська на базу повстанців чи з неї, а логістичні місії Імперії дозволяють будувати особливі війська чи пришвидшувати їхнє будівництво.

Пов'язані теми: Карти місій, Лідери, Уміння.

ЛОЯЛЬНІСТЬ

Кожна система має якусь лояльність. Лояльність показує, яку з фракцій підтримує населення цієї системи. Лояльність позначають жетоном лояльності в цій системі. Якщо в системі немає жетона лояльності, систему вважають нейтральною.

☞ Гравці можуть здобути лояльність системи, виконуючи певні місії.

☞ Лояльність системи дає змогу гравцю використовувати ресурси цієї системи для будівництва військ та розташовувати в цій системі побудовані війська.

☞ Коли гравець здобуває лояльність нейтральної системи, він кладе в цю систему жетон лояльності своєї фракції.

☞ Коли гравець здобуває лояльність в системі, лояльний його супернику, він прибирає з цієї системи жетон лояльності фракції суперника. Ця система стає нейтральною.

☞ Якщо гравець двічі здобуває лояльність в системі, лояльний його супернику, він прибирає з цієї системи жетон лояльності фракції суперника й кладе жетон лояльності своїй фракції.

☞ У кожній системі одночасно може бути щонайбільше один жетон лояльності та один жетон окупації.

☞ Якщо завдяки якомусь ефекту система стає лояльною гравцеві, він кладе в цю систему жетон лояльності своєї фракції, незважаючи на те, чи є в системі війська суперника або його жетон окупації.

☞ Якщо гравець втрачає лояльність у системі, він вилучає жетон лояльності своєї фракції з цієї системи. Тепер це нейтральна система. Гравці не можуть втратити лояльність в нейтральній системі.

☞ Корусант завжди лояльний Імперії. У цій системі не можна здобути чи втратити лояльність.

☞ Комірка «База повстанців» — це не система, у ній не можна здобути чи втратити лояльність.

Пов'язані теми: Будівництво військ, Карти місій, Нейтральні системи, Окупація.

НАЗЕМНІ ВІЙСЬКА

Усі фігурки, що мають оранжеві символи ресурсів — це наземні війська.

Пов'язані теми: Будівництво військ, Війська, Розташування військ, Символи ресурсів.



Символ наймання

НАЙМАННЯ

Коли жетон часу переміщується на поділку з символом наймання, гравці наймають лідерів.

Наймаючи лідера, гравець бере 2 карти дій, вибирає лідера з однієї з цих карт і розміщує його в своєму резерві. Вибрану карту гравець кладе долілиць біля себе, її можна буде використати потім.

☞ Гравці вибирають карти одночасно, але гравець за повстанців першим оголошує вибраного лідера. Потім гравець за Імперію оголошує одного з лідерів на вибраній карті.

- Іншу карту дій (невибрану) кожен гравець кладе під низ колоди дій, не показуючи її супернику.

☞ Якщо ефект дозволяє гравцеві найняти лідера, він бере цього лідера із запасу компонентів і розміщує в своєму резерві лідерів.

☞ Гравець не може найняти лідера, який уже перебуває на ігровому полі, у резерві лідерів чи був ліквідований.

- Якщо всі лідери на картах, які взяв гравець, вже найняті, він може тягнути карти дій з колоди по одній, доки не витягне карту з лідером, якого в нього ще немає.

- Гравець може вибрати одну з карт дій, навіть якщо не найняти лідера з цієї карти. У такому разі він отримає карту, але не отримає лідера.

☞ **Командна гра.** У кожній команді тільки адмірала беруть карти дій під час наймання. Адмірал вибирає одну з двох карт і вирішує, якого лідера найняти. Найнятого лідера він розміщує в резерві відповідного кольору (синього чи оранжевого). Карту дій отримує (та вирішує, коли її використовувати) гравець, який контролює резерв лідерів відповідного кольору.

Пов'язані теми: Карти дій, Лідери, Омана, Фаза відновлення.

НАСЕЛЕНІ СИСТЕМИ

Будь-яка система, яка має щонайменше один символ ресурсу й місце для жетона лояльності — це населена система.

Пов'язані теми: Віддалені системи, Лояльність, Системи.

НЕЙТРАЛЬНІ СИСТЕМИ

Будь-яку систему, у якій немає жетона лояльності повстанцям чи жетона лояльності Імперії, вважають нейтральною системою. Нейтральність вказує на лояльність системи. Система може бути одночасно нейтральною і окупованою.

Пов'язані теми: Віддалені системи, Імперські системи, Лояльність, Окупація, Повстанські системи, Системи.

ОБМЕЖЕННЯ НА КОМПОНЕНТИ

Якщо під час гри в гравців закінчуються компоненти певного типу, вони повинні дотримуватися таких правил:

☞ **Кубики.** Кожен гравець може кинути щонайбільше 5 чорних кубиків і щонайбільше 5 червоних кубиків під час кожної місії чи атаки.

☞ **Жетони та кільця.** Лідери та прикріплені кільця обмежені кількістю цих компонентів у коробці.

Кількість інших жетонів не обмежена. Якщо в гравців закінчилися жетони певного типу, можна використати будь-які підходящі замітники, наприклад, монети.

- ☞ **Фігурки.** Кількість військ обмежена кількістю фігурок у коробці. Гравець не може будувати війська певного типу, якщо відповідні фігурки закінчилися в запасі компонентів.

Під час кроку 5 фази відновлення гравець може знищити будь-яку кількість своїх військ на ігровому полі, щоб повернути їх у запас компонентів.

- ☞ **Карти.** Якщо в колоді закінчилися карти, перетасуйте відповідний скид і сформуєте нову колоду.

Пов'язані теми: Війська, Кубики, Скид.

ОКУПАЦІЯ

Якщо в нелояльній Імперії системі є принаймні одна фігурка наземних військ Імперії, система стає окупованою. Розмістіть у цій системі жетон окупації.

- ☞ Зворот жетона лояльності Імперії — це жетон окупації.
- ☞ Система з жетоном окупації — це імперська система.
 - Жетон окупації не визначає лояльність системи. Система лишається нейтральною або лояльною повстанцю (якщо в цій системі розміщено жетон лояльності повстанцю).
- ☞ Гравець за Імперію може розташовувати в окупованій системі війська та будувати війська, використовуючи ресурси окупованої системи.
 - Під час будівництва гравець за Імперію може використовувати тільки крайній лівий символ ресурсу окупованої системи.
- ☞ Якщо в системі немає Імперських наземних військ, вилучіть жетон окупації.
- ☞ Якщо в окупованій системі є жетон лояльності повстанцю, цей жетон залишається в системі під жетоном окупації.
- ☞ Якщо гравець за Імперію здобуває лояльність нейтральної окупованої системи, переверніть жетон окупації на сторону з лояльністю.
- ☞ Якщо гравець за повстання здобуває лояльність окупованої системи, розмістіть жетон лояльності повстанцю під жетоном окупації.
- ☞ Якщо гравець за повстанців втрачає лояльність окупованої системи, вилучіть жетон лояльності повстанцю з-під жетона окупації. Тепер ця система нейтральна.

Пов'язані теми: Імперські системи, Лояльність.

ОМАНА

Гравці можуть намагатися ввести один одного в оману, щоб приховати свої наміри чи розташування таємної бази повстанців. Хай там як, вони завжди повинні дотримуватися таких правил.


- ☞ Якщо треба застосувати ефект у системі таємної бази повстанців (а не в комірці «База повстанців»), гравець за повстанців повинен застосувати його саме у системі, де розташована таємна база повстанців в цей момент гри.
- ☞ Якщо на певному етапі гри виявляється, що гравець обдурав суперника (несвідомо чи навмисне), цей гравець відразу програє, а його суперник здобуває перемогу. Це стосується переміщення військ між базою повстанців та системами, які не межують із системою бази повстанців, чи наймання лідера, якого немає на вибраних гравцем картах дій.


Пов'язані теми: База повстанців, Карт дій, Наймання.


ПЕРЕМІЩЕННЯ ВІЙСЬК

Гравці переміщують свої війська, активуючи системи під час фази наказів. Після розміщення лідера в системі гравець може перемістити будь-яку кількість своїх кораблів із сусідніх систем в активовану.

Якщо після такого переміщення в цій системі є війська суперника, починається бій.

- ☞ Кожен переміщений корабель може взяти з собою стільки фігурок наземних військ і ЗІД-випишувачів, скільки вказано у транспортній місткості цього корабля.

Транспортна місткість
- ☞ Деякі війська мають символ транспортного обмеження. Такі фігурки не можуть переміщуватися між системами самостійно. Їх можна перемістити в сусідню систему лише разом з фігуркою з транспортною місткістю.

Символ транспортного обмеження
- ☞ Війська можна переміщувати з кількох систем, якщо всі ці системи сусідні з активованою системою.

Символ споруди
- ☞ Якщо фігурка має символ споруди, її не можна переміщувати.
- ☞ Дві системи вважають сусідніми, якщо вони мають спільну межу.

- Війська можна переміщувати через оранжеві межі регіонів, але їх не можна переміщувати через непрохідні ділянки (замальовані світло-червоним).

☞ Війська не можна переміщувати з **системи**, у якій є лідер фракції цих військ.

- Лідер забороняє переміщувати війська зі своєї системи, навіть якщо він не має значень тактики.
- Лідер в комірці «База повстанців» забороняє переміщувати війська з бази повстанців, але не заважає переміщенню військ з системи, де розташована база повстанців.

☞ Лідер без значень тактики не може активувати систему.

☞ Якщо ефект дає змогу переміщувати війська, гравець повинен дотримуватися всіх загальних правил та обмежень. Наприклад, коли гравець за повстанців переміщує війська за допомогою карти місії «Прихований флот», він зважає на транспортну місткість і не може переміщувати споруди.

- Якщо ефект дає змогу гравцеві ігнорувати транспортне обмеження, то його війська з символами транспортних обмежень можна переміщувати без кораблів з транспортною місткістю.

Пов'язані теми: Активація систем, Війська, Кораблі, Наземні війська, Транспортна місткість.

ПЕРЕМОГА В ГРІ

У кожної фракції свої умови перемоги:

- ☞ Гравець за Імперію негайно перемагає, якщо в системі бази повстанців є імперські війська й немає повстанських військ.
 - Гравець за Імперію може перемогти, тільки якщо базу повстанців розкрито або система з базою повстанців знищена.
 - Якщо система з базою повстанців знищена, гравець за Імперію негайно перемагає.
- ☞ Гравець за повстанців негайно перемагає, якщо жетон репутації опиняється на одній поділці з жетоном часу.

Пов'язані теми: База повстанців, Знищені, Карти цілей, Репутація.

ПОВСТАНСЬКІ СИСТЕМИ

Будь-яку систему, у якій розміщений жетон лояльності повстанцю, вважають повстанською системою.

Пов'язані теми: Імперські системи, Нейтральні системи, Системи.

ПОРЯТУНОК ЗАХОПЛЕНОГО ЛІДЕРА

Завдяки деяким картам можна врятувати захопленого лідера. Якщо лідера врятовано, зніміть з нього прикріплюване кільце та розмістіть у комірці «База повстанців».

- ☞ Якщо в системі із захопленим лідером немає імперських військ (зазвичай після поразки Імперії в бою), негайно врятуйте лідера й розмістіть його в комірці «База повстанців».
- ☞ Після порятунку лідера за допомогою місії також перемістіть в комірку «База повстанців» усіх призначених на цю місію лідерів. Усі інші лідери залишаються в цій системі.
- ☞ Якщо базу розкрито, врятованих лідерів розміщують у системі бази повстанців.

Пов'язані теми: База повстанців, Захоплення лідерів, Карти місій.

ПОЧАТКОВІ МІСІЇ

Обидві фракції мають по 4 початкові карти місій. Гравці починають партію з цими картами на руках.

- ☞ Кожна початкова місія позначена жовтою стрілкою внизу карти.
- ☞ Використавши карту початкової місії, гравець повертає її собі на руку.
- ☞ Початкову місію не можна скинути за бажанням. Суперник не може змусити вас скинути початкову місію.

Пов'язані теми: Карти місій.

ПОШКОДЖЕННЯ

Фігурки зазнають пошкоджень під час бою. Якщо кількість пошкоджень, яких зазнала фігурка (з урахуванням заблокованих пошкоджень), дорівнює або перевищує її витривалість, фігурку знищено.

- ☞ Під час бою всі пошкодження, які не знищують фігурку, відстежують за допомогою жетонів пошкоджень. Жетони пошкоджень залишають під фігуркою до кінця бою.

Пов'язані теми: Бій, Витривалість, Війська, Знищені війська.

ПРИКРІПЛЮВАНІ КІЛЬЦЯ

Прикріплювані кільця прикріплюють до лідерів. Вони мають позитивний або негативний ефект.

- ☞ Деякі ефекти карт прикріплюють до лідерів спеціальні кільця. Якщо вам треба прикріпити кільце до лідера, вставте в кільце підставку лідера. Ефект кільця описаний на карті, яка вказує його прикріпити.
- ☞ До лідера можна прикріпити тільки одне кільце. Якщо кільце потрібно прикріпити до лідера, який вже має прикріплюване кільце, спершу зніміть з нього попереднє кільце.
- ☞ Якщо ефект карти прикріплює до лідера кільце, гравець може зберегти карту біля себе як нагадування про ефект кільця, а не відкладати її вбік.
- ☞ Якщо прикріплюване кільце знімають із лідера, поверніть його в запас компонентів. Ефект кільця більше не діє на лідера.

Пов'язані теми: Захоплення лідерів, Карти дій.

ПРОЕКТИ

Колода проектів містить карти місій, які гравець за Імперію може отримати, зігравши карту місії «Дослідження та розроблення».

- ☞ Усі карти колоди проектів — це місії. Якщо вам треба скинути карту проекту, покладіть її у шкид колоди проектів.
- ☞ **Командна гра.** Коли гравець за Імперію бере карту проекту, цю карту бере на руку імперський генерал, який контролює карти місій.

Пов'язані теми: Карти місій, Логістика.

РАУНДИ

Є два типи раундів: раунди гри та раунди бою.

- ☞ Кожна партія — це низка раундів гри. Кожен раунд складається з фази призначень, фази наказів і фази відновлення.
- ☞ Бій складається з низки раундів бою.

Пов'язані теми: Бій, Фаза відновлення, Фаза наказів, Фаза призначень.

РЕГІОНИ

На ігровому полі зображено 8 регіонів, відокремлених один від одного оранжевими межами. У кожному регіоні є чотири системи.

- ☞ Під час переміщення війська можуть перетинати межі регіонів.
- ☞ Деякі ефекти карт впливають на системи в одному регіоні.

Пов'язані теми: Системи.

РЕПУТАЦІЯ

На початку гри жетон репутації розміщують на поділці «14» треку часу. Гравець за повстанців негайно перемагає, якщо жетон репутації та жетон часу опиняться на одній поділці. Найчастіше репутацію можна здобути за допомогою карт цілей.

- ☞ Якщо гравець за повстанців збільшує свою репутацію на 1, він переміщує жетон репутації на одну поділку в бік жетона часу.
 - Якщо гравець за повстанців збільшує свою репутацію на 2 або більше, він переміщує жетон репутації у бік жетона часу на відповідну кількість поділок, не перестрибуючи через поділки. Якщо жетон репутації опиниться на одній поділці з жетоном часу, гра відразу закінчується.

- ☞ Якщо гравець за повстанців втрачає репутацію, він пересуває жетон репутації на відповідну кількість поділок назад по треку, далі від жетона часу.

Пов'язані теми: Жетон часу та трек часу, Карти цілей, Перемога в грі.

РОЗВІДКА

Розвідка — це вміння, яке мають деякі лідери. Розвідка потрібна для виконання певних місій. Такі місії зазвичай допомагають повстанцям отримати карти цілей, а Імперії — знайти таємну базу повстанців.

Пов'язані теми: Карти місій, Лідери, Уміння.

РОЗТАШУВАННЯ ВІЙСЬК

На кроці 6 фази відновлення гравці просувають свої війська в черзі будівництва на одну комірку до свого краю ігрового поля. Фігурки, які були переміщені з комірки «1» й покинули чергу, готові до розташування на ігровому полі. Гравець розташовує щойно побудовані війська в будь-якій своїй лояльній чи окупованій системі.

- ☞ Протягом фази відновлення кожен гравець може розташувати в одній системі **щонайбільше 2 фігурки**.

- Якщо гравець не може (або не хоче) розташовувати деякі з побудованих фігурок, він повертає їх у чергу будівництва в комірку «1».

- ☞ Гравець **не може** розташувати свої війська в системі з жетоном саботажу або будь-якими військами суперника.

- ☞ Віддалені системи не можуть мати жетони лояльності, тому в них не можна розташовувати щойно побудовані війська.

Поки таємну базу повстанців не розкрито, гравець за повстанців може розташувати в комірці «База повстанців» щонайбільше 2 фігурки. Якщо в системі з таємною базою є жетон лояльності повстанцям, гравець за повстанців може розташовувати війська в цій системі за звичайними правилами. Якщо базу повстанців розкрито, розташовувати війська в комірці «База повстанців» не можна.

Якщо ефект вказує гравцеві «отримати» війська в системі, відповідні фігурки треба взяти із запасу компонентів і розташувати в указаній системі, а не в черзі будівництва.

Командна гра. У кожній команді будівництвом та розташуванням військ займається тільки адмірал. Він робить це під час своєї фази відновлення.

Пов'язані теми: Будівництво військ, Жетони саботажу, Системи, Фаза відновлення.

СИМВОЛИ РЕСУРСІВ

Кожна населена система має принаймні один символ ресурсу. Символи ресурсів вказують, війська якого типу можна побудувати у цій системі під час фази відновлення. На листі кожної фракції вказано, які війська можна будувати, використовуючи ті чи інші символи ресурсів.

Якщо ефект посилається на символи ресурсів системи, використовуйте всі символи цієї системи, незалежно від того, чи є в ній жетон лояльності певній фракції, жетон окупації або чиє війська.

Пов'язані теми: Будівництво військ, Населені системи, Фаза відновлення.

СИСТЕМИ

Кожна система містить назву планети, її зображення і космічний простір навколо неї. Населені системи також містять символи ресурсів і місце для жетона лояльності.

Кожна система — це не тільки зображена планета, а й супутники цієї планети, космічні станції та інші планети в цій системі.

Якщо ефект посилається на найближчу систему, гравець рахує, скільки разів треба переміститися, щоб досягти системи. Якщо найближчих систем кілька, гравець, який застосовує цей ефект, вибирає одну з найближчих систем.

Пов'язані теми: Віддалені системи, Імперські системи, Лояльність, Населені системи, Нейтральні системи, Повстанські системи, Регіони, Символи ресурсів.

СКИД

Коли гравець скидає карту, він кладе її горілиць у скид поруч із відповідною колодою.

Гравці можуть передивлятися скинуті карти в будь-який момент гри.

Якщо колода вичерпалася, перетасуйте скинуті карти цієї колоди й покладіть їх долілиць, сформувавши нову колоду.

Пов'язані теми: Карти місій, Обмеження на компоненти, Проєкти.

СПЕЦОПЕРАЦІЇ

Спецоперації — це вміння, яке мають деякі лідери. Спецоперації потрібні для виконання певних місій. За допомогою спецоперацій повстанці зазвичай знищують імперські війська, а Імперія — захоплює лідерів повстанців і використовувати їх для своїх цілей.

Пов'язані теми: Карти місій, Лідери, Уміння.

СПОРУДИ

Іонна гармата та генератор щитів — це наземні війська, які вважають спорудами. Вони мають особливі ефекти, пояснені на листі фракції повстанців.

В одній системі може бути кілька споруд будь-яких типів. У такому разі працюють особливі ефекти усіх споруд.

Ефекти споруди застосовують, доки споруда в системі.

Споруди нерухомі, їх не можна переміщувати.

Пов'язані теми: Наземні війська, Переміщення військ.

ТЕАТР БОЙОВИХ ДІЙ

У гри «Зоряні війни. Повстання» є два театри бойових дій: космічний і наземний. Кожна фігурка бере участь у бойових діях лише в одному з двох театрів. Більшість лідерів мають значення тактики для кожного театру бойових дій.

Під час бойових дій гравці можуть призначати та завдавати пошкоджень тільки фігуркам у відповідному театрі бойових дій. Наприклад, якщо гравці розігрують космічний театр бойових дій, то не можуть призначати та завдавати пошкоджень наземним військам.

Пов'язані теми: Бій, Пошкодження.

ТРАНСПОРТНА МІСТКІСТЬ

Щоб переміщувати наземні війська та ЗІД-винищувачі, гравців повинні мати кораблі з достатньою транспортною місткістю. Транспортна місткість — кількість наземних військ і ЗІД-винищувачів, які може вмістити корабель. Транспортна місткість вказана на листі фракції в чорному квадратику біля символу відповідної фігурки.

Кожна наземна фігурка та кожен ЗІД-винищувач займають одне місце в кораблі.

Пов'язані теми: Знищені системи, Наземні війська, Переміщення військ.

УМІННЯ

Кожен лідер має певну кількість символів умінь. Символи умінь показують, які місії може спробувати виконати лідер і в яких стати на заваді.

Є чотири типи умінь: дипломатія, розвідка, логістика та спецоперації.

Пов'язані теми: Дипломатія, Розвідка, Карти місій, Лідери, Логістика, Спецоперації.

ФАЗА ВІДНОВЛЕННЯ

Під час фази відновлення гравці виконують такі кроки приготувань до наступного раунду гри:

- Поверніть лідерів.** Гравці повертають усіх своїх лідерів з ігрового поля у відповідні резерви лідерів.
 - Якщо лідер залишився на карті місії, його все одно повертають у резерв лідерів, а карту — на руку.
 - Безпосередньо перед цим кроком гравець за повстанців може зіграти одну карту цілі, на якій вказано «Початок фази відновлення».
- Візьміть місії.** Кожен гравець бере по дві карти місій. Гравець повинен скинути зайві карти, якщо має на руці більше ніж 10 карт.

- Карти проєктів — це карти місії, тому це обмеження стосується і їх. Карти цілей — це не карти місії, тому на них не діє це обмеження.
- Початкові місії не можна скидати.
- Гравці можуть не зважати на це обмеження під час фаз призначень і наказів. Вони повинні скинути зайві карти лише під час цього кроку фази відновлення.
- **Командна гра.** У кожній команді тільки генерал бере карти місії. Також він вирішує, які карти скидати, якщо на руці більше ніж 10 карт.

3. Запустіть дроїдів-розвідників.

- **Командна гра.** Тільки генерал Імперії бере карти дроїдів-розвідників під час цього кроку.

4. Візьміть цілі.

5. Просуньте жетон часу.

I **Символ наймання.** Кожен гравець бере по дві карти зі своєї колоди дій, вибирає лідера з будь-якої з цих карт, а іншу карту кладе долілиць під низ своєї колоди дій.

- **Командна гра.** Адмірал бере дві карти дій і вирішує, якого лідера найняти. Найнятого лідера він додає в резерв відповідного кольору (синій або оранжевий). Гравець, який контролює цей резерв, отримує карту дій і вирішує, коли її використати.

II **Символ будівництва.** Гравці одночасно будують нові війська. Кожен гравець будує одну фігурку за кожен символ ресурсу в лояльних йому та окупованих ним системах. Для окупованих систем він використовує тільки крайні ліві символи ресурсів.

Гравець бере фігурку із запасу компонентів і розміщує її в черзі будівництва. Номер комірки в черзі, у якій він розміщує фігурку, відповідає числу ліворуч від символу ресурсу.

- **Командна гра.** У кожній команді тільки адмірал займається будівництвом військ під час цього кроку.

6. Розташуйте війська.

- **Командна гра.** У кожній команді тільки адмірал розташовує війська протягом цього кроку.

Пов'язані теми: Будівництво військ, Жетон часу та трек часу, Карти дроїдів-розвідників, Наймання, Розташування військ, Скид.

ФАЗА НАКАЗІВ

Протягом фази наказів гравці по черзі виконують ходи: активують системи або відкривають місії.

Першим хід виконує гравець за повстанців, а потім — гравець за Імперію.

Байдуже, де саме в системі гравець розміщує лідера — лідер бере участь у всіх місіях, космічних і наземних бойових діях у цій системі.

Гравець може спасувати в будь-який момент протягом фази наказів. Якщо гравець пасує, він більше не може використовувати своїх лідерів для відкриття місії або активації систем до кінця цієї фази наказів.

- Якщо гравець спасував, він усе ще може використовувати лідерів з резерву лідерів, щоб завадити місії або додати лідера у бій під час першого кроку бою.

- Гравець **не зобов'язаний** відкривати місію, на яку призначено лідера. Наприкінці фази наказів усіх лідерів, які були призначені на невідкриті місії, треба повернути в резерв лідерів, а карту місії — на руку гравця (її не треба показувати супернику).

Командна гра. Гравці виконують ходи за порядком ініціативи, указаної на їхніх резервах лідерів (спочатку №1, потім №2 і так далі).

Командна гра. У свій хід гравець може активувати систему, **використавши одного зі своїх лідерів**, відкрити місію, на яку було призначено його лідера, або спасувати.

Командна гра (гра втрюх). Протягом кожного раунду фази наказів гравець за повстанців виконує два ходи поспіль. Він повинен окремо використати одного зі своїх оранжевих та одного зі своїх синіх лідерів (наче це гра вчотири). Гравець за повстанців окремо пасує і за адмірала, і за генерала.

Пов'язані теми: Активація систем, Карти місії.

ФАЗА ПРИЗНАЧЕНЬ

Протягом фази призначень гравці призначають своїх лідерів на виконання місії.

Щоб призначити лідера на місію, виберіть карту місії з руки та покладіть долілиць біля листа вашої фракції. Потім виберіть **одного або двох** лідерів із вашого запасу лідерів і розмістіть їх на цій карті.

Першим лідерів на місії призначає гравець за повстанців. Коли він призначить усіх лідерів, яких бажає, настає черга гравця за Імперію призначити на місії своїх лідерів.

Усі лідери, яких не призначили на місії, залишаються в резерві лідерів.

Не показуйте супернику карти місії під час фази призначень.

Гравець може призначити щонайбільше 2 лідерів на одну місію, навіть якщо місія цього не вимагає.

- **Командна гра.** На кожен місію можна відправити щонайбільше 2 лідерів, незважаючи на те, хто з гравців команди контролює кожного з лідерів.

Командна гра. І адмірал, і генерал можуть призначити своїх лідерів на місії. Генерал контролює руку з картами місії, тож якщо гравці не можуть дійти згоди щодо призначення на місію, генерал може заборонити адміралу призначити лідера на місію.

Командна гра. Спершу своїх лідерів на місії повинні призначити обидва гравці за повстанців. Тільки після цього гравці за Імперію можуть призначити своїх лідерів.

Пов'язані теми: Карти місії, Лідери, Фаза наказів.

ДОДАТОК. ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Цей розділ довідника описує повні правила приготувань до гри в «Зоряні війни. Повстання». Цей розділ містить розширені правила гри. Зігравши свою першу партію, у ваших наступних партіях дотримуйтеся правил приготувань до гри з цього розділу.

Перед початком гри виконайте такі кроки:

- 1. Виберіть фракцію та візьміть компоненти.** Гравці повинні вирішити, хто в цій партії гратиме за Імперію, а хто – за повстанців. Якщо вони не можуть домовитися, то вибирають фракції навмання, наприклад, підкинувши монетку.

Гравці беруть компоненти своїх фракцій: пластикові фігурки, лідерів, жетони лояльності, лист фракції, карти місій і карти дій. Усе це вони кладуть біля себе.

- **Командна гра.** Партнери по команді повинні вирішити, хто буде адміралом, а хто – генералом їхньої фракції. Вони використовують сторону листа фракції з написом «Командна гра».
 - **Командна гра (гра втрюх).** Гравець, який сам грає за повстанців, використовує сторону листа фракції з написом «Командна гра» й виконує ролі адмірала та генерала.
- 2. Візьміть початкових лідерів.** Кожен гравець бере чотири лідерів своєї фракції без символів наймання і розміщує їх у своєму резерві лідерів на листі фракції. Усіх лідерів з символом наймання кладуть біля ігрового поля. Їх можна буде розмістити в резерві лідерів під час гри.
 - **Командна гра.** Адмірал і генерал беруть двох своїх лідерів і розміщують їх у своїх резервах лідерів.
 - 3. Приготуйте ігрове поле та трек часу.** Візьміть обидві частини ігрового поля та складіть їх у центрі ігрової зони. Розмістіть жетон часу на першій поділці треку часу, а жетон репутації – на поділці «14».
 - 4. Приготуйте колоду цілей.** Розсортуйте карти цілей на три стоси за номерами, указаними на зворотах («I», «II» та «III»). Перетасуйте кожен з утворених стосів окремо. Покладіть стос із номером «III» в комірку «Цілі» на ігровому полі, зверху покладіть стос із номером «II», а зверху нього стос із номером «I». Потім гравець за повстанців бере одну карту цілі.
 - **Командна гра.** Карту цілі бере генерал повстанців.
 - 5. Приготуйте колоду дій.** Кожен гравець бере свої карти дій з символом наймання і перетасовує їх. Це буде його колода дій. Гравець кладе свою колоду дій долілиць біля листа фракції поруч із написом «Колода дій».
 - 6. Приготуйте колоди тактики, жетони та кубики.** Окремо перетасуйте карти космічної та наземної тактики, утворивши дві колоди тактики. Покладіть їх так, щоб усім гравцям було зручно брати карти з цих колод. Потім візьміть усі жетони та кубики й покладіть їх поруч.
 - 7. Приготуйте карти місій.** Гравці беруть свої карти місій та сортують їх так, як пояснено нижче.

I Початкові місії. Усі початкові місії позначені стрілкою вниз карти. Кожен гравець бере свої 4 початкові місії та кладе їх біля себе.

II Проекти. Усі проекти мають білу зірку в синьому колі в правому нижньому куті карти. Гравець за Імперію перетасовує ці карти та кладе утворену колоду долілиць в комірку «Проекти» на ігровому полі.

III Решта місій. Кожен гравець бере свої позostalі карти місій і перетасовує їх, утворюючи свою колоду місій. Потім гравець кладе цю колоду долілиць біля листа фракції поруч із написом «Колода місій».

- 8. Розташуйте початкові війська та жетони лояльності.** Візьміть компоненти та розмістіть їх, як указано нижче:

I Перетасуйте колоду дроїдів-розвідників і відкривайте карти зверху колоди, поки не відкриєте 3 повстанські системи та 5 імперських систем. Покладіть жетони лояльності повстанцям у ці 3 повстанські системи. Покладіть жетони окупації в перші дві відкриті імперські системи. У 3 інші імперські системи покладіть жетони лояльності Імперії.

Покладіть у коробку карти дроїдів-розвідників, що визначили 5 імперських систем. Усі інші карти затасуйте назад у колоду дроїдів-розвідників.

II Гравець за Імперію отримує 3 зоряні руйнівники, 3 штурмові крейсери, 12 ЗІД-винищувачів, 12 штурмовиків, 5 АТ-СТ, 1 АТ-АТ та 1 Зірку смерті. Він розташовує ці війська в будь-яких системах з жетонами лояльності Імперії чи окупації.

– Щонайменше одна наземна фігурка повинна бути в кожній системі Імперії.

– **Командна гра.** Адмірал вирішує, де розташовувати початкові війська.

III Гравець за повстанців отримує 1 корелліанський корвет, 1 транспортник, 2 Х-вінги, 2 Y-вінги, 6 солдатів повстанців і 2 аерослідери. Він може розмістити ці війська в комірці «База повстанців» та/або в будь-якій одній системі, що не містить імперських військ.

– **Командна гра.** Адмірал вирішує, де розташовувати початкові війська.

IV Гравці беруть по 2 свої випадкові початкові карти дій (тобто карти дій без символу наймання на них) і кладуть їх долілиць біля своїх листів фракції.

Інші початкові карти дій не використовують у цій партії. Поверніть їх у коробку, не дивлячись на них.

– **Командна гра.** Кожна команда бере по 2 карти. Карту отримує той гравець, який контролює лідера, зображеного на карті. Якщо на карті не зображено лідера, будь-який гравець може використати цю карту.

- 9. Виберіть місце розташування таємної бази повстанців.** Гравець за повстанців таємно вибирає одну карту з колоди дроїдів-розвідників і кладе її під позначку «Розташування» таємної бази повстанців на ігровому полі. Потім він перетасовує колоду дроїдів-розвідників і кладе долілиць у комірку «Дроїди-розвідники» на ігровому полі.

• **Командна гра.** Якщо команда повстанців не може домовитися щодо розташування бази, рішення ухвалює генерал.

- 10. Створіть початкову руку.** Кожен гравець бере свої 4 початкові карти місій і 2 верхні карти зі своєї колоди місій. Це його початкова рука. Гравці не показують одне одному карти на руці.

• **Командна гра.** У кожній команді тільки генерал бере 2 карти місій і контролює руку з картами місій.

Тепер гравці готові розпочати гру!

АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

А

Активация систем	2
Активний гравець	2
Атака (див. Виконання атак).....	4

Б

База повстанців	2
Бій.....	3
Будівництво військ.....	5
Будівництво Зірки смерті.....	6

В

Великі кораблі	5
Винищувачі	5
Витривалість	5
Віддалені системи	6
Відступ.....	4
Війська	6
Вміння (див. Уміння)	13

Д

Дипломатія	6
------------------	---

Ж

Жетон часу та трек часу	6
Жетони саботажу.....	6

З

Завадити (див. Карті місій)	8
Заблокувати пошкодження (див. Бій)	4
Захоплення лідерів	6
Зірка смерті	6
Значення атаки	7
Значення тактики (див. Лідери)	9
Знищені війська	7
Знищені системи	7
Знищення Зірки смерті	7

І

Імперські системи	7
-------------------------	---

К

Карбонітове кільце (див. Захоплення лідерів).....	6
Карті дій	7
Карті дроїдів-розвідників.....	7
Карті місій.....	8
Карті тактики.....	8
Карті цілей.....	9
Командна гра	9
Кораблі	9
Космічний театр бойових дій (див. Бій).....	3
Креслення Зірки смерті (див. Знищення Зірки смерті)	7
Кубики.....	9

Л

Лідери	9
Ліквідація лідерів.....	10
Логістика	10
Лояльність	10

Н

Наземні війська.....	10
Наземний театр бойових дій (див. Бій).....	3
Найближча система (див. Системи)....	13
Наймання	10
Населені системи.....	10
Нейтральні системи	10

О

Обмеження на компоненти	10
Окупація	11
Омана.....	11
Отримання військ (див. Розташування військ).....	14

П

Переміщення військ.....	11
Переміщення на базу повстанців та з неї.....	3
Перемога в грі	11

Перемога в театрі бойових дій	5
Повстанські системи	11
Порятунок захопленого лідера	12
Початкові місії.....	12
Пошкодження	12
Приготування	15
Прикріплювані кільця.....	12
Проекти.....	12

Р

Раунди	12
Регіони	12
Репутація	12
Розвідка	12
Розташування військ	12

С

Символи ресурсів.....	13
Системи	13
Скид.....	13
Спецоперації.....	13
Спокуса темної сторони (див. Лідери)	10
Споруди.....	13
Спробувати виконати (див. Карті місій).....	8
Створення нової таємної бази повстанців.....	3

Т

Театр бойових дій	13
Транспортна місткість.....	13
Транспортне обмеження (див. Переміщення військ).....	11

У

Уміння.....	13
-------------	----

Ф

Фаза відновлення	13
Фаза наказів	14
Фаза призначень.....	14