



2-4 ГРАВЦІ

ВІК 7+

30 ХВ

# STAR WARS™

## SUPER TEAMS

## СУПЕРКОМАНДИ



## ПРАВИЛА ГРИ

Автор гри: Макс Гершамбо

Художник: Дерек Лауфман

Дизайн: Аксель Mai

© Asmodee Group 2024. Усі права застережено.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

## КОМПОНЕНТИ

- 1 ігрове поле
- 72 карти



- 48 карт переміщення  
(12 карт кожного кольору зі значеннями від «1» до «6»)



- 20 бонусних карт



- 4 командних карти

- 8 фігурок кораблів  
(по 2 кожного кольору)



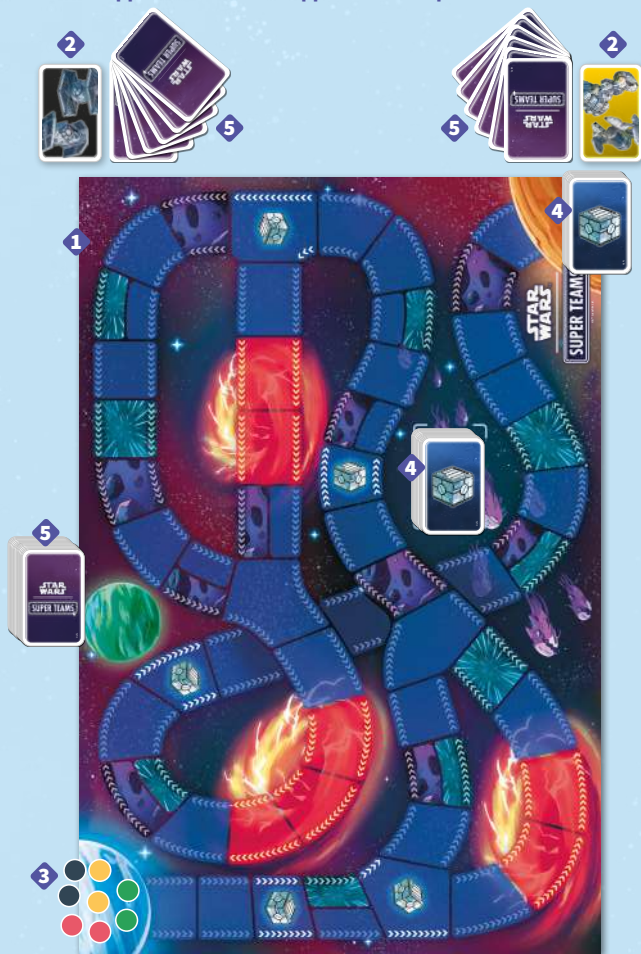
## МЕТА ГРИ

Мета кожної команди — першою перетнути фінішну лінію усіма своїми кораблями.

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 1 Покладіть ігрове поле на центр стола в межах досяжності гравців.
- 2 Кожен гравець вибирає колір, бере відповідну командну карту й 2 кораблі.
  - ▶ У грі **вдвох** кожен гравець вибирає 2 кольори.
  - ▶ У грі **втрьох** кожен гравець вибирає 1 колір. Поверніть командну карту, 2 кораблі й карти переміщення невибраного кольору в коробку.
  - ▶ У грі **вчотирьох** гравці діляться на 2 команди по 2 гравці в кожній і сідають навколо столу так, щоб команди чергувалися.
- 3 Розмістіть вибрані кораблі на стартовій планеті.
- 4 Перетасуйте 20 бонусних карт і покладіть по 2 карти за гравця долілиць на фінальну планету (4 карти для 2 гравців, 6 карт для 3 гравців або 8 карт для 4 гравців). Решту бонусних карт покладіть колодою долілиць у відповідну комірку на ігровому полі.
- 5 Перетасуйте карти переміщення й роздайте кожному гравцеві по 6 карт. Решту карт покладіть колодою долілиць біля ігрового поля.

### ПРИКЛАД ПРИГОТУВАНЬ ДЛЯ 4 ГРАВЦІВ



## КІНЕЦЬ ГРИ

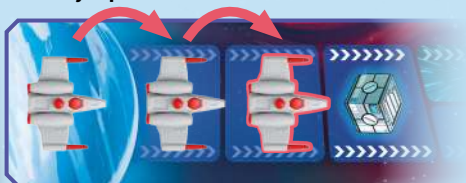
Гра закінчується, коли **всі кораблі однієї команди досягають фінальної планети** (4 кораблі, якщо ви граєте вдвох або вчотирьох; 2 кораблі, якщо ви граєте втроєх). Гравці цієї команди перемагають!

## ПЕРЕБІГ ГРИ

Першим ходить гравець, який останнім дивився «Зоряні війни»™. Далі гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою. У свій хід гравець викладає карту зі значенням від «1» до «6», вибирає корабель відповідного кольору й переміщує його на стільки клітинок, яке значення викладеної карти.



**Залежно від кольору карти гравці можуть переміщувати не лише свої кораблі, а й кораблі своїх партнерів по команді або навіть суперників.**



Приклад. Ви викладаєте червону карту зі значенням «2». Тепер ви повинні перемістити будь-який червоний корабель на 2 клітинки.

На ігровому полі є 5 типів клітинок:



**Звичайні клітинки**



**Бонусні клітинки**



**Клітинки гіперпростору**



**Клітинки поля астероїдів**



**Клітинки чорної діри Мау**

Якщо корабель **перебуває** на стартовій планеті, звичайній або бонусній клітинці, він переміщується **як завжди**.

Якщо корабель **перебуває** на клітинці гіперпростору, значення викладеної карти подвоюється (наприклад, виклавши карту зі значенням «4», перемістіть корабель на 8 клітинок).



➔ **8**

Якщо корабель **перебуває** на клітинці поля астероїдів, значення будь-якої викладеної карти дорівнює «1» (наприклад, виклавши карту зі значенням «5», перемістіть корабель лише на 1 клітинку).



➔ 1

Якщо корабель **зупиняється** на бонусній клітинці, гравець **цього кольору** бере бонусну карту. Якщо колода бонусних карт вичерпалася, перетасуйте скид і сформуєте нову колоду.



Якщо корабель **зупиняється** на подвійній клітинці (гіперпростір + поле астероїдів, гіперпростір + звичайна клітинка або поле астероїдів + звичайна клітинка), гравець, який **переміщує** цей корабель, може вибрати будь-яку половину клітинки.



Клітинки чорної діри Мау становлять особливу небезпеку — старайтеся їх оминати. Коли корабель **зупиняється** на клітинці чорної діри Мау, він повинен **переміститися назад** на найближчу звичайну клітинку. Усі клітинки чорної діри Мау треба пройти протягом одного ходу!

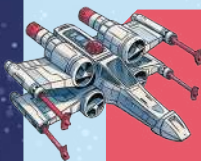


Коли **перший** корабель досягає фінальної планети, кожен гравець бере 2 випадкові бонусні карти з колоди, що розміщена на клітинці фінальної планети.



Важливо:

- ◆ на одній клітинці може перебувати будь-яка кількість кораблів;
- ◆ гравці не переміщують кораблі, які досягнули фінальної планети.



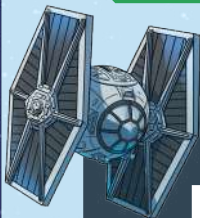
## ЧЕРВОНА КОМАНДА

Х-ВІНГ І ТИСЯЧОЛІТНІЙ СОКІЛ



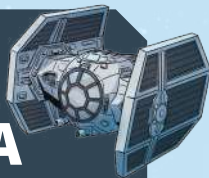
## ЗЕЛЕНА КОМАНДА

ЗОРЯНИЙ РУЙНІВНИК І ЗІРКА СМЕРТІ



## ЧОРНА КОМАНДА

ЗІД-ВИНИЩУВАЧ І ЗІД-ПОЛІПШЕНИЙ



## ЖОВТА КОМАНДА

ДЖЕДАЙСЬКИЙ ЗОРЯНИЙ  
ВИНИЩУВАЧ І ТАНТІВ IV



## КІНЕЦЬ РАУНДУ Й ПОЧАТОК НОВОГО РАУНДУ

Коли всі гравці викладуть по 6 карт переміщення, роздайте кожному гравцеві ще по 6 карт і починайте новий раунд (якщо колода переміщення вичерпалася, перетасуйте всі карти).



**Під час гри вдвох або вчотирьох, коли обидва кораблі одного кольору досягли фінальної планети, карти цього кольору вважають джокерами. Викладаючи їх, ви можете вибирати колір, який вони замінюють.**

Приклад. Обидва зелені кораблі досягли фінальної планети. Червоний гравець викладає зелену карту зі значенням «3» й вирішує перемістити один зі своїх (червоних) кораблів на 3 клітинки.



## БОНУСНІ КАРТИ

Переміщуючи корабель, **власник корабля або його партнер по команді** можуть викласти з руки бонусну карту (навіть якщо корабель перемістив суперник). Гравець, який переміщує корабель, мусить використати цю бонусну карту.



**За хід можна викласти лише одну бонусну карту для кожного корабля. Ви не можете викладати бонусну карту для корабля суперника.**

## ОПИС БОНУСНИХ КАРТ



### МАНЕВР ДЛЯ УХИЛЯННЯ

Якщо корабель **зупиняється** на клітинці чорної діри Мау, перемістіть його на наступну звичайну клітинку.





## ДОСВІДЧЕНИЙ ПІЛОТ

Якщо корабель **перебуває** на клітинці поля астероїдів, ігноруйте ефект клітинки й переміщуйтеся далі як завжди.



## ШВИДКІСТЬ СВІТЛА

Значення викладеної карти подвоюється (ніби корабель перебуває на клітинці гіперпростору).



→ **10**

Можна викласти, якщо корабель перебуває лише на звичайній клітинці, бонусній клітинці або стартовій планеті!



## БОНУС ШВИДКОСТІ

Додайте «1» до значення викладеної карти.

Не має ефекту, якщо корабель перебуває на клітинці поля астероїдів.



## МЕХАНІЧНИЙ ЗАХВАТ

Якщо повз один з кораблів вашої команди (ваш або вашого партнера по команді) переміщується корабель суперника (навіть якщо кораблі були на одній початковій клітинці), перемістіться на клітинку, на якій зупинився корабель суперника.



Важливо:

- ◆ Ви можете викласти «Механічний захват» незалежно від того, хто перемістив корабель суперника (ви, ваш партнер по команді або суперник).
- ◆ Ви завжди переміщуєтеся на ту саму клітинку, на якій зупинився корабель суперника. Неважливо, викладав він бонусну карту чи ні.
- ◆ Якщо корабель суперника перемістився повз кілька кораблів вашої команди, ви можете викласти кілька «Механічних захватів».
- ◆ У рідкісному випадку, коли останні кораблі 2 команд-суперників досягають фінальної планети одночасно, виклавши один або кілька «Механічних захватів», 2 команди ділять перемогу.

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Володимир Рибаків

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладач: Філіпп Головнін

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко