

STAR WARS

БИТВА ЗА ГОТ

КНИЖКА ПРАВИЛ

Запрошуємо взяти участь у «Битві за Гот» – динамічній настільній грі з фігурками. Кого ви поведете у бій? Жорстоку армію Імперії чи відважні сили повстанців?

Спершу прочитайте цю книжку, щоб ознайомитися з правилами гри, або відвідайте www.daysofwonder.com/battleofhoth/ і подивіться відеоправила. Потім виберіть будь-яку битву з книжки сценаріїв. Ми радимо починати з першого і проходити сценарії по черзі. Кожен наступний сценарій буде складнішим за попередній.

Після цього ви зможете ще глибше зануритися в конфлікт між Альянсом повстанців і Галактичною імперією, зігравши в дві динамічні кампанії. Вони пропонують комплексніший ігровий процес, адже ваші перемоги й поразки впливатимуть на наступні битви.

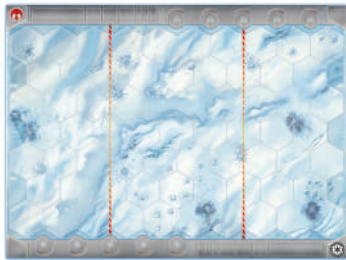


**DAYS OF
WONDER**



ВМІСТ ГРИ

♦ Двостороннє поле



♦ 1 книжка сценаріїв



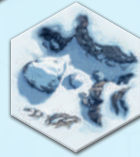
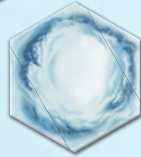
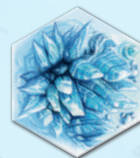
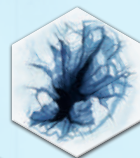
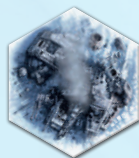
♦ Матеріали для кампанії:

10 карт підтримки

4 книжки кампанії



♦ Картонні компоненти:



19 двосторонніх плиток місцевості



6 двосторонніх жетонів переможних медалей



10 жетонів спеціальних військ



3 жетони споруд

♦ 1 набір темно-сірих фігурок армії Галактичної імперії:



2 тримачі для карт



32 снігових штурмовики



3 АТ-АТ

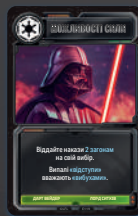


4 імперські дроїди-розвідники

25 карт командування Галактичної імперії:



16 звичайних карт



9 карт лідерів

♦ 1 набір світло-сірих фігурок армії Альянсу повстанців:



2 тримачі для карт



24 солдати бази «Відлуння»

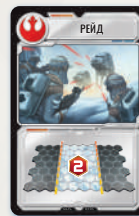


9 снігових спідерів



2 артилерії повстанців

25 карт командування Альянсу повстанців:



16 звичайних карт



9 карт лідерів

♦ 6 кубиків атаки

♦ 1 книжка правил



♦ 3 пам'ятки

- 2 пам'ятки загонів
- 1 пам'ятка місцевості





ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 1** Виберіть битву з книжки сценаріїв.
- 2** Покладіть ігрове поле на центр стола.
- 3** Розмістіть плитку місцевості відповідно до вказівок вибраного сценарію.
- 4** Розмістіть фігурки на ігровому полі, як вказано на мапі битви вибраного сценарію:
- 5** Імперські загони піхоти містять по 4 фігурки снігових штурмовиків
- 6** Імперські загони транспорту містять по 1 фігурці AT-AT
- 7** Імперські спеціальні загони містять по 2 фігурки імперських дроїдів-розвідників
- 8** Повстанські загони піхоти містять по 3 фігурки солдатів бази «Відлуння»
- 9** Повстанські загони транспорту містять по 3 фігурки снігових спідерів
- 10** Повстанські спеціальні загони містять по 1 фігурці артилерії повстанців
- 11** Жетони спеціальних загонів розмістіть біля окремих загонів, а також покладіть жетони переможних медалей

на відповідні клітинки на мапі, якщо це вказано в особливих правилах сценарію.

- 12** Покладіть пам'ятки біля ігрового поля.
- 13** Складіть тримачі для карт і розмістіть їх біля країв ігрового поля. Тримачі для карт не обов'язкові, але дуже зручні під час командної гри за одну із фракцій.
- 14** Кожен гравець вибирає фракцію і сідає з відповідного боку ігрового поля.
- 15** Кожен гравець бере 16 звичайних карт командування, що відповідають вибраній фракції (якщо гравці згодні, кожен з них може вибрати лідера й додати 3 карти командування цього лідера у свою колоду), і перетасовує свою колоду командування. Потім кожен гравець бере стільки карт командування, скільки вказано в сценарії. Кожен гравець розміщує ці карти в тримачі або бере на руку, зберігаючи їх у таємниці від гравця-суперника.
- 16** Кожен гравець кладе решту карт колодою долілиць біля себе.
- 17** Гравець, який починає гру (вказаний у сценарії), грає свою першу карту й виконує свій перший хід.





МЕТА ГРИ

Зазвичай мета гри — першим здобути певну кількість переможних медалей (від 4 до 5, залежно від умов перемоги, указаних у вибраному сценарії).

У грі «Битва за Гот» гравець здобуває переможну медаль за кожен повністю знищений ворожий загін на полі битви. Здобуту в такий спосіб медаль позначають останньою фігуркою знищеного загону. Розмістіть цю фігурку на будь-якій комірці треку переможних медалей, зображеному в нижній лівій частині ігрового поля відповідної фракції.

У деяких сценаріях додаткові медалі можна здобути на ігровому полі, захоплюючи й утримуючи певні клітинки місцевості або цілі на полі битви.

Деякі сценарії містять особливі умови перемоги, описані в розділі з особливими правилами сценарію.

Поле битви

Усі битви відбуваються на ігровому полі, поділеному на клітинки — 10 клітинок по горизонталі та 7 клітинок по вертикалі. Поле битви поділене на три секції двома червоними пунктирними лініями — це лівий фланг, центр і правий фланг для кожного із гравців. Якщо пунктирна лінія проходить через клітинку, то таку клітинку вважають і флангом, і центральною секцією. Щоразу коли правила посилаються на клітинки «базової лінії» — це стосується найближчого до відповідного гравця ряду клітинок.

ПЕРЕБІГ ГРИ

У кожному сценарії вказано, яка фракція починає гру першою. Потім гравці ходять по черзі, доки один з них не здобуде стільки переможних медалей, скільки вказано в умовах перемоги сценарію.

Під час свого ходу виконайте такі кроки по порядку:

- 1 - **ЗІГРАЙТЕ КАРТУ КОМАНДУВАННЯ** з руки горілиць.
- 2 - **ВІДДАЙТЕ НАКАЗИ**. Оголосіть усі заgonи, яким ви віддаєте накази. Кількість загонів вказана на щойно зіграній карті командування.
- 3 - **ПЕРЕМІСТІТЬ** заgonи, яким ви віддали накази, по одному в будь-якому порядку.
- 4 - **АТАКУЙТЕ** заgonами, яким ви віддали накази, по одному в будь-якому порядку.
- 5 - **ВІЗЬМІТЬ** нову карту командування.

1 Зіграйте карту командування

Заgonи можуть переміщуватися і/або атакувати тільки за умови, що їм віддані накази. Карти командування використовують, щоб віддати накази своїм військам і/або виконати особливу команду.

На початку свого ходу зіграйте одну карту командування. Покладіть її перед собою горілиць і прочитайте вголос.

Є два типи карт командування: **карти секцій** і **карти тактики**.

Карти секцій

Карти секцій використовують, щоб віддати накази заgonам

в одній або кількох вказаних секціях ігрового поля. Ці карти вказують, у якій секції (чи секціях) поля битви та скільком заgonам ви можете віддати накази.

Карти тактики

Карти тактики дозволяють вам виконувати особливі переміщення, атаки або особливі дії, вказані на карті.

Важливо. На деяких картах командування написано:

«Якщо ви не командуєте жодним заgonом піхоти/ транспорту... віддайте наказ 1 заgonу на свій вибір».

У такому разі 1 вибраний вами загін не отримує бонусів від карти, він виконує наказ як завжди будь-де на ігровому полі.

2 Віддайте накази заgonам

Зігравши карту командування, оголосіть, якому відповідному заgonу(ам) ви наказуєте.

Тільки ті заgonи, яким віддано накази, можуть переміщуватися, атакувати або виконувати особливі дії пізніше під час ходу.

Заgonам, які розташовані на клітинці з червоною пунктирною лінією, можна наказувати з обох секцій обабіч.

Ви можете віддати наказ щонайбільше один раз кожному заgonу. Якщо карта командування дає вам змогу віддати наказ більше разів, ніж ваших загонів у відповідній секції поля битви, ви втрачаєте додаткові накази.

Якщо немає загонів у секції(ях), що відповідає зіграній карті, ви просто скидаєте карту й берете нову, не наказуючи жодному заgonу.



3 Перемістіть загони

Загони, яким віддано накази, переміщуються по одному у вибраному вами порядку. Загін можна переміщувати тільки один раз під час ходу. Переміщення загону, якому віддано наказ, не обов'язкове.

Кількість клітинок, на яку може переміститися загін, якому віддано наказ, залежить від його типу. Наприклад, загін піхоти може переміститися на 1 клітинку й атакувати під час цього ходу або переміститися на 2 клітинки й не атакувати. Загін снігових спідерів може переміститися на 3 клітинки й атакувати.

Переміщення всіх загонів детально описані в «Додатку 1» (с. 8) і на пам'ятках загонів.

- ♦ Ви повинні завершити переміщення одного загону, перш ніж переміщувати інший.
- ♦ Загони, яким віддано накази, можна переміщувати між секціями поля битви.
- ♦ Два загони не можуть займати одну клітинку. Під час переміщення загін не можна переміщувати через клітинку, яка зайнята іншим загonom.
- ♦ Ви не можете розділяти загін на окремі фігурки: вони завжди залишаються разом і завжди переміщуються групою.
- ♦ Загони, які зазнали втрат, не можна об'єднувати з іншими загонами.
- ♦ Деякі особливості місцевості впливають на переміщення і можуть завадити загону переміститися на свою дальність або атакувати (див. «Додаток 2» на с. 10).

- ♦ Правила відступу дещо відрізняються від звичайного переміщення (див. розділ «Відступ» на с. 7).

4 Атакуйте загонами

Після завершення переміщень усіх загонів перевірте можливість атаки й атакуйте загонами, яким віддано накази, по одному у вибраному вами порядку.

Атакуючи ворожий загін, гравець кидає певну кількість кубиків атаки. Ця кількість залежить від типу загону нападника, відстані до цільового ворожого загону та захисту місцевості (див. «Розіграш атаки» нижче).

- ♦ Зазвичай загін може атакувати лише один раз під час ходу.
- ♦ Загін, якому віддано наказ, не зобов'язаний атакувати.
- ♦ Загін не може розділити випаді результати кубиків атаки між різними ворожими цілями.
- ♦ Кількість втрат, яких зазнав загін, не впливає на кількість кубиків атаки під час атаки. Загін з однією фігуркою має таку ж бойову силу, як і загін у повному складі.
- ♦ Атаку ворожого загону на сусідній клітинці називають **атакою в ближньому бою**.

Розіграш атаки

1 - Оголошіть загін, якому віддали наказ атакувати, і виберіть його ціль.

- **Перевірте дальність атаки.** Ціль повинна перебувати в межах дальності атаки.
- **Перевірте лінію видимості.** Ціль повинна перебувати на лінії видимості без перешкод.

Під час свого ходу Альянс повстанців грає карту командування, яка дає змогу віддати наказ 3 загонам у центральній секції ігрового поля. Гравець за повстанців віддає накази цьому 1 загону снігових спідерів і 2 загонам піхоти.



1 Гравець переміщує лівий загін піхоти на 1 клітинку, щоб наблизитися до імперської піхоти на клітинці зі скелями.



2 Гравець за повстанців хоче перемістити інший загін піхоти на клітинку з окопами. Однак загін не можна переміщувати через клітинку з іншим загonom, відповідно окопи розташовані за межами дальності переміщення (3 клітинки). Тому спершу гравець переміщує загін снігових спідерів (дальність переміщення 0-3), якому віддав наказ, щоб максимально наблизитися до ворожого імперського загону піхоти.



3 Тепер шлях вільний для другого загону піхоти: його переміщують на 2 клітинки й зупиняють на клітинці з окопами. Однак, перемістившись на 2 клітинки, цей загін не зможе атакувати під час цього ходу.



2 - Порахуйте кількість кубиків атаки для кидка. Ця кількість залежить від типу загону, що атакує, і його відстані до цілі.

3 - Визначте модифікатори місцевості, якщо такі є. Відповідно зменште кількість кубиків атаки для кидка.

4 - Розіграйте атаку. Киньте кубики атаки й розіграйте випалі результати.

Дальність атаки

Дальність атаки загону відповідного типу розраховують, як показано в цьому прикладі:



Це дальність атаки піхоти — загін піхоти може атакувати будь-який ворожий загін на відстані 3 або менше клітинок. Загін піхоти кидатиме 3 кубики, щоб атакувати ворожий загін на сусідній клітинці (ближній бій), 2 кубики, щоб атакувати ворожий загін на відстані 2 клітинок та 1 кубик, щоб атакувати ворожий загін на відстані 3 клітинок. Це базова кількість кубиків атаки для цього типу загону. Вона зменшується із 3 до 1 в міру віддалення від клітинки з ворожим загonom.

Дальності атак всіх загонів детально описані в «Додатку 1», с. 8.



Під час фази атаки серед 3 загонів з попереднього прикладу 2 можуть атакувати. Лівий загін піхоти (дальність атаки: 3/2/1) кидатиме 3 кубики проти ворожого загону піхоти в скелях. Сніговий спідер (дальність атаки 4/2) кидатиме 4 кубики. Під час цього ходу повстанська піхота на клітинці з окопами перемістилася на 2 клітинки, тому вона не може атакувати.

Лінія видимості

Щоб атакувати ворога, той повинен бути на «лінії видимості» загону, тобто загін повинен бачити свою ціль.

Проведіть уявну лінію від центру клітинки зі своїм загonom, що атакує, до центру клітинки, на якій перебуває ціль. Лінію видимості вважають заблокованою, якщо вона перетинає будь-яку клітинку з перешкодою. Перешкодами вважають:

♦ загони (дружні або ворожі);

♦ жетони місцевості та споруд, що блокують лінію видимості (див. «Додаток 2» і «Додаток 3», на с. 10). Жетони місцевості на клітинках із загonom нападника та його цілі ніколи не блокують лінію видимості.

Важливо. Докладні правила щодо лінії видимості дивіться в «Додатку 7» — «Особливі випадки» (с. 12).



Лінія видимості між цими двома загонами заблокована клітинкою зі скелями.

Модифікатори місцевості

Кожен тип місцевості та їхній вплив на атаку докладно описані в «Додатку 2» (с. 10). Зверніться до цього додатку або відповідної пам'ятки й відповідно до вказівок зменште кількість кубиків атаки.

Ці модифікатори можуть захистити загін, **що перебуває** на клітинці місцевості. Наприклад, ворожий загін перебуває на клітинці зі скелями, тому загін піхоти нападника кидатиме на 1 кубик менше. Модифікатори також можуть накладати обмеження для атаки, зокрема штрафи для атаки, якщо загін **атакує** з певної клітинки місцевості. Наприклад, загін транспорту, що перебуває на клітинці з будівлею, атакує — він отримає штраф у 2 кубики. Захист місцевості й штрафи місцевості для атаки додають.

Розіграш атак

Киньте кубики атаки. Спершу завдають влучань, а потім розіграють будь-які відступи.

Влучання

Загін нападника завдає 1 влучання за кожний випалий на кубик символ, який відповідає типу загону оборонця. Кожний випалий «вибух» також завдає 1 влучання всім типам загонів.

За кожне зазначене влучання загін оборонця зазнає втрат і вилучає 1 фігурку. Якщо вилучають останню фігурку загону, гравець-нападник розміщує її на одній з порожніх комірок треку переможних медалей на своїй стороні ігрового поля.

Якщо гравець-нападник завдає більше влучань, ніж фігурок у загоні оборонця, ці додаткові влучання марнуються.



Символ «піхота» завдає 1 влучання піхоті (сніговим штурмовикам або солдатам бази «Відлуння»).



Символ «транспорт» завдає 1 влучання транспорту (АТ-АТ або сніговим спідерам).



Символ «вибух» завдає 1 влучання будь-якому типу загону: піхоті, транспорту або спеціальним загонам.



Символ «хрест» не завдає влучання — це промах.

Будь-який випалий на кубіку символ, який не відповідає типу загону, «вибуху» або «відступу», також вважають промахом.

Відступ



Символ «відступ». Після завдання всіх влучань і зазначення втрат розігрують відступи.

За кожний випалий «відступ» загін оборонця повинен відступити на 1 клітинку — переміститися на одну клітинку в напрямку своєї базової лінії. Якщо випало два «відступи», загін переміщується на дві клітинки й т. д.

Гравець, загін якого відступає, вибирає клітинку, на яку перемістити свій загін, дотримуючись таких правил:

♦ Загін завжди повинен відступати в напрямку базової лінії гравця, який його контролює, якщо не вказано інакше в особливих правилах сценарію.

♦ Місцевість не впливає на переміщення під час відступу. Загін можна переміщувати через скелі, будівлі або уламки. Однак загін не можна переміщувати через непрохідну місцевість, навіть під час відступу.

♦ Під час відступу загін не можна перемістити на або через клітинку з іншим загonom (дружнім або ворожим).

♦ Якщо загін не може відступити або змушений відступити за межі поля битви, він зазнає одне очко втрат за кожен відступ, який не може завершити.

♦ Деякі типи місцевості дають змогу певним загonom ігнорувати один випалий на кубіках нападника «відступ».

♦ Ви не можете «вирішити» вилучити фігурку, якщо маєте вільний шлях для відступу відповідно до кількості випалих на кубіках нападника «відступів».

5 Візьміть карту командування

Після розіграшу всіх атак і відступів скиньте зіграну карту командування горілиць. Покладіть її біля своєї колоди та візьміть нову карту командування. Ваш хід завершено.

Якщо ваша колода командування вичерпалася, перетасуйте скид і сформуєте нову колоду.



1 Спершу гравець за повстанців вирішує атакувати своїм загonom піхоти. На бойову силу загону не впливають втрати, яких він зазнав, тому цей загін піхоти атакує сусідню клітинку 3 кубіками. Однак імперський загін перебуває на клітинці зі скелями, які захищають від 1 кубика під час атаки піхоти. Загін повстанців кидає 2 кубіки й отримує такі символи — «хрест» і «вибух». Нападник завдає 1 влучання — загін імперської піхоти вилучає 1 фігурку. Не випало жодного «відступу», тому відступ не розігрують. Гравець за повстанців розіграв атаку, тепер він може продовжити атакувати наступним загonom.

2 Сніговий спідер кидає 4 кубіки проти ворога на сусідній клітинці. Гравець отримує такі символи — 1 «транспорт», 2 «піхоти» та 1 «відступ». «Транспорт» — це промах, а випалі «піхоти» завдають по 1 влучанню. Із загону імперської піхоти вилучають 2 фігурки.



3 На кубіках нападника випав 1 «відступ», тому 2 вцілілі фігурки загону піхоти повинні переміститися на 1 клітинку в напрямку базової лінії Імперії. Гравець за Імперію вибирає, на яку клітинку відступає його загін. Фаза атаки завершується.





ДОДАТОК

1/ ЗАГОНИ

Звичайні загони

Звичайні загони дотримуються правил, описаних на попередніх сторінках, але для кожного з них використовують свої особливі правила. Будь ласка, уважно ознайомтеся з описом загонів нижче.

ЗАГОНИ АЛЬЯНСУ ПОВСТАНЦІВ



СОЛДАТИ БАЗИ «ВІДЛУННЯ» Загін піхоти



Кількість фігурок • 3

Переміщення • 0–1 клітинка й атака
або 2 клітинки без атаки



Атака



Зазнавання влучань



СНІГОВІ СПІДЕРИ Транспорт / літальний загін



Кількість фігурок • 3

Переміщення • 0–3 клітинки. Може
переміщуватися на клітинки
з розколинами.



Атака



Зазнавання влучань



АРТИЛЕРІЯ ПОВСТАНЦІВ Особливий / загін артилерії



Кількість фігурок • 1

Переміщення • не може переміщуватися



Атака



Зазнавання влучань



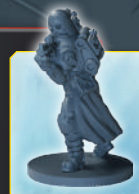
• Загони артилерії повстанців ігнорують усі випалі «відступи».

ВАЖЛИВО. Знищення загону артилерії повстанців не дає переможної медалі.

ЗАГОНИ ГАЛАКТИЧНОЇ ІМПЕРІЇ



СНІГОВІ ШТУРМОВИКИ Загін піхоти



Кількість фігурок • 4

Переміщення • 0–1 клітинка й атака
або 2 клітинки без атаки



Атака



Зазнавання влучань



АТ-АТ Загін транспорту



Кількість фігурок • 1

Переміщення: • 0–1 клітинка. Не може
переміщуватися на клітинки
з хребтами.



Атака



Зазнавання влучань



• Кубики із символами, які завдають влучань, повинні бути перекинуті для підтвердження кидка: АТ-АТ знищено, якщо під час кидка для підтвердження випадає щонайменше 1 «вибух».

• Загони АТ-АТ ігнорують усі випалі «відступи».

• Загони АТ-АТ не отримують бонусів захисту місцевості.



ІМПЕРСЬКІ ДРОЇДИ-РОЗВІДНИКИ Особливий / загін дроїдів



Кількість фігурок • 2

Переміщення • 0–2 клітинки



Атака



Зазнавання влучань



ВАЖЛИВО. Знищення загону імперських дроїдів-розвідників не дає переможної медалі.



Загони спеціальних військ

Загони спеціальних військ позначають на мапі сценарію та ігровому полі жетонами. Ці загони виконують дії так само, як звичайні загони, за винятком особливих можливостей, описаних нижче. Біля загону не можна розміщувати більше ніж 1 жетон спеціальних військ.



Штурмовики (піхота)

Ці спеціальні війська добре навчені виконувати операції в стані ворога й битися з ворожими військами в ближньому бою.

Якщо після розіграшу атаки в ближньому бою загін штурмовиків, якому віддано наказ, успішно знищив загін ворога або змусив його відступити, то цей загін штурмовиків може виконати **прорив**: загін переміщується на вільну клітинку й атакує знову.

- Загін штурмовиків може виконати тільки один прорив під час ходу.
- Атака завдяки прориву повинна бути завершена до атаки іншим загonom.
- Під час прориву діють усі обмеження місцевості для переміщення та штрафи для атаки. Наприклад, загін штурмовиків, який виконав прорив і перемістився на клітинку з уламками, не зможе атакувати знову.
- Після прориву можна атакувати будь-який ворожий загін у межах дальності.



E-Web (піхота)



На місці

Переміщення

Цей важкий багатозарядний бластер може завдавати значних пошкоджень. Але солдатам потрібен час, щоб налаштувати його після переміщення...

- Загони E-Web починають кожну битву із жетоном, що лежить стороною «на місці» догори.
- Після віддавання наказу цьому загону **та переміщення цього загону** покладіть жетон стороною «переміщення» догори.
- Після віддавання наказу цьому загону **та не переміщення**, покладіть жетон стороною «на місці» догори.
- Загін E-Web з жетоном на стороні «переміщення» виконує дії як звичайний загін піхоти.
- Загін E-Web з жетоном на стороні «на місці» може щоразу під час атак перекидати будь-яку кількість кубиків один раз.



Розвідники (піхота)

Ці спеціальні війська можуть надати дружнім загonom значну перевагу в битві, передавши інформацію про ворожі війська.

Коли загін розвідників займає клітинку з хребтами, а на його лінії видимості (на будь-якій відстані) перебуває ворожий загін, будь-який інший дружній загін, що атакує цей ворожий загін, кидає 1 додатковий кубик.



Елітні війська (піхота)

Це війська ветеранів, які розуміють важливість мобільності під час битви.

Загони елітної піхоти можуть переміщуватися на 0-2 клітинки й атакувати. Однак обмеження місцевості для переміщення й штрафи для атаки все ще діють.



Елітні ескадрильї (снігові спідери)

Елітні ескадрильї снігових спідерів формують з найкращих пілотів Повстання.

Загони елітних снігових спідерів починають гру з 4 фігурками в кожному загоні.





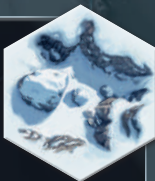
2/ МІСЦЕВІСТЬ

Хребти



- Переміщення** • Загони АТ-АТ не можуть переміщуватися на клітинки з хребтами. Для інших загонів обмежень для переміщення немає.
 - Атака** • Немає штрафів.
 - Захист** • Якщо ворожий загін, який перебуває на клітинці з хребтами, атакують, загони нападника зменшують кількість кубиків атаки на 1, якщо також не перебувають на клітинці з хребтами.
 - Лінія видимості** • Хребти блокують лінію видимості.
- Особливе правило** • Лінію видимості між 2 загонами на клітинках з хребтами блокують тільки інші загони на клітинках із хребтами, а також серакі (див. «Додаток 7», с. 12).

Скелі



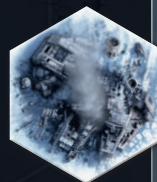
- Переміщення** • Загін, який переміщується на клітинку зі скелями, повинен зупинитися — він не може переміщуватися далі під час цього ходу.
- Атака** • Загін, який переміщується на клітинку зі скелями, не може атакувати під час цього ходу.
- Захист** • Якщо ворожий загін, який перебуває на клітинці зі скелями, атакують: загони піхоти й спеціальні загони нападника зменшують кількість кубиків атаки на 1, транспорт нападника зменшує кількість кубиків атаки на 2.
- Лінія видимості** • Скелі блокують лінію видимості.

Серакі



- Переміщення** • Серакі завжди вважають непрохідною місцевістю для загонів.
- Лінія видимості** • Серакі завжди блокують лінію видимості.

Будівлі й уламки



- Переміщення** • Загін, який переміщується на клітинку з будівлями/уламками, повинен зупинитися — він не може переміщуватися далі під час цього ходу.
- Атака** • Загін, який переміщується на клітинку з будівлями/уламками, не може атакувати під час цього ходу. Загін транспорту на клітинці з будівлями/уламками зменшує кількість кубиків атаки на 2.
- Захист** • Якщо ворожий загін, який перебуває на клітинці з будівлями/уламками, атакують: загони піхоти й спеціальні загони нападника зменшують кількість кубиків атаки на 1, транспорт нападника зменшує кількість кубиків атаки на 2.
- Лінія видимості** • Будівлі/уламки блокують лінію видимості.

Окопи



- Переміщення** • Немає обмежень.
- Атака** • Немає штрафів.
- Захист** • Якщо атакують загін піхоти, що перебуває на клітинці з окопами, усі загони нападника зменшують кількість кубиків атаки на 1. Також загін піхоти, що перебуває на клітинці з окопами, може проігнорувати 1 випалий «відступ». Інші типи загонів не мають захисту на клітинках з окопами.
- Лінія видимості** • Окопи не блокують лінію видимості.

Розколини



- Переміщення** • Розколини завжди вважають непрохідною місцевістю для загонів, крім літальних, як-от снігові спідери.
- Лінія видимості** • Розколини не блокують лінію видимості.

3/ СПОРУДИ

Споруди — це жетони місцевості, які розміщують на ігровому полі, як указано на мапі сценарію. Їх можна атакувати та знищувати, але їх ніколи не вважають загонами.

Генератор щита / Іонна гармата



- Переміщення** • Генератор щита й іонну гармату завжди вважають непрохідною місцевістю.
- Захист** • Генератор щита й іонна гармата отримують бонус захисту місцевості, на якій вони розташовані.
- Лінія видимості** • Генератор щита й іонна гармата блокують лінію видимості.



4/ ЦІЛІ

Ці поняття використовують для опису деяких загальних умов перемоги в грі «Битва за Гот», які дають змогу гравцям здобувати додаткові переможні медалі на ігровому полі:



ЦІЛЬ — тимчасова медаль

Переможну медаль на цільовій клітинці захоплюють і контролюють, доки загін відповідної фракції перебуває на цій клітинці. Якщо загін залишає клітинку з будь-якої причини (переміщення, відступ або знищення), медаль відразу втрачають і повертають на початкову клітинку.



ЦІЛЬ — постійна медаль

Переможну медаль на цільовій клітинці захоплюють і відразу здобувають, коли загін відповідної фракції переміщується на цю клітинку. Медаль не втрачають і не повертають у гру, навіть якщо загін залишає цю клітинку пізніше.



ЦІЛЬ — раптова втрата

Щойно відповідна фракція виконує умови раптової втрати, сценарій відразу закінчується, а відповідний гравець перемагає в грі.

5/ ГРА З КАРТАМИ ЛІДЕРІВ

Гра «Битва за Гот» містить 6 наборів карт лідерів: Дарт Вейдер, Максиміліан Вірс і Фірмус Піетт для Імперії та Лея Органа, Люк Скайвокер і Ган Соло для Альянсу повстанців.

Якщо під час гри в «Битву за Гот» ви хочете використовувати лідерів, кожен гравець вибирає одного з лідерів своєї фракції та затасовує 3 відповідні карти у свою колоду командування. Це карти тактики. Їх грають як звичайні карти.

6/ КОМАНДНИЙ РЕЖИМ ДЛЯ 3-4 ГРАВЦІВ

У гру «Битва за Гот» можна грати в команді з двох гравців за одну або обидві фракції. Виконайте такі кроки:

1- Сформуйте команди

Сформуйте дві команди по 2 гравці в кожній. Якщо грають 3 гравці, то команда з 2 гравців буде боротися проти одного гравця.

У кожній команді з 2 гравців виберіть одного, який буде першим гравцем і сидітиме ліворуч. Кожен гравець команди бере по 1 тримачу для карт.

2- Приготування до гри

Приготуйтеся до сценарію як завжди. Однак на кроці 9 виконайте таке:

- ◆ Якщо за фракцію грає один гравець, дотримуйтеся звичайних приготувань.
- ◆ Якщо за фракцію грає команда з 2 гравців, перетасуйте карти командування своєї фракції та роздайте по 8 карт долілиць кожному гравцю — це їхні особисті колоди. Потім кожен гравець команди бере половину (з округленням до більшого) карт командування зі своєї колоди на руку або розміщує в особистому тримачі для карт.
- ◆ Граючи з лідерами, кожен гравець команди додає по 3 карти одного

лідера в особисті колоди **після** розподілу карт командування між гравцями. Гравець-одинак додає 3 карти командування одного лідера у свою колоду перед тасуванням і взяттям карт як завжди.

3- Перебіг гри

Під час гри фракції ходять по черзі. Починає фракція, указана в приготуваннях до сценарію, незалежно від кількості гравців у кожній з команд. Однак усередині команди гравці ходять по черзі за свою фракцію.

Важливо. Гравця команди, який виконує хід, вважають активним гравцем.

Під час гри вчотирьох спершу хід виконує перший гравець команди, що почала гру, після нього хід виконує перший гравець іншої команди. Потім хід виконує другий гравець команди, що почала гру, після нього хід виконує другий гравець іншої команди.

Під час гри втрьох гравець-одинак виконує ходи після кожного гравця команди з 2 гравців.

Приклад. Гравець-одинак за Імперію грає проти команди повстанців з 2 гравців. Відповідно до сценарію повстанці починають першими, тому ходи виконуватимуть у такій

послідовності: перший гравець за повстанців — гравець-одинак за Імперію — другий гравець за повстанців — гравець-одинак за Імперію і т. д.

Під час гри в командному режимі використовують стандартні правила перебігу гри з такими змінами для команд з 2 гравців:

- ◆ Активний гравець може грати карту командування тільки зі своєї руки.
- ◆ Наприкінці ходу активний гравець кладе зіграну карту командування в особистий скид і бере нову карту командування зі своєї особистої колоди.
- ◆ Гравці однієї команди можуть показувати свої карти командування одне одному. Вони також можуть обговорювати свої стратегії та плани на майбутні ходи, але повинні робити це відкрито, щоб інша команда могла їх чути. Активний гравець має вирішальне слово, що саме робити під час свого ходу.
- ◆ Коли граєте карту «Розгорнути флот!» активний гравець може скинути до 3 карт командування й узяти стільки карт, скільки скинув, +1. Потім другий гравець може скинути до 3 карт командування й узяти стільки карт, скільки скинув.



7/ ОСОБЛИВІ ВИПАДКИ

Лінія видимості вздовж клітинок

Коли ви перевіряєте лінію видимості між двома загонами, лінія між центрами клітинок із загонами може проходити вздовж однієї або кількох клітинок з перешкодами, не перетинаючи їх. У такому разі:

- ♦ Лінія видимості не блокується, якщо перешкода чи перешкоди, уздовж яких проходить лінія, перебувають тільки по один бік від лінії (див. випадки 1 та 2 нижче).
- ♦ Лінія видимості блокується, якщо перешкоди, уздовж яких проходить лінія, перебувають по обидва боки від лінії (див. випадок 3 нижче).



3 імперські загони піхоти перебувають у межах дальності атаки артилерії повстанців і 2 з них на лінії видимості.

Випадок 1. Лінія видимості проходить уздовж лише однієї клітинки зі скелями, не перетинаючи її, тому вона не заблокована.

Випадок 2. Лінія видимості проходить уздовж двох клітинок з перешкодами (дружній загін і хребти). Вони перебувають по один бік від лінії, тому лінія видимості не заблокована.

Випадок 3. Лінія видимості проходить уздовж двох клітинок з перешкодами (скелі та хребти). Вони перебувають по обидва боки від лінії, тому лінія видимості заблокована.

Лінія видимості та межі поля битви

Половинні клітинки вздовж бічного краю поля битви також блокують лінію видимості.

Лінія видимості між цими двома загонами проходить уздовж двох клітинок з перешкодами по обидва боки від лінії (край поля битви зліва, піхота повстанців справа). Тому лінія видимості заблокована.



Лінія видимості на хребтах

Для загонів, що перебувають на клітинках з хребтами, правила лінії видимості дещо змінюються. Між двома загонами, що перебувають на клітинках із хребтами, лінію видимості блокують тільки:

- ♦ інші загони, що перебувають на клітинках із хребтами;
- ♦ сераки.

Між двома загонами, один з яких перебуває на клітинці з хребтами, використовують стандартні правила лінії видимості.



- 1** Між повстанською піхотою, яка перебуває на клітинці з хребтами, та імперською піхотою, яка не перебуває на клітинці з хребтами, використовують стандартні правила лінії видимості. Клітинка зі скелями блокує лінію видимості.



- 2** Після переміщення імперської піхоти на клітинку з хребтами скелі більше не блокують лінію видимості. Також її не блокують хребти між ними.



- 3** Лінію видимості між цими загонами можуть заблокувати тільки сераки або (як у цьому прикладі) загони, які також перебувають на клітинці з хребтами.

Автори гри: Ричард Борґ і Адріан Мартіно

Ілюстратори: Бенжамен Карре, Крістоф Дюазе, Тоні Фоті та Клеман Массон

© & ™ Lucasfilm Ltd.
Days of Wonder та логотип Days of Wonder — це зареєстровані торгові марки Asmodee North America та Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder. Усі права застережено.