

STAR WARS™

ПОВСТАНИЯ™



ПРАВИЛА ГРИ

ВСТУП

Громадянська війна триває. Залишки Старої Республіки знищені, і тепер Імперія володарює в галактиці залізною рукою. Новітня бойова станція «Зірка смерті» настільки потужна, що може знищити будь-який осередок опору.

Проте, кажуть, є нова надія. Невелика група сміливців наважилася кинути виклик Імперії. Переховуючись на таємній базі, повстанці планують завдати Імперії нищівного удару, щоб повернути галактиці свободу.

ЯК КОРИСТУВАТИСЯ ЦИМИ ПРАВИЛАМИ?

«Імператор припустився фатальної помилки. Настав час завдати йому удару».

– Мон Мотма, «Зоряні війни: Повернення джедая»

Мета цієї книжки правил – допомогти новим гравцям зрозуміти основні засади ігрової настільної гри «Зоряні війни. Повстання». Прочитайте ці правила перед тим, як починати свою першу партію.

Правила написані з перспективи гри вдвох. Наприклад, коли вказано «гравець за повстанців», то йдеться про всю фракцію повстанців, незалежно від кількості гравців за неї. Особливості командної гри докладно описані на с. 19.

В коробці з грою ви також знайдете довідник. У ньому вміщені пояснення, додаткові правила та особливі винятки, які не ввійшли в цю книжку правил. Якщо під час гри у вас виникнуть додаткові питання, зверніться до довідника.



ОГЛЯД ГРИ

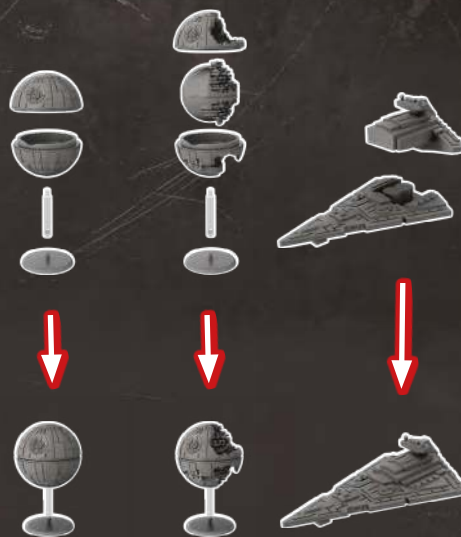
Настільна гра «Зоряні війни. Повстання» дає змогу гравцям поринути у вир епічного протистояння між Альянсом повстанців і Галактичною імперією. Учасники гратимуть за найзнаковіших персонажів саги «Зоряні війни», відправлятимуть їх виконувати таємні операції або командувати військами в битвах по всій галактиці.

Кожна з двох фракцій має дуже різні цілі й переможні стратегії. Альянс повстанців значно поступається Імперії в чисельності й навряд чи вистійть у відкритому протистоянні. Тому повстанцям ліпше залишатися в підпіллі, вдаючись до диверсій, партизанських тактик і дипломатичних хитрощів для розхитування імперських позицій. Повстанці переможуть, якщо здобудуть достатню підтримку для того, щоб розпочати повномасштабну галактичну революцію і визволитися з-під гніту Імперії.

Галактична імперія – безжальний тиранічний режим, який контролює багато систем у галактиці. Імперці мають величезні ресурси, найпотужнішу зброю та чисельну армію. Утім, попри ці переваги, іскра повстання може розпалити полум'я революції. Єдиний шанс запобігти катастрофі – якнайшвидше придушити бунт. Імперія переможе, якщо знайде та знищить таємну базу повстанців.

СКЛАДАННЯ ФІГУРОК

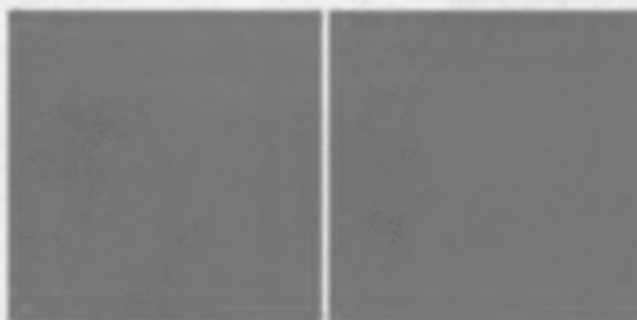
Фігурки обох Зірок смерті та зоряного руйнівника треба скласти так, як вказано нижче:



ВМІСТ ГРИ



1 довідник
1 правила гри



1 ігрове поле (складається з 2 частин)



15 карт цілей



25 лідерів на пластикових підставках
(12 імперських, 13 повстанських)



3 жетони
знищених систем



2 листи фракцій
(1 імперський, 1 повстанський)



68 карт місій
(39 імперських, 29 повстанських)



27 жетонів
окупації / лояльності
Імперії



12 жетонів
лояльності
повстанцям



32 жетони пошкоджень
(24 одиночні, 8 подвійних)



1 жетон
часу



1 жетон
репутації



31 карта
дронів-розвідників



7 прикріплюваних кілець



10 жетонів саботажу



10 спеціальних кубиків
(5 чорних, 5 червоних)



30 карт тактики
(15 наземних,
15 космічних)



153 пластикові фігурки
(89 імперських, 64 повстанські)



34 карти дій
(16 імперських,
18 повстанських)

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Перш ніж починати першу гру, витисніть усі картонні компоненти з листів і приєднайте пластикові підставки до всіх жетонів лідерів.

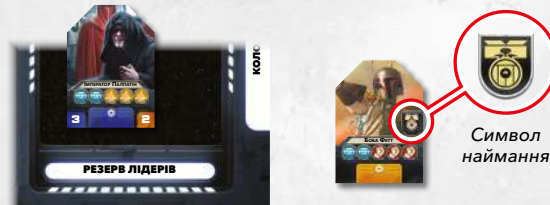
Щоб приготуватися до гри, виконайте такі кроки:

1. **Виберіть фракції та візьміть відповідні компоненти.** Вирішіть, хто гратиме за Імперію, а хто – за повстанців. Якщо ви не можете домовитися, візьміть фракції навмання.

Кожен гравець бере пластикові фігурки, лідерів, жетони лояльності, лист фракції, карти місій і дій своєї фракції та кладе їх біля себе.



2. **Розташуйте початкових лідерів.** Кожен гравець бере чотирьох своїх лідерів, на жетонах яких немає символу наймання, і розташовує їх у комірці «Резерв лідерів» на своєму листі фракції. Усіх лідерів з символом наймання потрібно розташувати біля ігрового поля. Їх можна буде додати в резерв лідерів згодом під час гри.

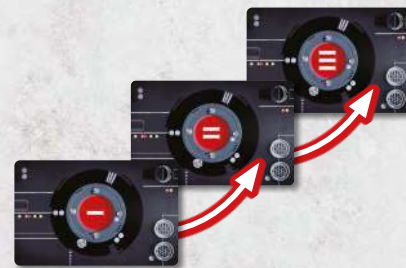


3. **Приготуйте ігрове поле та трек часу.** Покладіть ігрове поле на центр стола (візьміть дві частини поля та складіть з них мапу галактики). Потім покладіть жетон часу на поділку «1» треку часу, а жетон репутації на поділку «14» треку часу.



4. **Приготуйте колоду цілей.** Відсортуйте карти цілей на 3 стоси за номерами на сорочках («I», «II» та «III») і ретельно перетасуйте кожен з цих стосів. Потім покладіть стос із номером «III» на сорочці в комірку «Цілі» на ігровому полі. Покладіть стос із номером «II» на стос із номером «III». Покладіть стос із номером «I» на стос із номером «II». Тепер ви маєте колоду цілей.

Потім гравець за повстанців бере одну карту з колоди цілей, не показуючи її гравцю за Імперію.



5. **Приготуйте колоди дій.** Кожен гравець бере всі свої карти дій з символами наймання, перетасовує їх і кладе долілиць біля свого листа фракції поруч із позначкою «Колода дій». Це буде його колода дій. Усі карти дій, на яких немає символу наймання, не використовуються в першій грі, покладіть їх назад у коробку.



6. **Приготуйте колоди тактики, жетони та кубики.** Перетасуйте окремо усі наземні карти тактики й усі космічні карти тактики. Покладіть обидві колоди тактики на стіл так, щоб гравцям було зручно брати з них карти. Поруч покладіть усі позostalі жетони та кубики.



7. **Приготуйте карти місій.** Гравці беруть свої карти місій і сортують, як показано нижче.

- I. **Початкові місії.** Карти початкових місій позначені заокругленою стрілкою внизу карти. У кожній фракції є по чотири карти початкових місій. Гравці кладуть їх окремо від інших карт.
- II. **Проекти.** Карти проєктів – це місії, які мають білу зірку в правому нижньому куті. Гравець за Імперію ретельно перетасовує ці карти й кладе в комірку «Проекти» на ігровому полі.
- III. **Решта місій.** Кожен гравець бере позostalі карти місій і перетасовує їх, утворюючи власну колоду місій. Цю колоду треба покласти долілиць біля листа фракції поруч із позначкою «Колода місій».



8. **Розташуйте війська та жетони лояльності.** Для першої гри розмістіть фігурки й жетони лояльності так, як показано на с. 16. У наступних іграх використовуйте розділ «Розширені правила» на с. 18.



9. **Виберіть місце розташування таємної бази повстанців.** Гравець за повстанців повинен переконатися, що з колоди дроїдів-розвідників вилучені всі карти систем, де розташовані імперські війська.

Потім гравець за повстанців вибирає одну з позostalіх карт в колоді дроїдів-розвідників і кладе її долілиць під позначку «Розташування» на ігровому полі. Потім треба перетасувати колоду дроїдів-розвідників і покласти її долілиць у комірку «Дроїди-розвідники» на ігровому полі.

Якщо ви граєте вперше, переконайтеся, що вибрана система **не сусідня** з будь-якою системою, де є імперські війська.



10. **Візьміть карти.** Кожен гравець бере на руку чотири карти своїх початкових місій та бере ще дві карти зі своєї колоди місій. Карти на руці тримайте в секреті від суперника.



Тепер гравці готові розпочати гру.

ПРАВИЛА ГРИ

Партія у гру «Зоряні війни. Повстання» триває упродовж низки раундів. Протягом кожного раунду гравці виконують три фази в такому порядку:

- 1. Фаза призначень.** Гравці призначають лідерів своєї фракції виконувати місії.
- 2. Фаза наказів.** Гравці по черзі виконують ходи: відкривають місії чи виставляють лідерів на ігрове поле, щоб перемістити війська або вступити в бій.
- 3. Фаза відновлення.** Гравці відновлюють сили своїх фракцій: повертають лідерів, беруть карти місій, відправляють дроїдів-розвідників досліджувати системи, наймають нових лідерів і будують нові війська.

Кожна з цих фаз докладно описана в наступних розділах.

Гравці продовжують розігрувати раунди, доки одна з фракцій не переможе. Умови перемоги докладно описані в наступних розділах.

1. ФАЗА ПРИЗНАЧЕНЬ

У цю фазу гравці призначають своїх лідерів виконувати місії. Місії – це ключові епізоди саги «Зоряних війн», наприклад, викрадення креслень Зірки смерті. Кожен гравець має на руці карти місій – різноманітні завдання, які можна виконати за допомогою лідерів.

Починає гравець за повстанців. Він призначає будь-яких своїх лідерів на місії. Після цього гравець за Імперію призначає будь-яких своїх лідерів на місії.

Щоб призначити лідера на місію, покладіть карту місії долілиць поруч зі своїм листом фракції. Потім виберіть **одного чи двох** лідерів зі свого резерву лідерів і розмістіть їх на викладеній карті.

Виконання кожної місії потребує певних умінь, указаних у верхньому лівому куті карти. Докладне пояснення читайте в розділі «Що таке вміння?» на с. 8.

Усі лідери, яких не відправили на місії, залишаються в резерві лідерів. Їх можна буде використати під час фази наказів, щоб перемістити війська або завадити супротивнику виконати місію.

Після того як гравець за Імперію завершує призначати своїх лідерів, учасники переходять до фази наказів.

ХТО ТАКІ ЛІДЕРИ?

«Лендо, ти у нас уже генералом став, га?»
– Ган Соло, «Зоряні війни: Повернення джедая»

Лідери – це відомі персонажі всесвіту «Зоряних війн», як-от принцеса Лея чи Дарт Вейдер. Від цих персонажів залежать усі основні події гри.





Лідери переміщують війська та виконують місії. Числа на жетоні лідера – це бонуси, які лідер дає під час бою. А символи вмінь під іменем показують імовірність того, що цей лідер впорається з тією чи іншою місією. Усе це буде докладно пояснено пізніше.



Гравець за Імперію відправляє двох своїх лідерів на місії. Інші два лідери залишаються в резерві.

2. ФАЗА НАКАЗІВ

Під час фази наказів гравці переміщують свої війська та відкривають карти місій. Починаючи з гравця за повстанців, учасники у свій хід по черзі виконують одну з двох дій:

-  **Активувати систему.** Використайте лідера з резерву, щоб перемістити свої війська на ігровому полі й, можливо, розпочати бій.
-  **Відкрити місію.** Використайте лідера на карті місії, щоб відкрити цю карту й застосувати її ефект.

Гравець може спасувати в будь-який момент. Якщо гравець пасує, його хід припиняється і він більше не виконує дій до кінця цієї фази наказів. Після того як усі гравці спасують, переходьте до фази відновлення.

АКТИВУВАТИ СИСТЕМУ

Переміщуйте свої війська та вступаєте в бій, **активуючи систему** за допомогою лідера.

Щоб активувати систему, візьміть одного лідера зі свого резерву лідерів і розмістіть його в будь-якій системі. Активувавши систему, ви можете перемістити в цю систему будь-які свої кораблі з **сусідніх систем**. Ви не можете переміщувати війська з **системи**, у якій є принаймні один з лідерів вашої фракції.

Кожен переміщений корабель може перевезти певну кількість наземних військ. Ця кількість дорівнює його **ТРАНСПОРТНІЙ МІСКОСТІ**, указаній на листі фракції. ЗІД-винищувачі також треба транспортувати, наче вони належать до наземних військ.



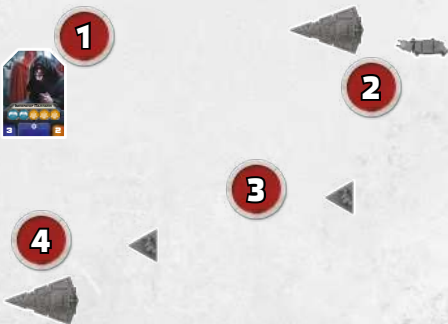
Транспортна місткість

Після переміщення військ у систему, де є війська суперника, починається бій. Бій докладно описаний далі.



Значення тактики

Якщо на жетоні лідера не вказані **ЗНАЧЕННЯ ТАКТИКИ**, він не може активувати систему.



Гравець за Імперію активує систему Кейто-Неймодія (1), використавши імператора Палпатіна. Він може перемістити зоряний руйнівник і АТ-АТ з Салласту на Кейто-Неймодію (2). Він не може перемістити штурмовиків з Кореллії, бо там немає корабля з транспортною місткістю (3). Також він не може перемістити війська з Корусанту, бо це не сусідня з Кейто-Неймодією система (4).

ЩО ТАКЕ СИСТЕМИ ТА РЕГІОНИ?

«Страх триматиме їх усіх у покорі. Страх перед цією бойовою станцією».

– гранд-мофф Таркін, «Зоряні війни: Нова надія»



Основна частина ігрового поля – це мапа галактики «Зоряних війн», на якій представлені 32 ключові зоряні системи. Кожна система містить зображення планети (1), назву системи (2), зображення навколишнього космічного простору (3) та меж системи (4). Наземні війська в системі розміщуються на зображенні планети, космічні – у космічному просторі навколо планети.

Також мапа розділена на вісім регіонів, меж яких позначені товстими оранжевими лініями. У кожному регіоні чотири зоряні системи.

Більшість систем **НАСЕЛЕНІ**. На них є місця для жетонів лояльності (5) та зображені символи ресурсів (6), що вказують, які війська можна побудувати в цій системі. Якщо в системі немає місць для жетонів лояльності й не зображені символи ресурсів, її вважають **ВІДДАЛЕНОЮ**.

Також на мапі є ділянки космічного простору, повністю оточені оранжевими лініями (7). Це непрохідні ділянки, через які не можна переміщуватися.

Як знайти таємну базу повстанців?

Коли **імперські наземні війська** переміщуються в систему, гравець за повстанців **повинен** сказати, чи є в цій системі база повстанців.

Якщо таємна база розташована саме в цій системі, гравець за повстанців мусить розкрити базу до того, як розпочнеться бій. Докладніше про те, як розкрити базу, описано далі.

ВІДКРИТИ МІСІЮ

Щоб відкрити місію, виберіть карту місії, що лежить долілиць, на яку було призначено принаймні одного лідера. Переверніть цю карту горілиць і прочитайте її вголос.

Більшість карт місій указує «спробувати виконати» або «виконати» місію у системі. Ви повинні вказати, у якій саме системі спробуєте виконати місію. На цьому етапі ви не зобов'язані надавати суперникові додаткової інформації про ваші наміри.

Після цього розмістіть лідера з карти місії в указаній системі. Наприклад, якщо на карті сказано: «Спробуйте виконати в будь-якій системі», візьміть лідера з цієї карти місії та негайно розмістіть його в будь-якій системі на ігровому полі.

Важливо. Якщо на карті місії вказано спробувати виконати або виконати місію в комірці «База повстанців», розташуйте лідера на комірці «База повстанців» на ігровому полі, а **не** у системі, де розташована таємна база.

На картах місій використовують два різні терміни, що вказують, як досягти успіху:

- Термін **ВИКОНАЙТЕ** означає, що ефект карти треба застосувати автоматично й суперник не може завадити виконанню місії своїми лідерами.
- Термін **СПРОБУЙТЕ ВИКОНАТИ** означає, що ефект карти буде застосований тільки в разі успіху місії. Місія **автоматично вважатиметься успішною**, якщо суперник не використає лідера, щоб завадити виконанню місії. Докладно про те, як завадити місії, описано далі.

Важливо. Карти початкових місій повертаються на руку після використання. Усі інші карти місій треба скинути після використання.



Завадити місії

Після того як ваш опонент оголосить, у якій системі він спробує виконати місію, ви можете відправити одного лідера з резерву, щоб завадити йому виконати цю місію. Розмістіть лідера в системі, де суперник хоче спробувати виконати місію.

Якщо в системі, де один з гравців пробує виконати місію, є лідери обох фракцій, лідер суперника **стає на заваді** місії. У такому разі обидва гравці кидають кубики, щоб визначити, чи успішною буде місія.

Кожен гравець повинен кинути кубики, кількість яких дорівнює кількості символів умінь **усіх лідерів відповідної фракції в системі**. Гравець кидає кубики лише за ті вміння, які потрібні для виконання місії. Для перевірки можна використовувати кубики будь-якого кольору.



Символи потрібних умінь



Кожен ☒ та ✖ рахують як **один успішний результат**. Кожен ✖ – як **два успішні результати**. Якщо під час спроби виконання місії, у вас випало більше успішних результатів, ніж у суперника, місія виконана успішно. Застосуйте ефект «У разі успіху» з карти. Якщо у вас випало стільки ж або менше успішних результатів, ніж у суперника, місія провалена. Супернику вдалося завадити виконанню вашої місії. Ви не застосовуєте ніяких ефектів.

ЩО ТАКЕ ВМІННЯ?

«Таємна місія? Які креслення? Що ти верзеш?»
– Сі-ЗПіО, «Зоряні війни: Нова надія»

Кожна місія вимагає певних умінь. У верхньому лівому куті карти місії вказане число та тип вміння. Це мінімальна кількість символів указанного вміння, які сумарно повинні мати лідери для того, щоб їх можна було призначити на виконання цієї місії.



На цю місію можна призначити лідера, який має щонайменше один символ розвідки (👁️).
Наприклад, імператора Палпатіна.

Що більше потрібних символів має лідер, то більша ймовірність, що лідер успішно виконає місію. На картах місій є 4 типи вмінь:

- Дипломатія.** Зазвичай такі місії забезпечують лояльність систем або дають гравцям більше військ.
- Розвідка.** Такі місії допомагають повстанцям отримати карти цілей, а Імперії просунути-ся в пошуках таємної бази.
- Спецоперації.** У таких місіях повстанці зазвичай знищують імперські війська, а Імперія за допомогою спецоперацій може захоплювати повстанських лідерів та використовувати їх для своїх цілей.
- Логістика.** У таких місіях повстанці зазвичай переміщують війська на таємну базу або з неї, а Імперія за допомогою логістики може будувати особливі війська чи пришвидшити будівництво військ.

Інші правила місій:

Коли на карті місії сказано «Спробуйте виконати проти лідера», спробу треба здійснити в системі, де перебуває лідер.

На деяких картах місій під вимогами до вмінь зображено лідера. На таку місію можна призначити **будь-якого лідера**. Проте, якщо на місію призначений саме вказаний на карті лідер, то він додає два успішні результати до тих, які викине на кубиках.



Портрет лідера на карті місії

Якщо це місія з терміном «виконайте», а не «спробуйте виконати», тоді на карті місії вказаний додатковий ефект, який застосовується, якщо на місію призначений вказаний лідер.

Колір рамки портрета лідера важливий тільки для командної гри.

ПРИКЛАД МІСІЇ



1. На початку фази наказів гравець за повстанців вирішує відкрити місію принцеси Леї. Він перевертає карту горілиць і показує місію «Інфільтрація». Її можна спробувати виконати в будь-якій системі Імперії.
2. Вирішивши спробувати виконати місію на Корусанті, він розташовує Лею в цій системі.
3. Гравець за Імперію вирішує відправити імператора Палпатіна, щоб завадити виконанню місії. Він бере лідера з резерву й розташовує його на Корусанті.
4. «Інфільтрація» вимагає вміння розвідки (👁️). Гравці рахують кількість символів цього вміння у своїх лідерів у системі. Лея та імператор мають по два символи розвідки (👁️), тому гравці кидають по 2 кубики.
Гравець за повстанців викидає ✂️, гравець за Імперію викидає ⚡️. Символ ✂️ рахується за два успішні результати, тому місію виконано успішно – гравець за повстанців може застосувати ефект карти місії.
5. Гравець за повстанців дивиться дві верхні карти колоди цілей, кладе одну з них на верх, а іншу під низ колоди.
6. «Інфільтрація» – це карта початкової місії, тому гравець за повстанців повертає її собі на руку.
Гравець за повстанців завершує виконувати місію. Тепер настає черга гравця за Імперію виконати свій хід: активувати систему чи відкрити місію.

3. ФАЗА ВІДНОВЛЕННЯ

Протягом цієї фази гравці готуються до наступного раунду, виконуючи такі кроки:

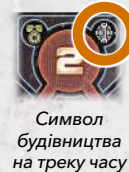
- 1. Поверніть лідерів.** Кожен гравець забирає усіх своїх лідерів з ігрового поля і повертає їх у свій резерв. Якщо лідер досі стоїть на карті місії, його також треба повернути в резерв, а карту взяти на руку.
- 2. Візьміть місії.** Кожен гравець бере дві карти місій. Якщо після цього гравець матиме на руці більше ніж 10 карт, він повинен скидати зайві карти, доки не матиме 10.
- 3. Запустіть дроїдів-розвідників.** Гравець за Імперію бере дві верхні карти з колоди дроїдів-розвідників. Кожна така карта показує систему, де **немає** таємної бази повстанців. Гравець за Імперію тримає ці карти в секреті.
- 4. Візьміть цілі.** Гравець за повстанців бере одну карту з верху колоди цілей і додає її собі на руку.
- 5. Просуньте жетон часу.** Перемістіть жетон часу на одну поділку вперед по треку часу. Потім гравці використовують символи наймання та/або будівництва, указані на поділці, де перебуває жетон часу.

I. **Символ наймання.** Кожен гравець бере по дві карти зі своєї колоди дій, вибирає **лідера** з будь-якої з цих карт і додає його у свій резерв. Під час першої партії не звертайте уваги на ефекти на цих картах, просто відкладіть їх у коробку.



Символ наймання на треку часу

II. **Символ будівництва.** Кожен гравець буде війська залежно від ресурсів, указаних у його лояльних та окупованих системах (докладно описано далі). Для окупованих систем використовують тільки крайній лівий символ ресурсу.



Символ будівництва на треку часу

Візьміть відповідні фігурки із запасу й розмістіть їх у черзі будівництва (докладно описано далі) – в комірку, номер якої відповідає числу ліворуч від символу ресурсу.



Символи ресурсів і число, що вказує номер комірки в черзі будівництва

- 6. Розташуйте війська.** Починаючи з гравця за повстанців кожен гравець переміщує війська в черзі будівництва на одну комірку в напрямку свого краю ігрового поля. Фігурки з комірки номер «1» покидають чергу: розташуйте їх у будь-яких своїх лояльних або окупованих системах. Фігурки з комірки «2» переміщуються в комірку «1», фігурки з комірки «3» – у комірку «2».

Протягом кроку «Розташування війська» кожен гравець може розташувати не більше ніж по 2 фігурки в кожній системі.

Черга будівництва Імперії

ПРИКЛАД БУДІВНИЦТВА ВІЙСК



- У фазу відновлення жетон часу переміщується на поділку з символом будівництва.
- Гравець за повстанців знаходить усі лояльні йому системи й перевіряє вказані на них символи ресурсів. Лояльний повстанцям Рілот має один символ ресурсу . На листі фракції повстанців вказано, що за символ можна побудувати солдата повстанців.
- Число «1» біля символу ресурсу вказує, що фігурку треба розмістити в комірку під номером «1» у черзі будівництва (біля Х-вінга, уже розміщеного в цій комірці).
- Після будівництва військ на всіх лояльних системах гравець за повстанців переміщує війська в черзі будівництва на одну комірку до своєї сторони ігрового поля. Солдат повстанців та Х-вінг покидають чергу, їх можна розташовувати на полі.
- Гравець за повстанців вирішує розташувати обидві фігурки в системі Рілот.

Гравець за повстанців може отримувати ресурси з комірки «База повстанців» та розташовувати в ній війська, як у звичайній системі.

Системи з ворожими військами або жетоном саботажу **не дають ресурсів на будівництво** під час кроку 5. Також в таких системах **не можна розташовувати війська** під час кроку 6.

Після розташування усіх фігурок починається новий раунд – гравці розігрують фазу призначень.

ПЕРЕМОГА В ГРІ

Гравець за Імперію негайно перемагає, якщо завойовує систему, у якій розташована база повстанців (тобто в цій системі є імперські війська й немає військ повстанців). Він завдає надзвичайно потужного удару повстанцям, забезпечуючи панування Імперії в галактиці.

Гравець за повстанців негайно перемагає, якщо жетони репутації та часу опиняться на одній поділці треку часу. Повстанці здобувають достатню підтримку в галактиці, щоб спричинити занепад Імперії.

Найпоширеніший спосіб підвищити репутацію повстанцям – це карти цілей.

КАРТИ ЦІЛЕЙ

Гравець за повстанців починає гру з однією картою цілі. Під час кожної фази відновлення він отримує ще по одній карті цілі.

Гравець за повстанців може зіграти карту цілі з руки, якщо виконає вимоги, указані на карті, у певний момент гри.

У такому разі він скидає карту та підвищує репутацію. Він переміщує жетон репутації у бік жетона часу на кількість поділок, указану у верхньому лівому куті цієї карти. Під час кожного бою і кожної фази відновлення можна зіграти тільки одну карту цілі.



Цю карту цілі можна зіграти під час бою, щоб здобути 1 репутацію

ЗІРКА СМЕРТІ

«Ця станція стала найпотужнішою зброєю у всесвіті. Пропоную застосувати її».

– Адмірал Мотті, «Зоряні війни: Нова надія»

Зірка смерті – це жахлива зброя, за допомогою якої можна знищувати цілі системи. Однак для цього гравець за Імперію повинен спершу використати місію «Дослідження та розроблення», щоб спробувати взяти карту «Активация суперлазера» з колоди проєктів.

Коли Зірка смерті знищує систему, покладіть у цю систему жетон знищеної системи й вилучіть усі повстанські наземні війська, що були там. Якщо Зірка смерті знищує систему, у якій була розташована база повстанців, гравець за Імперію негайно перемагає в грі.

Зірку смерті можна знищити тільки за допомогою карти «Креслення Зірки смерті» з колоди цілей.



Жетон знищеної системи



ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Цей розділ містить усі інші правила, потрібні для гри.

ТАЄМНА БАЗА ПОВСТАНЦІВ

Під час приготувань до гри гравець за повстанців таємно вибирає систему, де розташовуватиметься його таємна база. Гравець за Імперію не знає, де розташована база повстанців. Він спробує знайти її протягом гри. У цьому розділі пояснюються усі правила пошуку, розкриття та переміщення з бази повстанців та на неї.

Доки база повстанців прихована, гравець за повстанців може розміщувати війська в комірці «База повстанців» на ігровому полі, не розкриваючи систему з таємною базою. У такому разі всі ефекти, що посилюються на базу повстанців, стосуються комірки «База повстанців» на ігровому полі, а не системи, у якій насправді розташована таємна база.



Повстанські війська в комірці «База повстанців»

ПЕРЕМІЩЕННЯ НА БАЗУ ПОВСТАНЦІВ ТА З НЕЇ

Доки база повстанців прихована, війська повстанців можуть переміщуватися між коміркою «База повстанців» та системами, сусідніми з системою, де насправді розташована таємна база. У такому разі суперник точно знатиме систему, сусідню з базою повстанців, або навіть зможе визначити систему з самою базою.

Деякі місії дозволяють військам повстанців переміщуватися між таємною базою та іншими системами, не розкриваючи інформації про розташування бази.

РОЗКРИТТЯ ТАЄМНОЇ БАЗИ ПОВСТАНЦІВ

Якщо гравець за Імперію здобуває **лояльність** системи з таємною базою повстанців або переміщує туди **наземні війська**, гравець за повстанців повинен негайно розкрити таємну базу. Якщо наземні війська Імперії входять у систему, гравець за повстанців розкриває таємну базу перед початком бою.

Розкриваючи таємну базу, гравець за повстанців бере карту дроїдів-розвідників, що лежала під позначкою «Розташування» та кладе її горілиць у комірку «База повстанців». Усі війська та лідерів з цієї комірки він розміщує в системі, указаній на карті дроїдів-розвідників. Сама карта лишається в комірці «База повстанців», нагадуючи, що базу розкрито.

Розкривши таємну базу, гравець за повстанців усе ще може використовувати символи ресурсів з комірки «База повстанців». Проте він більше не може розташовувати побудовані війська в цій комірці чи переміщувати їх сюди. Тепер гравець використовує для цього систему з базою повстанців, яка вказана на відкритій карті дроїдів-розвідників.

СТВОРЕННЯ НОВОЇ ТАЄМНОЇ БАЗИ ПОВСТАНЦІВ

Гравець за повстанців може створити нову таємну базу за допомогою місії «Швидка мобілізація». У такому разі він бере 4 карти з верху колоди дроїдів-розвідників й вибирає одну з них для розташування нової таємної бази. Не можна вибирати лояльні Імперії системи або системи, у яких розташовані імперські війська.

Якщо ви вибираєте місце для нової бази, відкрийте карту дроїдів-розвідників з розташуванням старої бази та перемістіть усі війська та лідерів з комірки «База повстанців» у відповідну систему. Ви не матимете військ у новій таємній базі, доки не розташуєте там побудовані війська чи не перемістите туди війська із сусідніх систем.

Віддайте гравцеві за Імперію карту дроїдів-розвідників з попереднім розташуванням таємної бази. Карту з новим розташуванням таємної бази повстанців покладіть долілиць під позначку «Розташування». Перетасуйте решту карт, з яких ви вибирали місце для розташування таємної бази, і покладіть їх під низ колоди дроїдів-розвідників.

ЖЕТОНИ САБОТАЖУ

Деякі місії повстанців дозволяють покласти в систему **жетон саботажу**. Якщо у системі розміщено жетон саботажу, **жоден гравець** не може використовувати символи ресурсів цієї системи для будівництва або розташовувати в ній побудовані війська. Жетон саботажу можна вилучити з системи за допомогою певних місій Імперії.



Жетон саботажу в системі



ЛОЯЛЬНІСТЬ ТА ОКУПАЦІЯ

Жодна з фракцій не може перемогти у війні без підтримки мешканців галактики. Імперія і повстанці здобувають підтримку, переконуючи жителів зоряних систем долучитися до них. Для цього в грі використовують термін **ЛОЯЛЬНІСТЬ**. Крім того, Імперія може окупувати системи силовим шляхом й змушувати населення надавати їй підтримку.

ЛОЯЛЬНІСТЬ

Кожна населена система має певну лояльність населення – повстанцям, Імперії або жодній з фракцій (нейтральна система). Поточна лояльність системи позначається жетоном лояльності в цій системі. Якщо в системі немає жетона лояльності, система нейтральна.



Жетон лояльності Імперії

Зазвичай гравці здобувають лояльність системи, виконуючи дипломатичні (♠) місії. Гравці, що мають жетони лояльності у системах, можуть отримувати в цих системах ресурси для будівництва військ.

Коли ви «здобуєте 1 лояльність» у нейтральній системі, покладіть в цю систему жетон лояльності вашої фракції. Тепер ця система лояльна вам. Коли ви «здобуєте 1 лояльність» в системі, лояльній вашому супернику, просто вилучіть жетон лояльності суперника з цієї системи. Тепер це нейтральна система.

Кожна система, що має жетон лояльності Імперії чи жетон окупації – це **імперська система**. Корусант завжди лояльний Імперії, тому не може здобути чи втратити лояльність.

ОКУПАЦІЯ

Гравець за Імперію може окупувати систему, щоб змусити її жителів будувати імперські війська.



Жетон окупації

Якщо в системі без жетона лояльності Імперії є **принаймні одна фігурка імперських наземних військ**, Імперія окупує цю систему. Покладіть жетон окупації на місце для жетонів лояльності в цій системі.

Якщо щойно окупована система мала жетон лояльності повстанцям, покладіть жетон окупації **на** жетон лояльності повстанцям. Це означає, що населення системи змушене працювати на Імперію.

Як тільки в окупованій системі не залишиться наземних військ Імперії, скиньте жетон окупації з цієї системи. Якщо під ним був жетон лояльності повстанцям, система знову лояльна повстанцям. Якщо під жетоном окупації не було іншого жетона, система стає нейтральною.

В окупованих системах гравець за Імперію може використовувати тільки **крайній лівий** символ ресурсу для будівництва військ. Гравець за повстанців не може отримувати ресурси з окупованих систем або розташовувати в них побудовані війська, навіть якщо під жетоном окупації є жетон лояльності повстанцям.



Крайній лівий символ ресурсу в системі Утапау – це синій ●

ПРИКРІПЛЮВАНІ КІЛЬЦЯ

Деякі ефекти карт прикріплюють до лідерів особливі **кільця**. Якщо вам треба прикріпити кільце до лідера, вставте підставку в отвір кільця і трохи натисніть, щоб з'єднати підставку з кільцем.

Ефекти кілець пояснені на картах, завдяки яким ці кільця з'являються в грі. Якщо лідер з кільцем отримує інше кільце, приберіть попереднє кільце та прикріпіть до лідера нове.



Ган Соло в карбонітовому кільці

ЗАХОПЛЕННЯ ЛІДЕРІВ

Деякі ефекти, наприклад, один з ефектів на карті місії Імперії «Пастка для повстанських шпигунів», дозволяють захоплювати лідерів повстанців. Якщо повстанського лідера захоплено, прикріпіть до нього відповідне кільце. Захоплені лідери зазвичай не можуть завадити супернику виконати місію. Також вони не повертаються в резерв лідерів та не можуть бути переміщені гравцем за повстанців. Утім, якщо в системі є тільки захоплені повстанські лідери, вони не заважають переміщувати повстанські війська з цієї системи.



Прикріплюване кільце, яким позначається захоплений лідер

Гравець за Імперію може переміщувати захоплених лідерів повстанців за тими ж правилами, що й свої наземні війська. Також гравець за Імперію може спробувати виконати місії проти захоплених лідерів, наприклад, щоб здобути на допиті інформацію про розташування таємної бази. У такому разі захоплений лідер стає на заваді виконанню місії, попри те що його захоплено.

У гравця за Імперію є тільки одне прикріплюване кільце для позначення захопленого лідера. Отже, якщо гравець за Імперію захоплює іншого лідера повстанців, він знімає кільце з попереднього захопленого лідера (повстанці рятують його з полону) й прикріплює до нового захопленого лідера.

ПОРЯТУНОК ЗАХОПЛЕНИХ ЛІДЕРІВ

Якщо в системі із захопленим лідером немає імперських військ (зазвичай таке трапляється після поразки Імперії в бою), захопленого лідера негайно рятують. Деякі карти місії також дозволяють рятувати лідерів.

Якщо захопленого лідера врятовано, зніміть з нього прикріплюване кільце та розмістіть у комірці «База повстанців».

СПОРУДИ

Генератор щитів та іонна гармата – це особливі види наземних військ, що називаються **спорудами**. Споруди нерухомі (їх не можна переміщувати), вони не додають кубиків під час бою. Однак вони мають певні ефекти, які можна використовувати під час бою. Ці ефекти вказані на листі фракції повстанців.



Символ споруди

БІЙ

К оли один з гравців переміщує свої війська у систему з військами суперника, починається бій. Щоб розіграти бій, виконайте такі кроки:

- 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.
- 2. Візьміть карти тактики.** Кожен гравець бере карти тактики згідно зі значеннями тактики свого лідера (якщо він є в системі). Ви берете кількість карт космічної тактики, що дорівнює космічному значенню тактики вашого лідера (синє значення тактики), і кількість карт наземної тактики, що дорівнює наземному значенню тактики вашого лідера (оранжеве значення тактики). Якщо у вас кілька лідерів у системі, використовуйте найбільше значення наземної тактики та найбільше значення космічної 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, у якій беруть участь усі його кораблі. Потім суперник виконує одну атаку, у якій беруть участь усі його кораблі. Про атаки докладно читайте далі.

Виконуйте цей крок, тільки якщо обидва гравці мають кораблі в системі.
 - II. Наземний театр бойових дій.** Активний гравець виконує одну атаку, у якій беруть участь усі фігурки його наземних військ. Потім його суперник виконує одну атаку, у якій беруть участь усі фігурки наземних військ опонента.

Виконуйте цей крок, тільки якщо обидва гравці мають наземні війська в системі.
 - III. Відступ.** Починаючи з активного гравця, кожен гравець має можливість вивести свої війська з системи.
 - IV. Наступний раунд.** Якщо обидві фракції одночасно мають війська принаймні в одному театрі бойових дій (у космосі або на землі), починається наступний раунд бою. Інакше бій завершено.

ВИКОНАННЯ АТАК

Під час атаки ви кидаєте кубики та завдаєте пошкоджень військам суперника, що перебувають у тому ж театрі бойових дій. Атаку виконують у такому порядку:

1. Киньте кубики

Киньте стільки кубиків і такого кольору, як показано у значеннях атаки всіх ваших кораблів або наземних військ.



Під час однієї атаки можна кинути не більше ніж 5 червоних і 5 чорних кубиків.

2. Вплиньте на бій

Після кидка кубиків ви можете будь-яку кількість разів вплинути на бій. Є два способи вплинути на бій:

☞ Зіграйте карту тактики. Ви можете зіграти карту тактики з руки, щоб застосувати її ефект. Ціллю карти тактики можуть бути тільки війська в тому театрі бойових дій, у якому відбувається бій. Зігравши карту, скиньте її. Якщо на карті є символ ✘, ви повинні скинути один кубик зі значенням ✘ (з тих, які ви кинули під час атаки), щоб застосувати ефект.

☞ Візьміть карту тактики. Ви можете скинути один з кубиків, на якому випало значення ✘, щоб узяти карту тактики з колоди цього театру бойових дій. Узяту карту можна використати під час цього раунду бою або притримати до наступних раундів цього бою.

3. Завдайте пошкодження

Після того як ви вплинете на бій, розподіліть пошкодження між фігурками суперника: покладіть кубики (або карти) біля фігурок, яким ви хочете завдати пошкодження. Пошкодження можна розподілити тільки між фігурками в театрі бойових дій, де відбувається атака.

Символи на кубиках використовують так:

☒ Влучання: завдайте одного пошкодження фігурці, що має значення витривалості того ж кольору, що й кубик.

✘ Пряме влучання: завдайте одного пошкодження фігурці з чорним або червоним значенням витривалості.

Приклад. За ЗІД-винищувач треба кинути чорний кубик. Кожен ☒ з чорного кубика може завдати пошкодження тільки фігуркам з чорним значенням витривалості – Х-вінгу або Y-вінгу. Чорний ☒ не завдає пошкоджень фігуркам з червоним значенням витривалості, таким як корелліанський корвет.

4. Заблокуйте пошкодження

Коли суперник атакує вас, ви можете заблокувати пошкодження за допомогою карт тактики. Заблоковані пошкодження скасовуються і ніяк не впливають на ваші війська.

5. Знищте війська

Якщо кількість завданих фігурці пошкоджень дорівнює або перевищує її значення витривалості, фігурку **ЗНИЩЕНО** (поверніть її в запас компонентів). Якщо фігурка ще не атакувала в поточному раунді бою, вона буде знищена **після виконання своєї атаки** у відповідному театрі бойових дій (в космічному або наземному). Таку фігурку кладуть на лист її фракції, щоб не забути, що її треба знищити після атаки. У поточному раунді така фігурка атакує за звичайними правилами.

Якщо кількість завданих фігурці пошкоджень менша ніж значення її витривалості, покладіть під фігурку жетони пошкоджень, сума значень яких дорівнює кількості завданих пошкоджень. Ці жетони пошкоджень зберігаються в наступних раундах бою, їх не можна вилучати. **Наприкінці бою** всі жетони пошкоджень скидаються.

ВІДСТУП

Якщо ви відступаєте з бою, перемістіть свого лідера та війська з системи, де відбувся бій, у сусідню систему за звичайними правилами переміщення та транспортної місткості.

Якщо ви не маєте лідера в системі, ви не можете відступити. Якщо гравець за Імперію має в бою Зірку смерті, він не може відступити.

У разі відступу ви повинні відступити в систему, де маєте власні війська або ваш жетон лояльності, якщо це можливо. Ви не можете відступити у систему з ворожими військами або в систему, з якої суперник перемістив свої війська, щоб розпочати бій.

ПРИКЛАД БОЮ

- Гравець за Імперію активував систему Явін за допомогою Дарта Вейдера й перемістив туди один зоряний руйнівник та один ЗІД-винищувач.
- Гравець за повстанців бере Яна Додонну зі свого резерву лідерів і додає його в систему. В обох лідерів указано «2» у значеннях тактики для космічного бою, тож вони беруть по дві карти космічної тактики (не показуючи карти одне одному).
- Гравець за Імперію атакує першим. За свої кораблі він кидає 2 чорні та 2 червоні кубики.
- Тепер він впливає на бій. Він прибирає свій кубик зі значенням ✘, щоб зіграти з руки карту тактики ✘. Ця карта завдає по одному пошкодженню не більше ніж двом різним фігуркам. Тому гравець за Імперію завдає по одному пошкодженню кожному повстанському винищувачу.
- Потім гравець за Імперію призначає ☒ з чорного кубика на У-вінг. У цьому бою не можна призначити пошкодження червоного ☒, бо у обох повстанських винищувачів чорні значення витривалості.
- Гравець за повстанців грає карту, щоб заблокувати одне пошкодження Х-вінгу. У-вінг зазнав
- летальних пошкоджень, тож він буде знищений після своєї атаки.
- Гравець за повстанців атакує своїми кораблями. Кинувши один чорний та один червоний кубик, він вирішує не впливати на бій.
- Гравець за повстанців вирішує призначити свій чорний ✘ на ЗІД-винищувач. Гравець за Імперію не блокує пошкодження, тож ЗІД-винищувач буде знищено.
- У-вінг та ЗІД-винищувач знищені та повертаються у відповідні запаси компонентів.

Якщо обидва гравці мають наземні війська в системі, вони розіграють наземний театр бойових дій.

ВІЙСЬКА ТА ЛОЯЛЬНІСТЬ У ПЕРШІЙ ГРІ

У першій грі розмістіть фігурки та жетони лояльності, як указано нижче. У подальших іграх використовуйте «Розширені правила» на с. 18, щоб мати більше тактичних можливостей під час партії.



- 1.** Вилучіть із колоди дроїдів-розвідників такі карти: Кореллія, Мандалор, Салукемай, Салласт та Мустафар. Перетасуйте колоду й покладіть її у відповідну комірку ігрового поля.
- 2.** **Кашиїк:** 1 жетон лояльності повстанцям.
- 3.** **Ботавуї:** 1 корелліанський корвет, 1 транспортник повстанців, 1 Х-вінг, 1 Y-вінг, 3 солдати повстанців, 1 аероспідер, 1 жетон лояльності повстанцям.
- 4.** **Набу:** 1 жетон лояльності повстанцям.
- 5.** **Комірка «База повстанців»:** 1 Х-вінг, 1 Y-вінг, 3 солдати повстанців, 1 аероспідер.
- 6.** **Салукемай:** 1 зоряний руйнівник, 2 ЗІД-винищувачі, 2 штурмовики, 1 АТ-СТ, 1 жетон лояльності Імперії.
- 7.** **Мандалор:** 1 Зірка смерті, 4 ЗІД-винищувачі, 2 штурмовики, 1 АТ-СТ, 1 жетон окупації.
- 8.** **Корусант:** 1 зоряний руйнівник, 1 штурмовий крейсер, 2 ЗІД-винищувачі, 3 штурмовики, 1 АТ-АТ, 1 АТ-СТ.
- 9.** **Кореллія:** 1 штурмовий крейсер, 1 штурмовик, 1 жетон лояльності Імперії.
- 10.** **Салласт:** 1 зоряний руйнівник, 2 ЗІД-винищувачі, 2 штурмовики, 1 АТ-СТ, 1 жетон окупації.
- 11.** **Мустафар:** 1 штурмовий крейсер, 2 ЗІД-винищувачі, 2 штурмовики, 1 АТ-СТ, 1 жетон лояльності Імперії.

ЗУПИНИТИСЯ ПОВИНЕН ТИ ТУТ!

Якщо ви хочете зіграти удвох, вам відомі всі потрібні для першої гри правила. Якщо ви хочете зіграти з більшою кількістю гравців, прочитайте розділ «Командна гра» на с. 19.

Перед початком першої гри переконайтеся, що всі гравці прочитали розділ «Стратегія в першій грі» на звороті цієї книжки правил.

Якщо під час гри у вас виникнуть додаткові запитання, скористайтеся довідником.

Щастя вам! І нехай буде з вами Сила!



ТВОРЦІ

Автор гри: Корі Конечка

Розробник: Стівен Кімболл

Продюсер: Стівен Кімболл

Графічний дизайн: Дейвід Арділа, студія Edge, Семюел Шимота, Крістофер Гош і Моніка Скупа

Керівник із графічного дизайну: Браян Шомбург

Обкладинка: Даррен Тан

Ілюстрації планет: Девід Арділа, Ентоні Девайн, Хосе Михаїл Еллосо та Стефан Сомерс

Ілюстрації: Метт Олсон, BalanceSheet, Крістофер Баласкас, Крісті Баланеску, Тіціан Бараччі, Раян Барджер, Хорхе Барреро, Кассандра Болан, Джон Боско, Метт Бредбері, Адам Берн, Александр Деїнш, Крістіна Девіс, Аллен Дуглас, Тоні Фоті, Мішель Фріго, Маріуш Гендзель, Зак Грейвз, Ричард Ганушек, Imaginary FS Pte Ltd, Ендрю Йогансон, Джефф Лі Джонсон, Джейсон Юта, Адам Лейн, Ігнасіо Базан Лацкано, Ральф Мак-Кверрі, Марк Молнар, Джейк Мюррей, Амін Нексєві, Девід Оден Неш, Майк Неш, Мацей Ребіж, Алехандру Сабо, Тоні Шастін, Меттью Старбак, Ніколас Штольман, Ангела Сунг, Даррен Тан, Раян Вальє, Хосе Вега, VIKO, Магалі Вільнев, Джейкоб Волкер, Крістер Віббен і Бен Цвайфель

Керівник з ілюстрацій планет: Джон Тейлон

Художній керівник: Енді Крістенсен

Скульптори: Джейсон Бодуан, Бекслі Андраджек, Ніклас Норман та Гері Сторкамп

Технічне редагування: Отом Кольєр

Коригування: Адам Бейкер та Ніколас Г'юстон

Координація забезпечення якості: Зак Тевалтомас

Спеціалістка ліцензування FFG: Аманда Грінгарт

Менеджери з виробництва: Сімон Елліот і Меган Ден

Виконавчий продюсер: Майкл Герлі

Видавництво: Крістіан Т. Петерсен

Схвалення Lucasfilm: Кріс Голлагер та Браян Мертен

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Координатор проєкту: Володимир Рибаків

Перекладач: Михайло Клейменов

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка: Андрій Журба

Українське видання © 2024 Geekach LLC. Усі права застережено.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games та логотип FFG — це © Fantasy Flight Games. Gamegenic та логотип Gamegenic logo — це ™ & © Gamegenic GmbH, Німеччина. Fantasy Flight Games розташоване за адресою 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, США, 651-639-1905. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених на ілюстраціях.



ЗОРЯНІ ВІЙНИ: ПОВСТАННЯ
ПРАВИЛА ГРИ

17

РОЗШИРЕНІ ПРАВИЛА

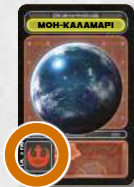
Правила цього розділу описують розширені приготування до гри та дають змогу використовувати тематичні карти дій для кожного лідера. Після першої партії дотримуйтеся саме цих правил.

ПОЧАТКОВІ ВІЙСЬКА ТА ЛОЯЛЬНІСЬ

Під час приготувань до гри учасники можуть вибирати, з якими лояльними системами вони почнуть гру та як розмістять війська. Під час кроку 8 приготувань замість указівок із розділу «Війська та лояльність у першій грі» на с. 16, виконайте такі кроки.

1. Перетасуйте колоду дроїдів-розвідників. Відкрийте зверху колоди карти, доки не буде відкрито 3 системи повстанців і 5 систем Імперії.

Покладіть жетони лояльності повстанцям у кожну з трьох систем повстанців. Покладіть жетони окупації в перші 2 системи Імперії та жетони лояльності Імперії в наступні 3 системи Імперії.



Карта дроїдів-розвідників із символом лояльності повстанцям

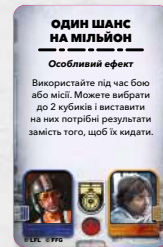
Покладіть у коробку 5 взятих карт дроїдів-розвідників з системами Імперії, вони не знадобляться у цій грі. Відкриті карти з системами повстанців затасуйте назад у колоду дроїдів-розвідників.

2. 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. Ці фігурки він може будь-як розподілити між системами з жетонами окупації або лояльності Імперії. Проте в кожній такій системі повинна бути принаймні одна наземна фігурка.
3. Гравець за повстанців отримує 1 корелліанський корвет, 1 транспортник повстанців, 2 Х-вінги, 2 Y-вінги, 6 солдатів повстанців і 2 аероспідери. Ці фігурки він може розмістити в комірці «База повстанців» та/або в будь-якій **одній** системі, що не містить імперських військ.
4. Кожна фракція бере по дві випадкові початкові карти дій (тобто карти дій без символів наймання). Ці карти надають спеціальні одноразові ефекти (див. «Карти дій» праворуч).

Після цього гравці продовжують виконувати кроки приготувань до гри, описані на с. 5.

КАРТИ ДІЙ

Карти дій надають особливі приховані ефекти лідерам. Під час приготувань гравці отримують по дві випадкові початкові карти дій і кладуть їх долілиць біля своїх листів фракцій. Ви можете дивитися на свої карти дій у будь-який момент гри. Покладіть інші початкові карти дій у коробку, вони не знадобляться у цій грі.



Карта дій

Кожну карту дії можна використати один раз за гру. Коли ви вирішуєте зіграти карту дій, переверніть її горілиць і застосуйте ефект карти. Потім покладіть карту в коробку, її більше не можна використовувати в поточній партії.

Карти дій, які можна використати під час місії чи бою, **можна зіграти, тільки якщо** в системі перебуває один з лідерів, указаних на карті.

Над ефектом карти грубим шрифтом вказано, коли його можна застосувати.

- ⇒ **Призначення.** Цю карту використовують під час фази призначень. Замість того щоб призначати лідера на місію, ви можете перевернути карту горілиць і застосувати її ефект.
- ⇒ **Початок бою.** Цю карту використовують відразу після першого кроку бою («Додайте лідера»).
- ⇒ **Негайно.** Цю карту треба зіграти відразу після отримання. Ви можете отримати карту під час приготувань до гри або вибрати її, коли наймаєте лідера. Відразу відкрийте карту й застосуйте її ефект.
- ⇒ **Особливий ефект.** Ефект застосовують згідно з указівками на карті.

Ви можете отримати додаткові карти дій, коли переміщуєте жетон часу під час фази відновлення. Коли ви наймаєте лідера у цій фазі, покладіть вибрану карту **долілиць** біля свого листа фракції. Другу карту покладіть долілиць під низ колоди дій.

КОМАНДНА ГРА

Настільна гра «Зоряні війни. Повстання» може бути ще захопливішою, якщо в неї гратимуть три або чотири учасники. Командний варіант гри дає змогу двом гравцям виступати на боці однієї фракції. Кожен гравець матиме певні обов'язки та контролюватиме половину лідерів фракції.

Командну гру грають за звичайними правилами, але з такими винятками:

ВИБЕРІТЬ РОЛІ

Коли ви вибираєте фракції, також розподіліть ролі. Коли двоє учасників грають за одну фракцію, один з них буде адміралом, а другий – генералом цієї команди.

Адмірал та генерал контролюють різних лідерів і мають різні обов'язки, описані нижче. Кожен гравець сам ухвалює рішення щодо своїх лідерів і кидає за них кубики під час виконання місії.

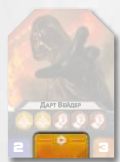
Обидва гравці можуть активувати системи та переміщувати кораблі та/або наземні війська своєї команди.

ЛИСТИ ФРАКЦІЙ

Якщо в грі бере участь більше ніж 2 гравці, використовуйте сторону листів фракції з позначкою «Командна гра». Кожна команда має 2 резерви лідерів. Кожного лідера розміщують у резерв відповідного кольору: адмірал – синій, генерал – оранжевий.

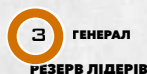


Лідер адмірала



Лідер генерала

Під час фази наказів гравці ходять за порядком ініціативи, указаним біля назви ролі цього гравця (тобто спершу ходить той, хто виконує роль №1, потім №2 і так далі). У свій хід гравець може активувати систему за допомогою одного зі своїх лідерів, відкрити місію, на яку **призначений один з його лідерів**, або спасувати.



Порядок ініціативи

КОМУНІКАЦІЯ

Гравці з однієї команди можуть ділитися між собою будь-якою інформацією. 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.

ОБОВ'ЯЗКИ АДМІРАЛА

Наймання. Якщо під час фази відновлення жетон часу переміщується на поділку з символом наймання, адмірал бере дві карти дій і вирішує, якого лідера найняти. Якщо він вибирає лідера оранжевого кольору, то віддає карту генералу й додає відповідного лідера в резерв лідерів генерала.

Космічний театр бойових дій. Адмірал кидає кубики, бере й грає карти тактики космічного бою та ухвалює всі рішення під час космічних бойових дій.

Будівництво та розташування військ. Адмірал ухвалює всі рішення щодо будівництва та розташування військ.

ОБОВ'ЯЗКИ ГЕНЕРАЛА

Кarti місії. І адмірал, і генерал можуть призначати на місії своїх лідерів. Однак генерал контролює руку з картами місії, і якщо гравці не дійдуть згоди, генерал може заборонити адміралові призначати лідера на місію.

Наземний театр бойових дій. Генерал кидає кубики, бере й грає карти тактики наземного бою та ухвалює всі рішення під час наземних бойових дій.

Дроїди-розвідники. Генерал Імперії відповідає за дроїдів-розвідників. Він бере карти з колоди дроїдів-розвідників і розпоряджається ними під час гри.

Цілі. Генерал повстанців відповідає за цілі. Він бере карти цілей, розпоряджається ними й вирішує, коли та яка карта цілі буде зіграна.

ГРА ВТРЬОХ

Під час гри втрьох один гравець грає за повстанців, а інші двоє – за Імперію (один адмірал й один генерал).

Гравець за повстанців використовує сторону листа фракції з позначкою «Командна гра». Він виконує 2 ходи в кожному раунді й використовує оранжевих і синіх лідерів окремо за правилами командної гри.

ПАМ'ЯТКА

ПОРЯДОК ХОДУ

Цей розділ коротко описує всі дії, які виконують під час ходу. Фрази «Тільки генерал» та «Тільки адмірал» використовують для позначення гравця, який виконує цей крок у командній грі.

- Фаза призначень.** Починаючи з повстанців, гравці призначають лідерів на місії.
- Фаза наказів.** Гравці по черзі виконують ходи: відкривають місії або активують системи, щоб перемістити війська.
- Фаза відновлення:**
 - Поверніть лідерів.** Поверніть усіх лідерів з ігрового поля у відповідні резерви лідерів на листах фракцій.
 - Візьміть місії.** Кожен гравець бере по дві карти місій, а потім скидає зайві (на руці повинно залишитись не більше ніж 10 карт місій). **[Тільки генерал]**
 - Запустіть дроїдів-розвідників:** гравець за Імперію бере дві карти дроїдів-розвідників. **[Тільки генерал]**
 - Візьміть цілі.** Гравець за повстанців бере одну карту цілі. **[Тільки генерал]**
 - Просуньте жетон часу.** Перемістіть жетон часу на одну поділку вперед по треку часу. Потім найміть лідерів та/або побудуйте війська залежно від символів на поділці, де перебуває жетон.
 - Символ наймання.** Кожен гравець бере 2 карти зі своєї колоди дій, вибирає і залишає собі одну з них. Також кожен гравець додає в резерв одного лідера з вибраної карти. Іншу карту треба покласти під низ колоди дій. **[Тільки адмірал]**
 - Символ будівництва.** Кожен гравець розміщує в черзі будівництва фігурки за кожною лояльну та окуповану системи. **[Тільки адмірал]**
 - Розташуйте війська.** Починаючи з гравця за повстанців, кожен гравець переміщує всі фігурки в черзі будівництва на одну комірку в напрямку свого краю ігрового поля. Усі війська, що покинули чергу, розташовують на ігровому полі в лояльних чи окупованих системах або в комірці «База повстанців» (не більше ніж 2 фігурки в одній системі). **[Тільки адмірал]**

БІЙ

Цей розділ коротко описує усі кроки які виконують під час бою.

- Додайте лідера.** Якщо ваша фракція не має лідера у системі, можете взяти свого лідера з резерву й розташувати його у системі.
- Візьміть карти тактики.** Кожен гравець бере карти тактики залежно від значень тактики свого лідера.
- Раунд бою:**
 - Космічний театр бойових дій.** Починаючи з активного гравця, кожен гравець виконує одну атаку всіма своїми кораблями. **[Тільки адмірал]**
 - Наземний театр бойових дій.** Починаючи з активного гравця, кожен гравець виконує одну атаку всіма своїми наземними військами. **[Тільки генерал]**
 - Відступ.** Починаючи з активного гравця, кожен гравець може відступити своїми військами з системи.
 - Наступний раунд.** Якщо обидві фракції мають війська в одному театрі бойових дій (наземному чи космічному), починається новий раунд бою. Інакше бій завершено.

СТРАТЕГІЯ В ПЕРШІЙ ГРІ





Якщо ви вперше граєте в «Зоряні війни. Повстання», то велика кількість можливостей може спантеличити вас. Цей розділ допоможе новачкам у їхній першій грі.

У повстанців значно менше військ, ніж у Імперії. На щастя, вони не ставлять собі за мету завоювання галактики. Навіть якщо майже всі повстанські війська знищено, повстанці все ще можуть перемогти. Для цього вони повинні тримати в секреті розташування таємної бази й підвищувати репутацію за допомогою карт цілей.

Головна мета Імперії – знайти таємну базу повстанців. Для цього треба зосередитися на отриманні більшої кількості карт дроїдів-розвідників (місії розвідки) або завойовувати якнайбільше систем зі сподіваннями натрапити на таємну базу повстанців.

Коли Імперія знайде таємну базу, вона може добити повстанців, скориставшись Зіркою смерті. На початку гри Зірка смерті майже непереможна, проте на більш пізніх етапах гри її треба захищати великою кількістю ЗІД-винищувачів.

КУБИКИ

	БІЙ	МІСІЇ
	Завдайте 1 пошкодження фігурці зі значенням витривалості того ж кольору, що й кубик.	1 успіх
	Завдайте 1 пошкодження фігурці з чорним або червоним значенням витривалості.	1 успіх
	Візьміть 1 карту тактики або зіграйте одну  карту тактики.	2 успіхи