

STAR WARS™

DESTINY

СПРАВОЧНИК

ВЕРСИЯ ПЕРВОИСТОЧНИКА: 1.9

Последние изменения:

- Добавлен параграф «Ухудшения» — 7
- Расширен параграф «Подтипы» — 8
- Обновлён параграф «Отложенные в сторону компоненты» — 11
- Расширена глава «Своя колода» — 13
- Добавлены параграф «Выбор подтипа персонажа» и «Ограничения» — 16

ВЕРСИЯ РУССКОГО ТЕКСТА: 1.5

- Обновлена глава «Способности» — 19
- Обновлена глава «Баланс Силы» — 25
- Расширена глава «Список исправлений» — 26
- Расширена глава «Разъяснения по картам» — 27
- Обновлён FAQ — 29
- Добавлена глава «Подтипы персонажей» — 30

STAR WARS

DESTINY

ВВЕДЕНИЕ

Здесь вы найдёте полные правила игры *Star Wars: Destiny*, а также ответы на часто задаваемые вопросы и разъяснения по некоторым картам. Этот справочник не предназначен для тех, кто готовится сыграть свою первую партию, и служит для разъяснения некоторых спорных моментов в правилах и взаимодействиях карт.

Справочник учитывает карты, термины и эффекты, которые встречаются в стартовом наборе *Star Wars: Destiny* и в наборах бустеров «Душа восстания», «Путь Силы» и «Сила единства». По мере выхода на русском языке новых наборов *Star Wars: Destiny* справочник будет обновляться.

**ЕСЛИ У ВАС ВОЗНИКНУТ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ,
МЫ С РАДОСТЬЮ ВАМ ПОМОЖЕМ!**

Пишите свои вопросы на электронную почту vorpros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на сайте издательства.



ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРАВИЛА	3
Полные правила игры <i>Star Wars: Destiny</i>	
ГЛАВА 1. ТИПЫ КАРТ И ЦВЕТА	3
Разбор структуры карт	
ГЛАВА 2. КУБИКИ И СИМВОЛЫ НА ГРЯНЯХ	9
Разбор различных граней кубиков	
ГЛАВА 3. ИГРОВОЙ СТОЛ	11
Разъяснение различных зон	
ГЛАВА 4. СВОЯ КОЛОДА	13
Создание команды, колоды и выбор поля боя	
ГЛАВА 5. СТРУКТУРА ИГРЫ	14
Как начать играть	
ГЛАВА 6. ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ	17
Важные правила, используемые в каждой игре	
ГЛАВА 7. СПОСОБНОСТИ	19
Типы способностей, правила очерёдности и ключевые слова	
ГЛАВА 8. ТЕРМИНЫ	22
Слова, которые необходимо запомнить	
ГЛАВА 9. ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ ИГРОКОВ	24
Правила для игры от 3 и более игроков	
БАЛАНС СИЛЫ	25
Исправления в численных значениях карт	
СПИСОК ИСПРАВЛЕНИЙ	25
РАЗЪЯСНЕНИЯ ПО КАРТАМ	26
FAQ	28
ПОДТИПЫ ПЕРСОНАЖЕЙ	30
ТИТРЫ	32

ПРАВИЛА

Здесь представлены полные правила игры *Star Wars: Destiny*.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО



Если текст на карте противоречит правилам, приоритет за картой. Если это возможно, следуйте и правилам игры, и тексту на карте.

ГЛАВА 1. ТИПЫ КАРТ И ЦВЕТА

У карты могут быть следующие параметры: принадлежность, цвет, тип, подтип, название, способность, уникальность, художественный текст, идентификационный знак, редкость, справка по граням кубика.

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

Есть три вида принадлежности: герой, злодей и нейтральный. Принадлежность обозначена внизу карты.

ЦВЕТ

Цвет обозначен внизу карты:

- ❖ Красный — войска. Обозначает персонажей и действия, связанные с войсками и логистикой.
- ❖ Синий — Сила. Обозначает персонажей, обученных использовать Силу, а также их способности.
- ❖ Жёлтый — авантюристы и наёмники. Сборище проходивцев, негодяев, шпионов и контрабандистов.
- ❖ Серый — всё остальное, что не подпадает под другие категории.

ТИП И ПОДТИП

Каждая карта принадлежит к одному из шести типов: поле боя, персонаж, событие, улучшение, замысел или поддержка. Тип карты указан над описанием способности карты. Исключение — поля боя; на этих картах тип не указывается. У некоторых карт может быть один или несколько подтипов, указанных после типа.

СПОСОБНОСТЬ

У большинства карт есть одна или несколько способностей.

УНИКАЛЬНОСТЬ

Карта может быть уникальной или обычной. Уникальные карты отмечены ромбом (♦) перед названием карты. Карты без этого знака — обычные, неуникальные.

У игрока не может быть в игре больше одной копии уникальной карты. В команде игрока не может быть больше одной копии карты уникального персонажа. Игрок не может сыграть уникальную карту поддержки или улучшения, если у него уже есть копия этой карты в игре.

❖ Ограничение на уникальные карты распространяется на каждого игрока индивидуально. У игроков может быть по одной копии одной и той же уникальной карты в игре.

❖ Если игрок контролирует больше одной копии уникальной карты, он обязан немедленно сбросить одну из них.

❖ Ограничение на уникальность не распространяется на кубики. У игрока может быть несколько одинаковых кубиков одновременно.

❖ Карты персонажей с одинаковым названием и разными подзаголовками считаются одинаковыми в плане уникальности.

Пример: у игрока в команде не могут быть одновременно карты персонажей «Дарт Вейдер, повелитель ситхов» и «Дарт Вейдер, тёмный ученик».

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ТЕКСТ


Художественный текст никаким образом не влияет на игру.


ИДЕНТИФИКАЦИОННЫЙ ЗНАК (ID)


Обозначает принадлежность карты к определённому набору (например, символ набора «Душа восстания» — ☉). Рядом со знаком указано число. С помощью идентификационного знака гораздо легче сопоставить карту и соответствующий ей кубик.


РЕДКОСТЬ


Есть пять уровней редкости. Редкость карты обозначена цветом, на фоне которого указан идентификационный знак. Кубик, соответствующий карте, имеет ту же редкость, что и карта.

 Фиксированный (серый): набор фиксированных карт всегда одинаков.

 Обычный (синий): 3 обычные карты в каждом бустере.

 Необычный (жёлтый): 1 необычная карта в каждом бустере.

 Редкий (зелёный): 1 редкая карта и соответствующий кубик в каждом бустере.

 Легендарный (фиолетовый): 1 редкая карта и соответствующий ей кубик в каждом шестом бустере заменены на легендарные.

СПРАВКА ПО ГРАНЯМ КУБИКА

На карте с кубиком указана справка по всем граням соответствующего кубика.

СТРОЕНИЕ КАРТЫ

НАЗВАНИЕ

◆ ОБИ-ВАН КЕНОБИ
ЛЕГЕНДАРНЫЙ ДЖЕДАЙ

ПОДЗАГОЛОВОК

СПРАВКА
ПО ГРАНЯМ
КУБИКА



ТИП

ПЕРСОНАЖ

СПОСОБНОСТЬ

Страж.

Когда этот персонаж побеждён, прежде чем это произойдёт, можете бесплатно сыграть синюю карту с руки или из вашего сброса.

«Доверься своим чувствам».

РЕДКОСТЬ И ID

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

ЦВЕТ

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ
ТЕКСТ

ПОЛЯ БОЯ

Поля боя — это локации, на которых игрокам предстоит вести сражения. В начале партии выбирается одно поле боя, а второе не используется.

- ☛ Только один из соперников может контролировать поле боя. Игрок, контролирующий поле боя, кладёт его рядом со своей колодой. Игрок контролирует поле боя, если он начал с ним игру или если он последним его захватил.
- ☛ У полей боя может быть способность «Захват». Эту способность можно применить, если игрок выбрал действие «Захватить поле боя».
- ☛ Игрок, контролирующий поле боя, совершает действие первым в каждом раунде.
- ☛ Все поля боя считаются серыми.

ПОДЗАГОЛОВКИ (ТАКЖЕ ЕСТЬ У ПЕРСОНАЖЕЙ)

Подзаголовки позволяют уточнить месторасположение поля боя, а также различить между собой разные версии персонажей.



ПОДЗАГОЛОВОК

ЗАМЫСЛЫ

Замыслы — это разнообразные стратегии, с которыми игроки могут начать партию. По желанию при сборе команды игрок может добавить одну карту замысла. У каждой такой карты есть стоимость в очках, которая должна вписываться в общий 30-очковый лимит, как и в случае с персонажами. Замыслы не замешиваются в колоду, а кладутся рядом с вашими персонажами в начале игры.

- ☛ Вы можете выбрать геройский или злодейский замысел только в случае, если в вашей команде есть персонаж с соответствующей принадлежностью. Вы можете выбрать красный, синий или жёлтый замысел только в случае, если в вашей команде есть персонаж соответствующего цвета.
- ☛ У некоторых замыслов стоимость в очках отрицательна. Это значит, что предельная суммарная стоимость персонажей в команде увеличивается. Например, если на карте замысла указано «-1 очко», это значит, что в команду можно набрать персонажей на сумму не больше 31 очка.

СТОИМОСТЬ В ОЧКАХ

У каждой карты замысла есть стоимость в очках, которая понадобится при наборе команды.



СТОИМОСТЬ В ОЧКАХ

ПЕРСОНАЖИ

Персонажи — это выдающиеся личности вселенной Звёздных Войн. Каждый игрок может набрать команду персонажей максимум на 30 очков. Персонажи входят в игру в начале партии (кладите их перед собой) и остаются в игре, пока не будут побеждены. К каждому персонажу прилагаются 1 или 2 кубика, которые нужно будет бросать при активации персонажа.

ЗДОРОВЬЕ

Персонаж побеждён, если получил количество урона, равное значению его здоровья.

СТОИМОСТЬ В ОЧКАХ

У каждого персонажа есть стоимость в очках. Эта стоимость понадобится при наборе команды (суммарная стоимость персонажей одной команды не может быть больше 30 очков). У некоторых персонажей есть два значения стоимости. Вы можете выбрать меньшее значение и использовать только один из кубиков персонажа либо выбрать большее значение и использовать оба его кубика. Персонаж с двумя кубиками считается элитным.

- Во время партии значение стоимости в очках поменяться не может. Если персонаж по ходу партии становится элитным, его стоимость в очках всё равно остаётся прежней.

**СТОИМОСТЬ
В ОЧКАХ**



ЗДОРОВЬЕ

СОБЫТИЯ

Это тактические решения, замыслы, повороты судьбы и прочие неожиданности, которые могут случиться во время игры. Сыграв карту события, следуйте тексту карты, а затем сбросьте её в открытую в свою стопку сброса.

- При условии, что все игровые ограничения соблюдаются (см. «Ограничения на розыгрыш»), игрок может разыграть событие, даже если его эффект не применится.

СТОИМОСТЬ (ТАКЖЕ ЕСТЬ У КАРТ ПОДДЕРЖКИ, УЛУЧШЕНИЙ И УХУДШЕНИЙ)

Стоимость указана в левом верхнем углу карты. Чтобы сыграть карту, потратьте столько ресурсов, какова её стоимость.

СТОИМОСТЬ



УХУДШЕНИЯ

Ухудшения — это всевозможные травмы, награды за голову и другие негативные эффекты, воздействующие на персонажа. Сыграв карту ухудшения, прикрепите её лицевой стороной вверх к одному из персонажей соперника (не к вашему). Карты ухудшений имеют постоянный или повторяющийся эффект и остаются в игре, пока не будут сброшены при помощи эффектов или способностей или пока карта, к которой прикреплено ухудшение, не покинет игру.

- ⊗ Ухудшение контролирует тот игрок, который его сыграл, даже несмотря на то, что карта находится в игровой зоне соперника.
- ⊗ У персонажа может быть не больше 3 ухудшений. Если у персонажа окажется больше 3 ухудшений, контролирующий его игрок должен выбрать и сбросить лишние ухудшения. (Кроме того, игрок может сыграть ухудшение на карту с 3 ухудшениями.)



КАРТЫ ПОДДЕРЖКИ

Это различные виды транспорта, полезные связи и каналы снабжения. Сыграв карту поддержки, выложите её перед собой в открытую рядом с вашими персонажами. Если поддержке соответствует кубик, положите его на карту поддержки. Карты поддержки имеют постоянный или повторяющийся эффект и остаются в игре, пока не будут сброшены с помощью способности или эффекта карты.

- ❖ Картам поддержки нельзя нанести урон.
- ❖ Если у карты поддержки есть кубик, его необходимо бросить при активации карты.
- ❖ У игрока может быть неограниченное число карт поддержки.

ПОДТИПЫ (ТАКЖЕ ЕСТЬ У КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ, УЛУЧШЕНИЙ И УХУДШЕНИЙ)

У некоторых карт есть подтипы, указанные после основного типа, — например, «Транспорт» или «Оружие». С подтипами не связано конкретных правил, но некоторые карты могут на них ссылаться.

- ❖ Когда карта ссылается на какой-либо подтип, этот подтип **выделен**.
- ❖ Карта не может получить вторую копию одного и того же подтипа; у неё либо есть этот подтип, либо его нет.



ПОДТИП

КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ

Это оружие, снаряжение и способности, которые могут использовать персонажи. Сыграв карту улучшения, «прикрепите» её лицевой стороной вверх к одной из ваших карт персонажей (или поддержки, если это улучшение-модификация). Если улучшению соответствует кубик, положите его на карту улучшения. Карты улучшений имеют постоянный или повторяющийся эффект и остаются в игре, пока они не будут сброшены при помощи эффектов или способностей или пока карта, к которой прикреплено улучшение, не покинет игру.

- ❖ Игрок может сбросить уже прикрепленное к карте улучшение, чтобы снизить стоимость нового улучшения, которое он хочет сыграть на эту карту. В этом случае необходимо оплатить только разницу в стоимости двух улучшений. Это называется «заменой улучшения». Каждый игрок может сделать замену улучшения только один раз за раунд.
- ❖ У карты может быть **не больше 3 улучшений**. Если у карты окажется больше 3 улучшений, контролирующий её игрок должен выбрать и сбросить лишние. (Кроме того, игрок может сыграть улучшение на карту с 3 улучшениями и затем сбросить одно из существующих.)
- ❖ Цвет карты и цвет улучшения не обязаны совпадать. К карте может быть прикреплено улучшение другого цвета, если соблюдены игровые ограничения и правила создания колоды.
- ❖ У карты может быть сколько угодно **оружия, снаряжения и способностей** в пределах 3 карт улучшений.
- ❖ У карты может быть несколько копий одного и того же уникального улучшения.
- ❖ Если у улучшения есть кубик, его необходимо бросить при активации карты, к которой прикреплено это улучшение. Не имеет значения, повернуто улучшение или нет. Улучшение не поворачивается вместе с картой.



ГЛАВА 2. КУБИКИ И СИМВОЛЫ НА ГРЯНЯХ

В игре используются шестигранные кубики. Каждому кубику соответствует своя карта. У кубика могут быть следующие параметры: значение, символ, стоимость, модификатор, идентификационный знак, редкость, принадлежность, цвет, тип, подтип, название и уникальность.

ЗНАЧЕНИЕ

Значение — это число над символом.

- У пустых граней и граней с особенностями нет значений, поэтому их значение равно 0.

СИМВОЛ

На каждой грани кубика может быть символ. Когда вы применяете результат кубика, вы разыгрываете эффект, основываясь на символе верхней грани кубика (см. «Символы на кубиках»).

- На некоторых кубиках может быть одна или несколько граней без символа, как, например, на кубике «Соблазн могущества» (☉ 16).

СТОИМОСТЬ

На гранях некоторых кубиков указана стоимость в ресурсах (символ внизу грани на жёлтом фоне). Чтобы применить результат такого кубика, вы должны потратить указанное количество ресурсов. Если вы не можете оплатить стоимость, то вы не можете применить результат грани.



ЗНАЧЕНИЕ

СТОИМОСТЬ

МОДИФИКАТОР

На гранях некоторых кубиков перед значением стоит плюс (+) на синем фоне. Применить результат такого кубика можно только вместе с результатом другого кубика, на котором выпал тот же символ без плюса. В этом случае значение грани с плюсом прибавляется к значению грани другого кубика.

Пример: у вас выпало +2 ⚔ и 1 ⚔. Таким образом вы можете применить результаты +2 ⚔ и 1 ⚔ вместе, чтобы нанести 3 дальних урона любому персонажу. Если бы у вас не выпало 1 ⚔, вы не смогли бы применить результат +2 ⚔.

- Результат грани с модификатором нельзя применить без другого кубика.



МОДИФИКАТОР

ИДЕНТИФИКАЦИОННЫЙ ЗНАК (ID)

У каждого кубика есть идентификационный знак, обозначающий принадлежность кубика к определённому набору. После знака указано число. Каждый идентификационный знак кубика совпадает со знаком соответствующей карты.



ID И РЕДКОСТЬ

СИМВОЛ

РЕДКОСТЬ, ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ, ЦВЕТ, ТИП, ПОДТИП, НАЗВАНИЕ И УНИКАЛЬНОСТЬ

Редкость, принадлежность, цвет, тип, подтип, название и уникальность кубика совпадают с аналогичными параметрами соответствующей карты.

- У игрока в пуле может быть несколько уникальных кубиков с одним и тем же названием.

СИМВОЛЫ НА КУБИКАХ

При активации карты игрок бросает соответствующие кубики и кладёт их в свой пул. Применить результат брошенных кубиков можно будет на одном из последующих ходов. Эффекты каждого символа описаны ниже. Как правило, на грани кубика над символом указано значение, показывающее силу конкретного эффекта.

⚔ БЛИЖНИЙ УРОН

Нанесите выбранному персонажу урон, равный значению грани.

- Весь урон должен быть нанесён одному персонажу. Вы не можете распределить урон от одного кубика (или кубика с модификатором) между несколькими персонажами. Однако когда вы одним действием применяете результаты нескольких кубиков, можете нанести урон разным персонажам (например, по кубику на персонажа).

ДАЛЬНИЙ УРОН

Нанесите выбранному персонажу урон, равный значению грани.

- ❖ Весь урон должен быть нанесён одному персонажу. Вы не можете распределить урон от одного кубика (или кубика с модификатором) между несколькими персонажами. Однако когда вы одним действием применяете результаты нескольких кубиков, можете нанести урон разным персонажам (например, по кубику на персонажа).

НЕПРЯМОЙ УРОН

Нанесите урон персонажам соперника. Соперник сам решает, как распределить этот урон между своими персонажами.

- ❖ Урон можно распределить между несколькими персонажами.

ЩИТ

Выбранный персонаж получает количество щитов, равное значению грани.

- ❖ Щиты получает только один персонаж. Вы не можете распределить щиты с одного кубика (или кубика с модификатором) между несколькими персонажами. Однако когда вы одним действием применяете результаты нескольких кубиков, можете распределить щиты между разными персонажами (по кубику на персонажа).

- ❖ У персонажа не может быть больше 3 щитов. Лишние щиты игнорируются.

РЕСУРСЫ

Получите количество ресурсов, равное значению грани.

ДИВЕРСИЯ

Заставьте соперника сбросить количество ресурсов, равное значению грани.

- ❖ Если ресурсов у соперника меньше значения грани, он сбрасывает все имеющиеся у него ресурсы.
- ❖ Соперник не может сбросить ресурсы, которых у него нет. Количество ресурсов игрока не может быть меньше нуля.

СБРОС

Сбросьте с руки соперника случайные карты в количестве, равном значению грани.


- ❖ Если карт на руке у соперника меньше значения грани, он сбрасывает все имеющиеся у него карты.

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Переверните другие кубики из вашего пула выбранными гранями вверх. Количество кубиков, которые вы можете перевернуть, меньше или равно значению грани.

- ❖ Игрок не может перевернуть за счёт этого кубик соперника.

ОСОБЕННОСТЬ

Активируйте особенность, отмеченную на соответствующей карте символом . Значение граней с особенностями равно 0 и не может быть увеличено или уменьшено.

- ❖ Вы можете активировать особенность только той карты, которой соответствует кубик; нельзя активировать особенность другой карты.
- ❖ Как и с другими символами, вы можете активировать несколько особенностей с разных кубиков за одно действие в любом порядке.
- ❖ Особенность, позволяющую перебросить свой кубик, нельзя применить повторно за одно действие.

ПУСТАЯ ГРАНЬ

У пустых граней нет эффекта. Результат кубиков, лежащих пустой гранью вверх, нельзя применить. Значение пустых граней равно 0 и не может быть увеличено или уменьшено.

ПРИМЕНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТА КУБИКОВ С ПОМОЩЬЮ КАРТ

Многие карты позволяют применить результаты одного или нескольких кубиков. Когда вы применяете результаты кубиков с помощью карт, примените эффект соответствующего символа и следуйте дополнительным указаниям на карте.

- ❖ Применяя результат кубика, игрок должен оплатить стоимость в ресурсах, если она есть.
- ❖ Игрок не может применить результат кубика с модификатором без другого кубика.
- ❖ Игрок может применить результат кубика с модификатором с помощью карты только в том случае, если текст карты позволяет применить результат нескольких кубиков с одним символом.

КУБИКИ ВНЕ ИГРЫ

- ❖ Если карта оказывается вне игры, то немедленно отложите в сторону соответствующий ей кубик. Этот кубик можно вернуть в игру, если соответствующая карта вновь будет выложена.
- ❖ Если к персонажу прикреплено две копии одного и того же улучшения, вы не обязаны следить, к какой конкретной карте какой кубик относится (если не считать тех случаев, когда это важно, — см. карту «Жулик»). Если оба кубика этих улучшений находятся в пуле в тот момент, когда требуется сбросить улучшение, игрок, разыгравший эффект, который убирает карту улучшения, выбирает, какой кубик отложить в сторону.
- ❖ Если одинаковые улучшения прикреплены к разным персонажам (по одному на персонажа), будьте внимательны и не спутайте одинаковые кубики!

ГЛАВА 3. ИГРОВОЙ СТОЛ

У каждого игрока есть свои зоны «в игре» и «вне игры».

В ИГРЕ

ПЕРСОНАЖИ, ЗАМЫСЛЫ И СЫГРАННЫЕ КАРТЫ

Сыграв карту поддержки, **ухудшения** или улучшения, положите её в игровую зону. Она находится в игре. Персонажи и замыслы входят в игру в начале партии.

- ❖ Вы можете использовать способности карт, находящихся в игре.
- ❖ Карта входит в игру, когда вы помещаете её в игровую зону.
- ❖ Если карта покидает игру и затем повторно входит, это считается новым случаем её появления. Карта не «помнит», какие её способности применялись до этого.

ПУЛ КУБИКОВ

Здесь находятся все кубики, которые вы бросили. У каждого игрока свой пул. Кубики, лежащие на соответствующих картах, не находятся в пуле.

- ❖ Вы можете применять результаты только тех кубиков, которые находятся в вашем пуле.
- ❖ Кубиками в пуле можно управлять (их можно убирать, переворачивать, перебрасывать или применять результаты).

РЕСУРСЫ

Ресурсы лежат рядом с картами, находящимися в игре.

- ❖ Количество ресурсов игрока — открытая информация.

ПОЛЕ БОЯ (ПОД КОНТРОЛЕМ)

Если игрок контролирует поле боя, он держит его в своей игровой зоне.

ВНЕ ИГРЫ

Карты на руке, а также колода, сброс и отложенные в сторону компоненты находятся вне игры. Пока они не окажутся в игре, их способности применять нельзя (если только текст карты не говорит обратного).

- ❖ Карта оказывается вне игры в случае перехода из игровой зоны в неигровую (например, в сброс). Сбросьте все жетоны с этой карты (если есть).
- ❖ Карта соперника не может быть в вашей зоне «вне игры».

КАРТЫ НА РУКЕ

У каждого игрока свои карты на руке. В качестве действия игрок может сыграть карту с руки, заплатив её стоимость в ресурсах.

- ❖ У каждого игрока есть предел руки, определяющий, сколько карт игрок может взять во время фазы перегруппировки (перед этим можно по желанию сбросить карты). Стандартный предел руки равен 5. Игрок не обязан сбрасывать карты с руки, если у него на руке больше 5 карт.
- ❖ Вы можете подсчитывать количество карт на руке соперника, но не можете смотреть сами карты.

КОЛОДА

У каждого игрока есть колода из 30 карт.

- ❖ Перемешав колоду, положите её взакрытую. Нельзя просматривать карты в колоде или менять их порядок, если только этого не требует способность какой-либо карты.
- ❖ Количество карт в колоде игрока — открытая информация.

СБРОС

Сброс — это стопка сыгранных карт, лежащих в открытую рядом с колодой.

- ❖ Можно просматривать карты в сбросе любого игрока.
- ❖ Порядок карт в сбросе неважен. Вы можете изменять его любым образом.

ОЧЕРЕДЬ

Когда карта сыграна, она помещается в очередь (кладётся на стол лицевой стороной вверх) и остаётся в ней до тех пор, пока её эффект не будет применён. Как только это случится, она либо отправляется в сброс (карта события), либо помещается в игровую зону (карта другого типа).

КУБИКИ НА КАРТАХ

Кубики вне пула лежат на соответствующих картах.

- ❖ Кубиками, находящимися не в пуле, нельзя управлять, их результаты нельзя применять. Считается, что они не лежат какой-либо гранью вверх.

ОТЛОЖЕННЫЕ В СТОРОНУ КОМПОНЕНТЫ

У каждого игрока есть зона, куда он может отложить компоненты. В начале игры **там могут находиться некоторые карты и кубики (и их можно скрывать от соперника)**. Эти карты и кубики можно ввести в игру, разыграв **связанные с ними** карты. Игроки могут откладывать в сторону любые кубики, которые соответствуют картам в их колодах, **или кубики и карты**, на которые ссылаются карты в их колодах или в их команде.

Карты также могут попадать в эту зону или покидать её во время игры. Карты, которые были отложены во время игры, лежат в открытую, если только не сказано иное. В сторону откладываются побеждённые персонажи, не выбранные во время подготовки поля боя, а также некоторые другие карты (например, карта «Предчувствие» (♣ 131)).

ЗАПАС

В запасе лежат различные жетоны. Когда вы получаете ресурсы, урон или щиты, берите соответствующие жетоны из запаса. Когда вы теряете или тратите ресурсы, восстанавливаете здоровье персонажей или теряете щиты, возвращайте жетоны в запас. Если у вас кончатся жетоны в запасе, подыщите им подходящую замену.

ИГРОВОЙ СТОЛ

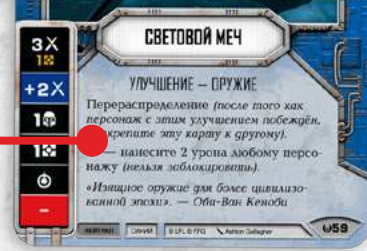
ПУЛ КУБИКОВ



ПЕРСОНАЖИ



КАРТА УЛУЧШЕНИЯ



КАРТА ПОДДЕРЖКИ

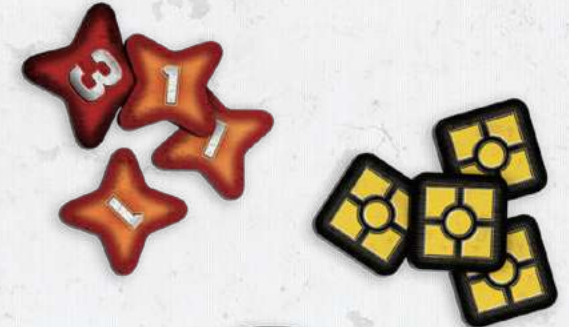


ПОЛЕ БОЯ



КОЛОДА

СТОПКА СБРОСА



ЗАПАС



РУКА

РЕСУРСЫ

ОТЛОЖЕННЫЕ КУБИКИ



ГЛАВА 4. СВОЯ КОЛОДА

Составление колоды происходит перед началом партии. С помощью различных колод вы можете разнообразить игру уникальными стратегиями и комбинациями.

1. СОБЕРИТЕ СВОЮ КОМАНДУ

Собирая команду, вы можете набрать персонажей (а также добавить не больше 1 замысла) максимум на 30 очков.

- ❖ Вы должны набирать в команду либо героев, либо злодеев. Нейтральные персонажи могут быть в любой команде.
- ❖ У вас может быть только одна копия карты уникального (*) персонажа и сколько угодно копий карт обычных (неуникальных) персонажей. У уникальных персонажей есть два значения очков. Вы можете выбрать меньшее значение и использовать только один из кубиков персонажа либо выбрать большее значение и использовать оба его кубика (в последнем случае персонаж считается элитным).
- ❖ Вы должны выбрать хотя бы одного персонажа.
- ❖ Персонажи в вашей команде могут быть как одного цвета, так и разных. Ограничений по цветам нет.

2. СОСТАВЬТЕ КОЛОДУ

- ❖ Колода состоит из 30 карт. В колоде не может быть больше двух копий одной карты.
- ❖ Если вы выбрали персонажей-героев, то в вашей колоде не должно быть карт с обозначением «злодей», и наоборот. Если в команде все персонажи нейтральные, в её колоде не может быть карт героев и злодеев. Нейтральные карты могут быть в любой колоде.
- ❖ Вы можете класть синие, красные и жёлтые карты в вашу колоду только при наличии персонажей этих цветов в вашей команде. Серые карты могут быть в любой колоде.
- ❖ В вашей колоде могут быть карты событий, улучшений, **ухудшений** и поддержки. Персонажей, замыслов и полей боя в колоде быть не должно; они не учитываются при подсчёте карт в колоде.
- ❖ Каждая способность, связанная с составлением колоды, применяется по отдельности. Например, если в вашей команде Энфис Нест и два налётчика из отряда Энфис Нест, то в колоду вы можете включить 4 карты героев и 4 карты злодеев. Если же вы заодно добавили карту замысла Double Down (♣ 143), её нельзя использовать, чтобы включить в колоду дополнительные копии карт героев или злодеев, так как способности применяются по отдельности.

3. ВЫБОР ПОЛЯ БОЯ

В дополнение к персонажам и колоде выберите одно поле боя.

Пример: в свою команду игрок включил элитного Чубакку (♣ 43) за 16 очков и незлитного Бэйза Мальбуса (♣ 26) за 14 очков. Вместе эти персонажи стоят 30 очков, и других персонажей в команду брать нельзя.

Поскольку Чубакка и Бэйз Мальбус – персонажи-герои, у игрока в колоде не может быть карт злодеев. В его колоде также не может быть синих карт, поскольку у него нет синих персонажей. Игрок собирает колоду из 30 карт, куда можно включить красные, жёлтые и серые карты. Среди них – 10 карт с кубиками, поскольку такие карты зачастую дают преимущество.

В довершение игрок выбирает поле боя «Секретный объект» (♣ 159). Если это поле боя будет выбрано при подготовке к игре, игрок сможет при захвате применять результаты кубиков, лежащих гранью с уроном вверх.



ГЛАВА 5. СТРУКТУРА ИГРЫ

Во время игры соперники по очереди совершают действия.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка обоих игроков протекает следующим образом.

- 1 Выложите карты персонажей и замысла перед собой в открытую и положите на персонажей соответствующие кубики.
- 2 Отложите ваше поле боя в сторону лицевой стороной вверх.
- 3 Перемешайте вашу колоду из 30 карт и возьмите 5 карт на руку.
- 4 Если карты вам не нравятся, вы можете вернуть любое количество карт в колоду, ещё раз перемешать её и добрать карты на руку до 5.
 - ✦ Игрокам следует выбирать карты одновременно. Если вы не можете договориться, то случайным образом определите, кто выбирает карты первым.
- 5 Рассортируйте жетоны (урон, щиты, ресурсы) и разложите их рядом с игровой зоной. Это запас. Затем возьмите 2 ресурса из запаса.
- 6 Бросьте кубики ваших персонажей и сложите выпавшие значения. Игрок с наибольшей суммой значений выбирает, на каком поле боя сражаться. В случае ничьей бросьте кубики снова. Игрок, на чьём поле боя будет происходить сражение, контролирует это поле боя и кладёт его рядом со своей колодой. Его соперник откладывает свою карту поля боя в сторону, а его персонажи получают 2 щита (игрок сам решает, как распределить их между персонажами). После броска кубиков положите их на соответствующие карты.
- 7 Срабатывают способности «После подготовки».

РАУНДЫ

Игра длится несколько раундов. В каждом раунде есть две фазы: фаза действий и фаза перегруппировки.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Участники ходят по очереди, начиная с игрока, контролирующего поле боя. В свой ход вы можете совершить одно действие или спасовать. Когда оба игрока спасовали подряд, фаза действий заканчивается и наступает фаза перегруппировки.

ФАЗА ПЕРЕГРУППИРОВКИ

Во время фазы перегруппировки оба игрока выполняют следующие шаги:

- 1 Верните ваши повёрнутые карты в подготовленное положение.
- 2 Верните все кубики из пула на соответствующие карты.
- 3 Получите 2 ресурса.

- 4 Сбросьте сколько угодно карт с руки и доберите карты до предела руки.

- ✦ Если после сброса количество карт у вас на руке больше или равно пределу руки, то вы не добываете карты.
- ✦ Если в колоде не хватает карт, чтобы добрать до предела руки, возьмите столько карт, сколько возможно.

ДЕЙСТВИЯ

В свой ход игрок должен совершить действие или спасовать. Когда игрок хочет совершить действие, он сперва объявляет о своём намерении (и, если необходимо, показывает карту, которую хочет использовать). Список действий и их подробное описание приведены ниже.

- ✦ Сыграть карту с руки
- ✦ Активировать карту персонажа или поддержки
- ✦ Применить результат ваших кубиков
- ✦ Сбросить карту, чтобы перебросить ваши кубики
- ✦ Использовать действие карты (включая мощное действие)
- ✦ Захватить поле боя

СЫГРАТЬ КАРТУ С РУКИ

Если игрок хочет сыграть карту, он по порядку проходит следующие шаги:

- 1 Объявляет о своём намерении сыграть карту: показывает её и помещает в очередь.
- 2 Проверяет ограничения на розыгрыш. Если они не соблюдаются, это действие недопустимо.
- 3 Если это карта улучшения **или** ухудшения, выберите карту, к которой вы хотите её прикрепить. Если разрешённой правилами карты нет, это действие недопустимо.
- 4 Определите стоимость розыгрыша (стоимостей может быть несколько). Если её невозможно оплатить (учитывая все модификаторы), это действие недопустимо.
- 5 Примените модификаторы к стоимости. Способности, связанные с заменой улучшений, и способности «прежде чем...» срабатывают в этот момент.
- 6 Оплатите стоимость.
- 7 Если эта карта — следующая в очереди, примените её эффекты. Как только это случится, она либо отправляется в сброс (карта события), либо помещается в игровую зону (карта другого типа).

АКТИВИРОВАТЬ КАРТУ ПЕРСОНАЖА ИЛИ ПОДДЕРЖКИ

Активируя карту персонажа или поддержки, поверните карту и бросьте соответствующие кубики: кубики персонажа или поддержки и все кубики улучшений, прикрепленных к этой карте. Теперь эти кубики находятся в вашем пуле. Любые кубики, относящиеся к этой карте, которые уже находятся в пуле, не перебрасываются. Применить результат брошенных кубиков можно будет в одном из последующих ходов новым действием. Карты поддержки без кубиков нельзя активировать.

- ❖ Повёрнутую карту персонажа или поддержки нельзя активировать.

ПРИМЕНИТЬ РЕЗУЛЬТАТ КУБИКОВ

На каждой грани любого кубика может быть изображён символ (см. «Символы на кубиках»). За действие вы можете применить результат одного или нескольких кубиков из вашего пула, лежащих гранью с одним и тем же символом вверх. Вы можете применять результаты кубиков по одному (если только у вас нет кубика, лежащего гранью с модификатором вверх, — в этом случае результаты кубиков применяются вместе). Чтобы применить результат кубика, оплатите возможную стоимость и примените эффект, символ которого указан на грани. Затем верните кубик на соответствующую карту.

- ❖ Вы можете применять результаты кубиков только из вашего пула.
- ❖ За одно действие вы можете применять результаты кубиков с разными значениями, если у этих кубиков одинаковые символы.
- ❖ Выбрав действие «Применить результат кубика», вы должны применить результат хотя бы одного кубика.
- ❖ Вы можете применить результаты кубиков с одним и тем же символом даже в том случае, если эти кубики были с разными символами на момент начала применения результата.
- ❖ Вы не можете применить результат одного и того же кубика больше одного раза за действие.
- ❖ Если эффект предписывает вам применить результат кубика соперника, результат применяется, как если бы этот кубик был в вашем пуле.

СБРОСИТЬ КАРТУ, ЧТОБЫ ПЕРЕБРОСИТЬ ВАШИ КУБИКИ

Вы можете сбросить одну любую карту с вашей руки, чтобы перебросить любое количество кубиков в вашем пуле. Выбрать кубики для переброса необходимо непосредственно перед броском.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДЕЙСТВИЕ КАРТЫ

Способности некоторых карт поддержки, улучшений и персонажей обозначены словом «**Действие**». Чтобы совершить такое действие, следуйте тексту карты.

- ❖ **Мощные действия.** Мощное действие каждой карты можно использовать только один раз за раунд, даже если карта перешла под контроль другого игрока, переместилась на другого персонажа и т. д. Игрок может использовать каждое мощное действие один раз в каждом раунде, даже если у него несколько таких карт с одинаковым названием.

ЗАХВАТИТЬ ПОЛЕ БОЯ

Захватив поле боя, возьмите его под контроль (если вы ранее не контролировали его) и положите рядом со своей колодой. Затем вы можете немедленно использовать его способность «Захват». До конца раунда вы автоматически пасуете и не можете совершать действий. Ваш соперник продолжает совершать действия, пока не спасует. За раунд поле боя может захватить только один игрок.

- ❖ Вы не обязаны использовать способность «Захват».
- ❖ Вы можете захватить поле боя, даже если контролируете его, чтобы сохранить контроль над полем боя или использовать его способность «Захват».
- ❖ Игрок, контролирующий поле боя, ходит первым в раунде.
- ❖ Игроки могут использовать способности своих карт после захвата поля боя.

НЕДОПУСТИМЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Если игрок выполняет недопустимое действие или предпринимает попытку выполнить действие, которое не может быть завершено, действие целиком откатывается назад. Никакие способности не срабатывают, и никакие эффекты, возникшие в результате такого действия, не применяются. Затем этот игрок должен выполнить другое действие или спасовать. Действия, в результате которых перемешивается колода, раскрываются карты из колоды или карты перемещаются из колоды или в колоду, нельзя откатить.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Когда у игрока есть возможность в свой ход совершить дополнительное действие, он должен либо совершить его немедленно после того, как разобрался с основным действием, либо отказаться (это не является пасом). Если возможность появилась вне хода игрока, он также обязан либо немедленно совершить дополнительное действие, либо отказаться.

Прежде чем совершать дополнительное действие, завершите всё, что касалось основного действия (применение любых способностей и т. д.). Действия совершаются в том порядке, в котором они были заявлены. Они не попадают в очередь (см. «Очередность») в отличие от остальных игровых эффектов.

Пример: первый игрок решает прикрепить к персонажу Рей (♣ 38) улучшение с ключевым словом «Засада». У его соперника среди подготовленных персонажей есть Джанго Фетт (♣ 21 — «можно активировать после того, как активируется персонаж соперника»). У первого игрока теперь есть два дополнительных действия — одно благодаря «Засаде», а второе благодаря способности Рей («после того как вы сыграли на этого персонажа улучшение, можете совершить дополнительное действие»). Игрок использует одно из действий, чтобы активировать Рей. Поскольку Рей была активирована, выполняется условие срабатывания способности Джанго Фетта, и эта способность попадает в очередь. Поскольку дополнительные действия в очередь не попадают и требуют полного совершения предыдущего действия, способность Джанго Фетта применяется до того, как игрок, контролирующий Рей, совершит второе дополнительное действие.

ПАС

Если вы не хотите совершать действие в свой ход, вы можете спасовать. Вы ничего не делаете, но сохраняете возможность сделать новый ход после хода вашего соперника. Когда оба игрока спасуют подряд, начинается фаза перегруппировки.

Если игрок совершает действие, которое никак не влияет на игру, считается, что он спасовал.

Пример 1: игрок решает совершить действие, указанное на карте «Дневники Бена Кеноби» (☛ 41 — «уберите кубик этого улучшения и возьмите карту из вашей колоды»), но кубика, необходимого для совершения действия, в туле уже нет. Ничего не происходит, и считается, что игрок спасовал.

Пример 2: игрок решает совершить действие, указанное на карте «Превосходство в воздухе» (☛ 124 — «поверните эту карту поддержки, чтобы переместить с неё 1 цит на любого персонажа»). Карта находится в подготовленном положении, и на ней нет цитов, которые можно было бы переместить. Но карта всё равно должна быть повернута, а значит, произошло действие, повлиявшее на игру. И это не считается пасом.

ИЗМЕНЕНИЕ ТИПА КАРТЫ

Если тип карты меняется, она больше не принадлежит к предыдущему типу. С неё убираются все жетоны и сбрасываются все улучшения. Карта остаётся в том положении, в котором была (подготовленном или повернутом), а все её кубики возвращаются на карту. Если тип меняется у карты персонажа, то у этой карты больше нет значения здоровья и очков.

ВЫБОР ПОДТИПА ПЕРСОНАЖА

Когда игрок должен выбрать подтип персонажа, он выбирает из следующего списка: советник, ученик, охотник за головами, дроид, инженер, стражник, гунган, инквизитор, джава, джедай, лидер, ночной брат, пилот, мусорщик, негодяй, оборотень, ситх, «Призрак», солдат, ведьма, вуки.

ОГРАНИЧЕНИЯ

У некоторых карт улучшений есть ограничения на количество специфических улучшений, которые можно прикрепить к персонажу (например, «ограничение: 1 форма на персонажа»). Ограничение применяется только к персонажу, к которому прикреплено такое улучшение. Если в какой-то момент ограничение оказывается превышено, игрок, контролирующий персонажа, выбирает и сбрасывает лишние улучшения.

УТОЧНЯЮЩИЙ ТЕКСТ

Уточняющий текст указан в скобках после названия способности. Он не изменяет правила, а лишь напоминает игрокам о них.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Вы немедленно выигрываете в одном из двух случаев:

- ☛ соперник больше не контролирует ни одного персонажа;
- ☛ у соперника в конце раунда (после фазы перегруппировки) не осталось карт на руке и в колоде. Если карты закончились у обоих игроков, побеждает тот, кто контролирует поле боя.



ГЛАВА 6. ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ

Здесь указаны общие понятия, применимые к каждой партии.



Когда персонаж получает урон, положите соответствующее количество жетонов урона на карту этого персонажа. Когда количество полученного персонажем урона сравняется с его значением здоровья, он побеждён.

- ❖ «Неблокируемый» урон нельзя заблокировать с помощью щитов или эффекта карты. Если у персонажа, которому наносят неблокируемый урон, есть щиты, они игнорируются и не снимаются.
- ❖ Если не указано напрямую, урон не является ни дальним, ни ближним. «Этот урон» является сокращением для «это количество урона».

Пример: игрок решает сыграть карту «Дружественный огонь» (☉ 91). Он убирает кубик, лежащий гранью с дальним уроном вверх, и наносит столько же урона выбранному персонажу. Этот урон не считается дальним.

- ❖ 0 урона означает, что карте никакого урона не наносится.
- ❖ У жетонов урона есть значения 1 и 3. Вы можете размещать жетоны в любой момент, чтобы отслеживать полученный урон. Если жетоны урона закончились, используйте заменители.
- ❖ Урон от нескольких кубиков, нанесённый за одно действие, считается наносимым за несколько последовательных атак, поскольку результаты кубиков с уроном применяются по очереди. Исключением являются кубики с модификатором, результат которых нужно применять вместе с другим кубиком.
- ❖ Весь нанесённый персонажу лишний урон игнорируется (т. е., если у персонажа осталось 3 здоровья, а ему было нанесено 4 урона, 1 урон игнорируется).
- ❖ При распределении урона «по своему выбору»:
 1. Игрок назначает своим персонажам наносимый урон. При этом он не может назначить своему персонажу больше урона, чем сумма единиц его оставшегося здоровья и щитов. Исключение: если у него не осталось других персонажей, которым можно было бы назначить урон.
 2. Как только весь урон распределён между персонажами, он будет нанесён одновременно.

Пример: у игрока осталось два персонажа, и у каждого из них 1 здоровье. Он вынужден распределить урон от особенности «Винтовки F-11D» (☉ 8) между своими персонажами. Он должен нанести каждому из своих персонажей 1 урон вместо того, чтобы нанести 2 урона одному персонажу. Если бы у одного из этих персонажей был 1 щит, то оба урона можно было бы нанести этому персонажу.

ПОБЕЖДЁННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Когда количество полученного персонажем урона сравнялось с его значением здоровья, он побеждён. Немедленно отложите в сторону карту персонажа, а также все соответствующие кубики (персонажа и прикреплённых к нему улучшений), после чего сбросьте карты прикреплённых к нему улучшений. Пока карта персонажа и соответствующие кубики отложены в сторону, они находятся вне игры.

- ❖ Когда игрок больше не контролирует ни одного персонажа, он проигрывает.



Ресурсы — это игровая валюта, используемая для розыгрыша карт, применения их способностей и результатов кубиков. Вести счёт ресурсов помогают соответствующие жетоны. Когда игрок получает ресурс, он берёт жетон ресурса из запаса. Когда игрок тратит или теряет ресурсы, он возвращает жетоны ресурсов в запас.

- ❖ Каждый игрок получает 2 ресурса во время фазы перегруппировки.
- ❖ Если у вас закончились жетоны ресурсов в запасе, используйте заменители.



1 щит блокирует 1 урон, наносимый персонажу. После того как урон заблокирован, уберите жетон щита с персонажа.

- ❖ Щиты блокируют урон до того, как он был нанесён. Вы не можете выбрать, использовать щит или нет. Щиты должны всегда использоваться для блокирования урона, если это возможно. Любые эффекты, которые блокируют урон, делают это одновременно со щитом, и вы можете применять их до или после использования щитов, как и в случае с другими одновременными способностями.
- ❖ У персонажа не может быть больше 3 щитов. Если у персонажа оказалось больше щитов, сбросьте лишние.
- ❖ Если у вас закончились жетоны щитов в запасе, используйте заменители.

ВЗЯТЬ КАРТУ

Игрок берёт карту с верха своей колоды на руку.

- ❖ Если вы должны взять несколько карт, берите их одновременно.
- ❖ Если в вашей колоде осталось меньше карт, чем вы должны взять, берите столько карт, сколько осталось. Если карт в колоде больше нет, ничего не происходит.

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ КАРТЫ

Карты, лежащие прямо, считаются подготовленными. Подготовленные карты могут быть повернуты набок (на 90 градусов по часовой стрелке). Если вы должны вернуть карту в подготовленное положение, поверните её против часовой стрелки.

- ✦ Подготовленную карту нельзя вернуть в подготовленное положение.
- ✦ Подготовленные карты персонажей и поддержки можно активировать, повернув их набок. Подготовленные карты улучшений можно повернуть только с помощью эффектов карт.

ПОВЕРНУТЫЕ КАРТЫ

Карты, лежащие на боку, считаются повернутыми. Повернутые карты можно вернуть в подготовленное положение. Если вы должны повернуть карту, поверните её по часовой стрелке, чтобы она легла набок.

- ✦ Повернутую карту нельзя повернуть.



ГЛАВА 7. СПОСОБНОСТИ

Способности — это эффекты, описанные на картах. Есть пять типов способностей: действие, захват, постоянные способности, особенности и реакции на игровые эффекты. Также есть ключевые слова, являющиеся сокращённым обозначением способности, которая часто встречается на картах. У карт может быть больше одной способности.

Пример: у Финна (♣ 45) две разные способности.

Способность карты становится доступна, как только карта входит в игру (если не сказано иное: например, что карту можно использовать в тот момент, когда она оказывается в зоне отложенных карт). Способность карты события применяется тогда, когда разыгрывается само событие.

Игроки обязаны применять способности максимально полно. Исключением является слово «может» в описании способности или если игрок должен сделать выбор. Особенности (♣) обязательны к применению, если применяется результат грани с таким символом на соответствующем кубике.

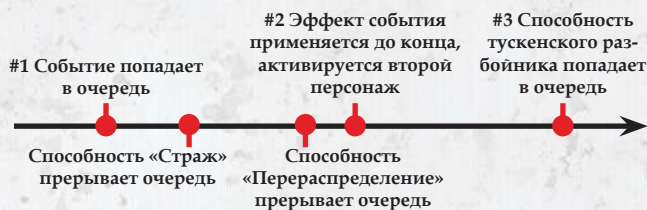
ОЧЕРЕДНОСТЬ

Большинство игровых эффектов и способностей попадают в так называемую очередь в хронологическом порядке и ровно так же из неё выходят (по принципу живой очереди). Каждый эффект должен быть полностью применён до того, как начнётся применение следующего. Если же во время применения эффекта, находящегося в очереди, в неё добавляется очередной эффект, он попадает в конец очереди и применяется последним.

- ♣ Способности, в тексте которых содержатся слова «после того как», попадают в очередь.
- ♣ Способности, в тексте которых содержатся слова «прежде чем», не попадают в очередь, а прерывают её.
- ♣ Полученные дополнительные действия не попадают в очередь, а ждут завершения предыдущего действия со всеми возможными эффектами, поскольку нельзя совершить два действия сразу.

Пример: игрок решает применить результат одного из своих кубиков, чтобы нанести 2 урона персонажу. Этот эффект попадает в очередь и немедленно применяется, поскольку в очереди нет других эффектов.

Пример (см. схему ниже): игрок решает сыграть карту события *Squad Tactics* (♣ 143), которая позволяет ему активировать несколько неуникальных персонажей. Из персонажей у него императорский гвардеец (♣ 12), к которому прикреплена «Дубинка Z6» (♣ 8), и тускенский разбойник (♣ 22 — «После того как вы активировали этого персонажа, можете сбросить карту с руки, чтобы применить результат кубика...»). У гвардейца есть ключевое слово «Страж», которое не попадает в очередь, а прерывает её, потому что в формулировке этой способности есть слова «прежде чем».



Гвардеец в итоге оказывается побеждён, получив урон из-за способности «Страж», и очередь прерывает ключевое слово «Перераспределение» с прикреплённой к нему «Дубинка Z6»: прежде чем гвардеец будет побеждён, дубинка прикрепляется к тускенскому разбойнику (это ключевое слово также не попадает в очередь). После этого исходное событие активирует тускенского разбойника, и он бросает оба кубика: свой и прикреплённой к нему дубинки. После этого срабатывает способность тускенского разбойника. В её тексте фигурирует «после того как», а значит, она попадает в очередь. Поскольку в очереди больше ничего нет, эта способность применяется.

СПОСОБНОСТИ-ДЕЙСТВИЯ

У некоторых карт поддержки, улучшений и персонажей есть способности, обозначенные словами «Действие» или «Мощное действие». Чтобы применить такую способность, игрок должен потратить действие в свой ход.

Пример: у карты «Дневники Бена Кеноби» (♣ 41) есть способность «Действие — уберите кубик этого улучшения и возьмите карту из вашей колоды».

ЗАХВАТ

У карт поля боя могут быть способности захвата, обозначенные словом «Захват». Эти способности может применять только игрок, захвативший поле боя. Вы не обязаны применять эту способность при захвате.

ПОСТОЯННЫЕ СПОСОБНОСТИ

Любая не относящаяся к ключевым словам способность, в описании которой нет условия применения и которая не отмечена каким-либо выделенным словом перед описанием (например, «Действие» или «Захват»), является постоянной.

Пример: у карты «Тренировка» (♣ 125) есть постоянная способность «Персонаж, к которому прикреплено это улучшение, становится элитным».

СПОСОБНОСТИ, ПРИВЯЗАННЫЕ К КУБИКУ

У некоторых карт есть постоянные способности, которые привязаны к кубику и всегда влияют на то, как будет применён результат кубика, и неважно, находится ли соответствующая карта в игре или нет. Все способности, привязанные к кубику, относятся к одному из следующих типов: «особенность», «значение X» или «кубик без символов на гранях».

Карты со способностями (не особенностями), привязанными к кубику: *Launch Bay* (♣ 31), «Соблазн могущества» (♣ 16), *ID-9 Seeker Droid* (♣ 13), *Training Remote* (♣ 35), *Gang Up* (♣ 68), «Имперский войсковой транспорт» (♣ 32), *X-Wing* (♣ 86).

ОСОБЕННОСТИ

Особенности есть у некоторых карт с кубиком и отмечены символом особенности (♣). Когда вы применяете результат кубика, лежащего гранью с особенностью вверх, вы можете использовать особенность соответствующей карты.

♣ Кубик, лежащий гранью с символом особенности (♣) вверх, нельзя применить для использования особенности карты, которой этот кубик не соответствует.

♣ Если у карты несколько особенностей, игрок, контролирующей её, выбирает, какую особенность использовать.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Ключевые слова — это сокращения, обозначающие способности, которые встречаются на картах.

- ❖ Карта не может дополнительно получить ключевое слово, которое совпадает с уже имеющимся. Ключевое слово либо есть, либо его нет.
- ❖ Если карта теряет ключевое слово, то она теряет его полностью, вне зависимости от того, сколько раз карта его получала.
- ❖ Выделенный курсивом текст на картах является напоминанием. Полные правила, описанные ниже, находятся в приоритете перед напоминаниями на картах.

ЗАСАДА

После того как игрок сыграл карту с ключевым словом «Засада» и применил её эффект, он может немедленно совершить дополнительное действие.

- ❖ Если игроку позволяет совершить дополнительное действие не в свой ход, он должен совершить его немедленно или отказаться.

СТРАЖ

Прежде чем активировать персонажа с ключевым словом «Страж», можете убрать кубик, лежащий гранью с уроном (X, ⚡ или ☹) вверх, из пула соперника, и нанести этому персонажу урон, равный значению убранных кубиков.

ПЕРЕРАСПРЕДЕЛЕНИЕ

Встречается только на картах улучшений. Прежде чем сбросить это улучшение из-за того, что персонаж, к которому оно прикреплено, побеждён, можете вместо этого переместить это улучшение на другого вашего персонажа. Переложите его кубик (даже если он был в пуле) на карту нового персонажа.

- ❖ Перераспределение позволяет игнорировать ограничения на розыгрыш карт улучшений.

МОДИФИКАЦИЯ

У некоторых улучшений есть ключевое слово «Модифицируйте» и подтип «Модификация». Разыгрывая карту с таким ключевым словом, вы должны выбрать подходящую для модификации карту под своим контролем (какую именно карту можно выбрать, указано после ключевого слова «Модифицируйте»). Например, если в тексте сказано «Модифицируйте поддержку-транспорт», модификацию можно сыграть только на поддержку-транспорт; на улучшение-транспорт её сыграть нельзя.

- ❖ «Модифицируйте» не является ограничением на розыгрыш.
- ❖ У карты не может быть больше 3 улучшений.

РЕАКЦИИ НА ИГРОВЫЕ ЭФФЕКТЫ

У таких способностей есть условие применения и эффект. Когда условие применения соблюдено, вы можете применить эту способность. Есть два вида реакций: «после того как» и «прежде чем».

- ❖ Такие способности существуют независимо от своих карт. Как только условие применения соблюдено и применение способности началось, примените её полностью, даже если соответствующая карта должна выйти из игры.

УСЛОВИЕ ПРИМЕНЕНИЯ

Условие применения указывает, когда способность можно применить. Описание такого условия всегда начинается со слов «после того как» или «прежде чем». Условие применения зачастую совпадает с каким-либо происшествием в игре.

Пример: Орра Синг (☹ 18) собирается применить результат своего кубика, а это условие для применения её способности «Прежде чем применить результат кубика этого персонажа, можете сбросить любую карту с руки, чтобы увеличить значение верхней грани на 1».

ПРЕЖДЕ ЧЕМ

Если во время игры срабатывает условие применения способности, описание которой начинается со слов «прежде чем», вы должны немедленно применить эту способность и только потом вернуться к самому условию применения. Таким образом, способности, начинающиеся со слов «прежде чем», могут временно приостановить ход игры и не попадают в очередь.

Пример: в тексте способности карты «Оби-Ван Кеноби» (☹ 37) написано, что «Когда этот персонаж побеждён, прежде чем это произойдёт, можете бесплатно сыграть синюю карту с руки или из вашего сброса». Условие применения означает, что способность карты необходимо применить непосредственно перед тем, как завершится условие применения («персонаж побеждён»).

ПОСЛЕ ТОГО КАК

Если во время игры срабатывает условие применения способности, описание которой начинается со слов «после того как», примените эту способность после того, как будет полностью разыграно условие применения. В отличие от способностей «прежде чем», способности «после того как» не прерывают ход игры, а попадают в очередь.

Пример: в тексте способности карты «Долг жизни» (☹ 118) написано, что «После того как вы активировали персонажа с этим улучшением, можете переместить 1 урон с другого персонажа на этого». Вы должны до конца разыграть активацию (вернуть карту, бросить кубики, поместить их в пул) и лишь затем применить способность карты.

- ❖ Если условие применения способности «после того как» является результатом применения другой способности, примените исходную способность до конца и только после этого переходите к способности «после того как».

СПОСОБНОСТИ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ ОДНОВРЕМЕННО

Если у нескольких способностей одинаковые условия применения, игрок, применяющий их, выбирает порядок, в котором эти способности будут применяться (в случае со способностями «прежде чем») или войдут в очередь (в случае со способностями «после того как»). Если одинаковые условия применения есть у способностей карт, контролируемых разными игроками, то игрок, контролирующий поле боя, выбирает порядок, в котором эти способности будут применяться или войдут в очередь.

Пример: *Чиррут Имве* (♣ 35) с улучшением «Скорострел» (♣ 150) активируется, в то время как в игре находится *Джанго Фетт* (♣ 21), у которого также есть улучшение «Скорострел». У обоих персонажей есть способности, которые можно применить после активации *Чиррута Имве*, и оба персонажа контролируются разными игроками. Игрок, контролирующий поле боя, решает, в каком порядке эти способности попадут в очередь.

ЭФФЕКТЫ

Эффект — это результат применения способности. Эффект длится столько, сколько написано в тексте способности.

ОТЛОЖЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

У некоторых способностей есть отложенные эффекты. В их описании уточняется, в какой момент или при каком условии этот эффект может быть применён.

- ♣ Карта события с отложенным эффектом сначала запускает эффект, а потом сбрасывается.

ЗАМЕНЯЮЩИЙ ЭФФЕКТ

В тексте заменяющего эффекта всегда есть слово «вместо». Если заменяющий эффект будет применён, изначальный эффект, а также все связанные с ним способности применить нельзя. В свою очередь, заменяющий эффект может активировать связанные с ним способности.

Пример: *в тексте карты «Патронташ»* (♣ 141) сказано, что «Если улучшение... должно быть сброшено... прежде чем это произойдёт, можете вместо этого сбросить „Патронташ“». Если этот эффект сработал, другое улучшение остаётся в игре и вы вместо него сбрасываете «Патронташ».

В тексте некоторых заменяющих эффектов фигурирует формулировка «должно быть» (см. «Патронташ» в столбце слева). Такие эффекты считаются более «быстрыми», чем обычные эффекты «прежде чем». Поскольку исходный (заменённый) эффект отменился, никакие другие способности не могут быть активированы с его помощью.

- ♣ Если несколько эффектов должны заменить один и тот же эффект, игрок, применяющий их, выбирает порядок, в котором эти эффекты будут применяться или войдут в очередь. Если несколько игроков пытаются одновременно применить эффекты, которые должны заменить один и тот же эффект, то игрок, контролирующий поле боя, выбирает порядок, в котором эти эффекты будут применяться или войдут в очередь. Другие заменяющие эффекты больше не могут быть применены, поскольку то, что они должны были заменить, уже не существует (оно уже было заменено).

ССЫЛАЮЩИЕСЯ НА СЕБЯ ЭФФЕКТЫ

Когда в тексте карты есть отсылка к типу этой карты — например, «это улучшение» или «этот персонаж», — то отсылка действует только на эту карту, но не на её копии.

НЕГАТИВНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Негативные эффекты находятся в приоритете над положительными эффектами. Если из-за эффекта игрок не может чего-то сделать, то это неизбежно, и неважно, что какой-то другой эффект позволяет совершить это действие.

ЭФФЕКТЫ «ЗАТЕМ»

Чтобы применить эффект, перед описанием которого стоит слово «затем», вы должны полностью применить предыдущий эффект карты. Если часть способности, описанную перед словом «затем», нельзя применить полностью, вторая часть не применяется.

Пример: *в тексте карты «Предатель»* (♣ 65) сказано: «Сбросьте верхнюю карту вашей колоды. Затем уберите кубик, лежащий гранью без особенности вверх...» Если в вашей колоде нет карт, вы не сможете убрать кубик, поскольку предыдущий эффект не был применён полностью.



ГЛАВА 8. ТЕРМИНЫ

Ниже приведены описания важных терминов, о которых игрокам стоит знать.

КУБИК ПЕРСОНАЖА

Кубик персонажа — это кубик, соответствующий определённому персонажу.

- ❖ Кубики улучшений не являются кубиками персонажа несмотря на то, что игроки бросают кубики персонажей и прикрепленных к ним улучшений вместе.

САМЫЙ ДЕШЕВЫЙ

Карта с самой низкой стоимостью.

- ❖ Не забывайте про эффекты, влияющие на стоимость.

ВЫБЕРИТЕ ОДНО

Если способность карты позволяет игроку выбрать один из нескольких эффектов, игрок может выбрать любой из них, даже если эффект не будет применён. Как только игрок сделал выбор, он должен применить эффект как можно более полно.

- ❖ Некоторые карты заставляют вашего соперника сделать выбор. В таком случае ваш соперник также может выбрать любой эффект.

ВЫБЕРИТЕ

Термин «выберите» означает, что игрок обязан выбрать цель для применения эффекта. Игрок, применяющий эффект, должен выбрать цель, отвечающую требованиям.

- ❖ Нельзя выбирать неподходящую цель: например, нельзя выбрать побеждённого персонажа в качестве цели для нанесения урона. Если подходящих целей нет, то ничего не происходит.
- ❖ Если одному игроку нужно выбрать несколько целей, их необходимо выбрать одновременно.
- ❖ Эффект, позволяющий выбрать «любое количество» целей, может быть применён даже в том случае, если не выбрано ни одной цели (но эффекта может и не быть).

СУММА ЗНАЧЕНИЙ

Сумма значений на верхних гранях всех ваших кубиков.

Пример: сумма значений на гранях двух кубиков с дальним уроном (на грани одного 2, на грани другого 1) равна 3.

КОНТРОЛИРУЮЩИЙ ИГРОК

Игрок, в игровой зоне которого находится эта карта. По умолчанию игроки контролируют все свои кубики и карты.

- ❖ Когда способность ссылается на «вашу» карту или кубик, речь идёт о кубике или карте под вашим контролем.

КОПИЯ (КАРТЫ)

Копия карты определяется по названию. Карты с одинаковыми названиями считаются копиями, вне зависимости от типа, текста, картинки или любой другой характеристики отдельно взятой карты.

СНИЖЕНИЕ

Эффекты снижения действуют только во время действия самого эффекта. Некоторые подобные эффекты действуют постоянно.

Пример: в тексте карты «Джин Эрсо» (44) сказано, что стоимость первого жёлтого события, разыгранного вами в каждом раунде, снижается на 1. Данный эффект действует только на время оплаты розыгрыша события. Как только эффект будет разыгран, снижение стоимости улучшения перестанет действовать.

БЕСПЛАТНО

Когда что-то можно разыграть или применить бесплатно, игрок не платит никакой стоимости за применение эффекта или розыгрыш карты.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Когда персонажу восстанавливается здоровье, уберите с этого персонажа столько жетонов урона, сколько здоровья вы восстановили.

- ❖ Если восстановить предписано больше здоровья, чем жетонов урона на персонаже, восстановите столько, сколько возможно. Излишнее восстановление игнорируется (не даёт персонажу дополнительное здоровье).
- ❖ Если эффект восстановления не убрал жетонов урона, считается, что восстановления не было.

УВЕЛИЧЕНИЕ

Эффекты увеличения действуют только во время действия самого эффекта. Некоторые подобные эффекты действуют постоянно.

ПОСМОТРЕТЬ

Иногда эффект позволяет игроку посмотреть карты, находящиеся на руке или в колоде. После просмотра карту необходимо вернуть на прежнее место в том же положении или порядке.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Некоторые эффекты позволяют игрокам перемещать карты или жетоны.

- ❖ Когда что-либо должно быть перемещено, нельзя переместить его на исходное место. Если вы никуда не можете переместить игровой компонент, то вы не можете применить эффект перемещения.
- ❖ Когда улучшение перемещается на другого персонажа, кубик этого улучшения возвращается на соответствующую карту.

- ❖ Когда улучшение перемещается на другого персонажа, карта этого улучшения сохраняет своё состояние: подготовленное или повёрнутое.
- ❖ Улучшение с ограничением на розыгрыш можно переместить на другого персонажа, поскольку переместить не значит разыграть.
- ❖ Если вы перемещаете урон с одного персонажа на другого, этот урон игнорирует щиты. Перемещение урона не считается получением урона.

ВЛАДЕЛЕЦ

Владельцем кубика или карты является игрок, который принёс их на игру. Игрок может владеть картой или кубиком, но может потерять над ними контроль (например, потерять контроль над полем боя).

ОГРАНИЧЕНИЯ НА РОЗЫГРЫШ

Ограничения на розыгрыш встречаются на картах и обозначены словом «только». Игрок не может разыграть карту без соблюдения этих условий.

Карты улучшений, в тексте которых указано: «только для персонажей определённого цвета», нельзя прикрепить к персонажам неподходящих цветов. Если таких персонажей нет, улучшение нельзя разыграть.

- ❖ Улучшения не открепляются от персонажей, если ограничение на розыгрыш больше не соблюдается. Ограничение должно соблюдаться в тот момент, когда вы разыгрываете карту.

ОСТАВШЕЕСЯ ЗДОРОВЬЕ

Это значение равно разности между здоровьем персонажа и числом жетонов урона на нём.

УБРАТЬ КУБИК

Если вы убираете кубик, вы перемещаете его из пула на соответствующую карту.

- ❖ Кубик можно убрать только в том случае, если он находится в пуле.
- ❖ Если для применения какого-либо эффекта необходимо убрать кубик с определённым символом, то не имеет значения, можно ли сейчас применить результаты этого кубика или нет. Символы-модификаторы или символы, требующие оплаты стоимости для применения, всё равно считаются символами.

ЗАМЕНА

Замена — это сброс уже имеющегося улучшения для снижения стоимости нового улучшения. Каждый игрок может заменить улучшение только один раз за раунд.

БРОСОК КУБИКА

Когда в тексте карты говорится о броске кубика, это относится как к броску кубика и помещению его в пул, так и к перебросу кубика, если он уже в пуле.

НАЙТИ

Когда игроку предписано найти карту среди указанного набора карт, он просматривает этот набор, не показывая сопернику.

- ❖ Игрок не обязан найти объект поиска.

ВЕРХНЯЯ ГРАНЬ

Грань, которая оказывается сверху после броска кубика и помещения его в пул.

- ❖ Если карта требует определённого символа на верхней грани, вы не можете выбрать грани сбоку или снизу, даже если на этих гранях есть нужный символ.
- ❖ Если эффект требует определённого символа на верхней грани, неважно, обычная это грань или грань с модификатором. Если требуется символ урона, то речь идёт о любом типе урона: ближнем, дальнем или непрямом.
- ❖ Кубики на картах не лежат какой-либо гранью вверх. Верхняя грань есть только у кубика в пуле.

ВЫЛОЖЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТ

Некоторые карты для применения способности требуют, чтобы у игрока был выложен определённый игровой элемент. Выложенный элемент находится в игре. Большинство таких карт требуют, чтобы у игрока был выложен персонаж определённого цвета.

Пример: на карте «Вой крайт-дракона» (104) сказано: «Если у вас выложен синий персонаж, выберите кубик соперника. Этот соперник должен либо убрать этот кубик, либо сбросить 2 верхние карты своей колоды». В вашей команде должен быть непобеждённый персонаж синего цвета, иначе эффект карты не работает.

- ❖ Если элемент, нужный для розыгрыша карты или применения эффекта, выложен не у вас, а у соперника, то вы не можете разыграть карту или применить эффект (если не сказано обратного).
- ❖ Если нужного вам выложенного элемента нет, то эффект не происходит.

НЕЛЬЗЯ ЗАБЛОКИРОВАТЬ

Неблокируемый урон не может быть заблокирован с помощью щитов или эффектов карт. Щиты с персонажа, получившего неблокируемый урон, не сбрасываются.

- ❖ Все модификаторы, применённые к кубик, который наносит неблокируемый урон, также будут неблокируемыми.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА

Персонаж получает урон только в том случае, если на его карту кладутся один или несколько жетонов урона. Если весь наносимый урон заблокирован щитами или способностью, считается, что персонаж не получал урона.

❖ Даже если урон не получен, он всё равно наносится.

Пример: текст карты «Пехотные гранаты» гласит: «Нанесите 2 урона каждому персонажу соперника. Затем сбросьте эту карту улучшения». Даже если соперник не получил урон (например, чем-либо заблокировал), урон считается нанесённым и вы должны сбросить карту улучшения.

ПЕРЕВЕРНУТЬ (КУБИК)

Когда игрок должен перевернуть кубик, он поворачивает его указанной гранью вверх.

❖ При перевороте кубика необходимо выбрать сторону, отличающуюся от изначальной. Нельзя перевернуть кубик той же гранью вверх, какой он лежал до применения эффекта. Если у кубика на разных гранях есть один и тот же символ с одинаковым значением, то его можно перевернуть на такую же грань.

ЗНАЧЕНИЕ X

Некоторые карты ссылаются на значение X. X — это число, определяемое картой. У него нет стандартного значения.

ГЛАВА 9. ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ ИГРОКОВ

При желании вы можете играть сразу против нескольких соперников. В этом случае вам подойдёт официальный режим игры «каждый сам за себя».

КАЖДЫЙ САМ ЗА СЕБЯ

В режиме «каждый сам за себя» может принимать участие больше 2 игроков. Оптимальное количество участников — 3–4. Игра идёт по стандартным правилам за исключением нескольких добавлений и изменений.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для подготовки к игре выполните следующие шаги:

- 1 Случайным образом рассадите игроков за столом.
- 2 Все игроки бросают кубики и определяют, чьё поле боя будет использовано в партии. В игре используется поле боя игрока с наибольшим результатом броска. Каждый другой игрок откладывает свою карту поля боя в сторону и получает 1 щит (игрок сам решает, какому персонажу выдать этот щит). Если сразу несколько игроков выбросили на кубиках одинаково высокие результаты, то только они перебрасывают кубики, чтобы определить того, чьё поле боя будет использоваться.

ДЕЙСТВИЯ

Игроки совершают действия по очереди, по часовой стрелке, начиная с того, кто контролирует поле боя. Чтобы раунд закончился, все игроки должны спастись один за другим. Только один игрок может захватить поле боя.

ВЫБОР СОПЕРНИКА

Когда в описании способности упоминается соперник, игрок, применяющий способность, выбирает соперника, против которого эта способность будет применена.

ВЫХОД ИЗ ИГРЫ

Если под контролем игрока не осталось персонажей или если у него не осталось карт в колоде и на руке в конце раунда, он немедленно выходит из игры. Все его кубики и карты убираются из игры, за исключением поля боя, если оно активно, и тех карт, которые он больше не контролирует. Если игрок, вышедший из игры, контролировал поле боя, считается, что никто не контролирует поле боя, пока оно не будет захвачено (если выбывший игрок успел захватить его в текущем раунде, то игроки должны дождаться следующего раунда). В таком случае игрок, сидящий слева от выбывшего, решает все вопросы, связанные с одновременным применением способностей, пока кто-то не захватит поле боя. Оставшиеся игроки продолжают партию, пока не останется только один. Этот игрок становится победителем.



БАЛАНС СИЛЫ

В этом разделе вы найдёте список персонажей, параметры стоимости которых поменялись. Числовые значения, указанные здесь, заменяют числовые значения на картах.

АДМИРАЛ АКБАР (☉ 27) 9/12 ОЧКОВ

АСОКА ТАНО (↔) 31) 12/15 ОЧКОВ

БЕЙЗ МАЛЬБУС (☉ 26) 12/16 ОЧКОВ

ВЕЛИКИЙ ИНКВИЗИТОР (↔) 11) 13/17 ОЧКОВ

ГЕНЕРАЛ ГРИВУС (☉ 3) 12/16 ОЧКОВ

ДАРТ ВЕЙДЕР (☉ 10) 15/19 ОЧКОВ

ДИРЕКТОР КРЕННИК (☉ 3) 14/17 ОЧКОВ

ДЖАНГО ФЕТТ (☉ 21) 11/14 ОЧКОВ

ДЖИН ЭРСО (☉ 44) 14/18 ОЧКОВ

КАПИТАН ФАЗМА (↘ 2) 10/14 ОЧКОВ

ЛЕЯ ОРГАНА (☉ 28) 11/14 ОЧКОВ

ЛУМИНАРА УНДУЛИ (☉ 36) 11/14 ОЧКОВ

ЛЮК СКАЙУОКЕР (☉ 28) 14/18 ОЧКОВ

МЕЙС ВИНДУ (↔) 34) 14/19 ОЧКОВ

МОН МОТМА (☉ 27) 9/12 ОЧКОВ

ОБИ-ВАН КЕНОБИ (☉ 37) 14/18 ОЧКОВ

ПАЛПАТИН (☉ 11) 19/26 ОЧКОВ

ПО ДЭМЕРОН (☉ 29) 16/20 ОЧКОВ

САБИНА РЕН (↔) 40) 16/21 ОЧКОВ

СНОУК (☉ 4) 12/14 ОЧКОВ

УНКАР ПЛАТТ (☉ 21) 11/14 ОЧКОВ

ФИНН (☉ 45) 11/13 ОЧКОВ

ХАН СОЛО (☉ 46) 13/16 ОЧКОВ

ЧУБАККА (☉ 43) 11/15 ОЧКОВ

ЧИРРУТ ИМВЕ (☉ 35) 11/14 ОЧКОВ

ЭЙЛА СЕКУРА (☉ 29) 10/13 ОЧКОВ

FN-2199 (☉ 2) 11/14 ОЧКОВ

IG-88 (☉ 20) 13/18 ОЧКОВ

K-2SO (↔) 26) 13/18 ОЧКОВ

СПИСОК ИСПРАВЛЕНИЙ

В этом разделе вы найдёте официальный список исправлений в текстах карт, опубликованный разработчиками *Star Wars: Destiny* уже после того, как русское издание игры было сдано в печать. Также здесь исправлены несколько ошибок, допущенных при переводе.

ДУША ВОССТАНИЯ (☉)

КРУПНОЕ МОШЕННИЧЕСТВО (113)

Текст: «Получите 1 ресурс за каждую другую копию этого события в вашем сбросе».

ВЫЛЕТ БОМБАРДИРОВЩИКОВ (119)

Вместо «уберите один из ваших красных кубиков» следует читать «примените результат одного из ваших красных кубиков».

ПАТРОНТАШ (141)

Текст: «Если улучшение-оружие, прикреплённое к персонажу, к которому также прикреплён „Патронташ“, должно быть сброшено из-за эффекта какой-либо карты, прежде чем это произойдёт, вы можете вместо этого сбросить „Патронташ“».

СКОРОСТРЕЛ (150)

Текст: «Только для жёлтых персонажей. После того как вы активировали персонажа, к которому прикреплено это улучшение, можете применить результат одного из его кубиков персонажа или улучшений».

ИМПЕРСКАЯ ПРОВЕРКА (70)

Текст: «После того как на одном из ваших кубиков выпала грань с диверсией (☉), можете отложить эту карту поддержки, чтобы вернуть сыгранное улучшение стоимостью 2 или меньше на руку владельца».

ВИБРОНОЖ (57)

Текст: «Засада. Урон, нанесённый с помощью этого кубика или с помощью кубика, который он модифицирует, нельзя заблокировать».

FN-2199 (2)

ИМПЕРАТОРСКИЙ ГВАРДЕЕЦ (12)

ЧИРРУТ ИМВЕ (35)

IG-88 (20)

Вместо термина «Прикрепить (карту улучшения)» здесь должен использоваться термин «Сыграть».

УНКАР ПЛАТТ (21)

Вместо «уберите любое количество кубиков» следует читать «уберите любое количество ваших кубиков».

СТАРТОВЫЙ НАБОР (☼)

ВИНТОВКА F-110 (8)

СВЕТОВОЙ МЕЧ (59)

Изменена расшифровка ключевого слова «Перераспределение»: «когда персонаж с этим улучшением побеждён, прежде чем сбросить эту карту, переместите её на другого». Теперь в формулировке используется реакция «прежде чем» вместо реакции «после того как» (это влияет на попадание эффектов в очередь).

РЕЙ (38)

ПЛАЩ ДЖЕДАЯ (40)

«После того как вы прикрепили улучшение» следует читать как «После того как вы сыграли улучшение».

ПУТЬ СИЛЫ (☾)

ТЁМНЫЙ МЕЧ (142)

КИНЖАЛ МОРТИСА (117)

Перед названиями должен стоять символ уникальности (+).

СИЛА ЕДИНСТВА (☰)

ШТУРМОВОЙ ТРАНСПОРТ (84):

Текст: ☰ — бросьте кубик одной из ваших карт солдат в игре, поместите его в ваш пул и примените его результат. Иначе уберите его. Перебросьте кубик этой карты поддержки, вместо того чтобы убирать.

ДЕРЕВО ЮНИТИ (66):

Последнее предложение следует читать как: «Затем вы и этот игрок берёте по карте».

РАЗЪЯСНЕНИЯ ПО КАРТАМ

В этом разделе вы найдёте ответы на вопросы по картам. Карты рассортированы в алфавитном порядке и по наборам.

СТАРТОВЫЙ НАБОР (☼)

ПУСТЬ ВУКИ ВЫИГРАЕТ (130)

☼ Можно выбрать любой вариант, даже если в пуле меньше 2 кубиков или если нет повернутых персонажей.

РЕЙ (38)

☼ Если вы сыграете на Рей улучшение с ключевым словом «Засада», можете совершить 2 дополнительных действия за ход.

ДУША ВОССТАНИЯ (☉)

АСАЖЖ ВЕНТРЕСС (9)

☼ Вы заставляете соперника сбросить дополнительную карту, а не выбрать другую карту вместо той, которую он сбросил.

ГРУЗОВОЙ ТРЮМ (152)

☼ Вы можете переместить улучшение на персонажа, у которого уже есть 3 улучшения, но тогда одно из его улучшений необходимо сбросить.

☼ Перемещение улучшений игнорирует ограничения на розыгрыш.

ЗАЛП (121)

☼ Если на кубике есть стоимость в ресурсах, вы оплачиваете стоимость один раз, но при этом наносите урон каждому персонажу.

ЗАХВАТИТЬ ПРЕИМУЩЕСТВО (129)

☼ Если у всех ваших персонажей максимальное количество щитов, вы не можете переместить щит.

ИЛЛЮЗИЯ СИЛЫ (135)

☼ Если вы сбрасываете меньше карт, чем количество получаемого урона (например, если у вас закончились карты в колоде), то урон не блокируется.

☼ Вы можете выбрать, какой эффект блокирует урон первым — «Иллюзия Силы» или щит.

КАМЕРА ЗАМОРОЗКИ (151)

☼ Вы можете выбрать кубик персонажа, который не находится в пуле.

МОЛНИЯ СИЛЫ (14)

☼ С помощью «Молнии Силы» вы можете убрать кубик соперника с пустой гранью (–).

ОРСОН КРЕННИК (3)

☼ Для применения способности этого персонажа возьмите отложенный в сторону кубик штурмовика смерти. Если у вас нет отложенных кубиков штурмовика смерти, то ничего не происходит.



- ❖ Если в вашей команде и без того есть штурмовик смерти, вы должны использовать кубик другого штурмовика смерти, чтобы сработала способность Кренника.

ПИСТОЛЕТ-ПОДЪЕМНИК (59)

- ❖ Вы можете использовать способность только того поля боя, которое находится среди отложенных в сторону компонентов.

ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ (101)

- ❖ Эффекты с ключевым словом «прежде чем», снижающие стоимость карты, нельзя использовать в комбинации с картой «Предназначение» для розыгрыша карты с более высокой стоимостью.

ПРЕДЧУВСТВИЕ (131)

- ❖ Если у вашего соперника есть отложенная в сторону копия «Предчувствия», вы можете бесплатно сыграть карту, лежащую на этой отложенной копии, а затем отправить эту копию в сброс вашего соперника. Вы не можете смотреть разыгрываемую карту до того, как разыграете способность «Предчувствия».
- ❖ Если какие-либо игровые ограничения не позволяют разыграть эту карту, поместите её в сброс владельца.

СОЮЗНИК МОЙ — СИЛА (105)

- ❖ Вы можете перевернуть другой гранью вверх кубик, лежащий гранью с концентрацией вверх.

ТРЕНИРОВКА (125)

- ❖ Возьмите второй кубик из тех, что отложены в сторону. Если у вас нет второго кубика этого персонажа, то ничего не происходит.
- ❖ Если вы сыграли на персонажа вторую копию «Тренировки», то ничего не происходит, поскольку персонаж уже является элитным.
- ❖ Кубик, полученный с помощью «Тренировки», также является кубиком персонажа, к которому прикреплено это улучшение. Если «Тренировка» выходит из игры, игрок, контролирующий персонажа, выбирает, какой из кубиков отложить в сторону.

ШАНТАЖ (23)

- ❖ Соперник может давать вам 1 ресурс после каждого переброса кубика этого улучшения, а также после каждого помещения кубика этого улучшения в пул.

С-ЗРО (30)

- ❖ С-ЗРО не позволяет вам применять результат кубика без оплаты стоимости в ресурсах и не позволяет игнорировать модификаторы.
- ❖ С-ЗРО может превратить символ на другом кубике в особенность. В таком случае значение грани становится равно 0.

FN-2199 (2)

- ❖ Если вы решили сразу не применять результат кубика прикрепленного оружия, кубик остаётся в вашем пуле, пока его результат не будет применён или пока кубик не будет убран (что соответствует стандартным правилам).

ПУТЬ СИЛЫ (👁)

ТАЙНАЯ ОПЕРАЦИЯ (92)

- ❖ Игрок может применять результаты кубиков, лежащих одним и тем же символом вверх, даже если эти кубики не лежали вверх этим символом в тот момент, когда началось применение эффекта этой карты.

ДИДЖЕЙ (35)

- ❖ Эта способность наносит сопернику столько непрямого урона, сколько кубиков этого соперника вы только что убрали. Считается, что весь этот урон нанесён от одного источника.
- ❖ Эта способность срабатывает только тогда, когда вы убираете один или несколько кубиков, а не когда кубики убирает соперник или сама игра. Если какой-либо персонаж побеждён или карта сброшена из игровой зоны, считается, что соответствующие кубики убирает сама игра, а не какой-либо игрок.

ПРЕИМУЩЕСТВО СВОЕГО ПОЛЯ (127)

- ❖ На любое поле боя, введённое в игру и отложенное в сторону, могут воздействовать такие карты, как Hyperspace Jump и «Новые приказы».

ПЛО КУН (57)

- ❖ У Пло Куна может быть несколько копий одной и той же способности, не являющейся ключевым словом.

БЛАСТЕР РЕКСА (87)

- ❖ Если эта карта прикреплена к Рексу, вы можете сыграть копию этой карты на другого вашего персонажа. Однако если эта карта прикреплена к одному из ваших персонажей, которого зовут не Рекс, вы не можете сыграть её копию, поскольку обе копии уникальны.

СНОУК (4)

- ❖ Если персонаж, получивший 1 урон за счёт этого мощного действия, побеждён, применить результат его кубика нельзя, так как они откладываются в сторону до того, как это мощное действие будет выполнено.

СИЛА ЕДИНСТВА (👤)

ПОВЫШЕННАЯ ПОДГОТОВКА (133)

- ❖ Если использовать этот замысел вместе со способностью Капитана Фазмы (👤 18), вы можете применять результат ваших кубиков солдат, лежащих пустой гранью вверх, как если бы это был ближний урон со значением 1.

КРОВАВАЯ СДЕЛКА (41)

- ❖ Игрок, который разыгрывает это событие, считается источником наносимого урона.

СИЛА ЕДИНСТВА (93)

- ❖ Вы в том числе можете сбросить карту поддержки, улучшения или ухудшения стоимостью 0.

КАПИТАН ФАЗМА (18), СОЛДАТЫ С МЕГАБЛАСТЕРАМИ (31)

- ☛ В том числе вы можете использовать карты и кубики штурмовиков Первого ордена из предыдущих наборов (например, 2), поскольку функционально все штурмовики Первого ордена идентичны.

ОБУЗА (121)

- ☛ Если у кубика персонажа, к которому прикреплено это ухудшение, есть сторона с модификатором, его результат можно применять вместе с другим кубиком, который не является его копией. Эта способность действует раз в ход, не раз в раунд.

ФЕХТОВАЛЬНОЕ ИСКУССТВО (114)

- ☛ Введённые в игру события-приёмы не являются частью колоды и игнорируют все ограничения на составление колоды (такие как принадлежность и число копий одной карты). В турнирах события-приёмы должны быть выбраны заранее, и их нельзя заменять во время турнира.
- ☛ Игрок, контролирующий этот замысел, может в любой момент смотреть лицевые стороны карт, лежащих под этой картой замысла.

МАЗ КАНАТА (90)

- ☛ Соперник выбирает и использует эффект, как будто он его собственный. Затем игрок, контролирующий Маз Канату, выбирает из оставшихся трёх два эффекта и использует их.

FAQ

Здесь вы найдёте некоторые часто задаваемые вопросы, которые могут возникнуть во время игры.

Могу ли я сыграть с другом, если и у меня, и у него колоды героев (злодеев)?

- ☛ Да. Вы можете играть против кого угодно, вне зависимости от принадлежности их колоды. Можно даже использовать одинаковых персонажей!

Если один из моих персонажей должен получить урон, обязан ли я заблокировать этот урон щитами?

- ☛ Да, если есть такая возможность.

Если я сыграл улучшение на повернутого персонажа, могу ли я немедленно бросить кубик этого улучшения и поместить его в пул?

- ☛ Нет. Вы должны дождаться момента, когда персонаж будет в подготовленном положении, и только тогда вы можете бросить кубик нового улучшения вместе со всеми остальными кубиками этого персонажа.

Могу ли я перераспределить улучшение на персонажа, у которого уже есть максимум улучшений?

- ☛ Да, но в таком случае вам придётся сбросить одно из улучшений, прикрепленных к персонажу.

В чём отличие между дальним, ближним и непрямым уроном?

- ☛ Единственное, чем отличаются ближний и дальний урон, — это карты, которые ссылаются на определённый тип урона, а также тот факт, что вы не можете нанести эти два вида урона за одно действие. Непрямой урон отличается тем же самым, и, кроме того, соперник сам наносит непрямым урон своим персонажам, распределяя его по собственному желанию.

Могу ли я использовать особенность повернутой карты?

- ☛ Вы можете использовать особенность повернутой карты, если особенность не требует повернуть карту для своего использования.

Может ли у меня быть больше 5 карт на руке?

- ☛ Да, у вас может быть больше карт, чем ваш предел руки. Однако если после сброса у вас на руке будет больше карт, чем ваш предел руки, то во время фазы перегруппировки вы не можете брать новые карты.

Могу ли я сбросить серое улучшение, чтобы уменьшить стоимость не серого улучшения и наоборот?

- ❖ Да, вы можете сбросить улучшение любого цвета для снижения стоимости улучшения другого цвета.

Обязан ли я применять результаты всех своих кубиков с одним и тем же символом одновременно?

- ❖ Нет, выберите столько кубиков с одним символом, сколько вам хочется, и примените их результат.

Что будет, если я разыграю карту поддержки со словом «Действие»?

- ❖ Вы сможете в будущем совершить новое действие. Вы не совершаете это действие при розыгрыше карты.

Что будет, если я хочу разыграть копию уникальной карты, а у моего соперника такая же карта уже есть в игре?

- ❖ У каждого игрока может быть одна копия уникальной карты в игре (хотя в вашей колоде может быть и 2 копии уникальной карты). Так что вы можете разыграть вашу копию, но вот вторую такую же карту вы разыграть не сможете (по крайней мере, пока первая ваша копия уникальной карты находится в игре).

Если у меня есть несколько копий одного и того же персонажа, должен ли я запоминать, какой кубик принадлежит какому персонажу?

- ❖ Да. Позаботьтесь о том, чтобы сразу было понятно, каким персонажам принадлежат кубики. Если персонаж побеждён, все его кубики (как персонажа, так и прикреплённых улучшений) необходимо убрать из пула, если они в нём находятся.

Что будет, если я заменю улучшение другим, более дешёвым по ресурсам?

- ❖ В этом случае вы разыгрываете улучшение бесплатно.

Кубик персонажа — это любой кубик, который есть у этого персонажа?

- ❖ Нет. Кубик персонажа соответствует карте персонажа. Кубик, соответствующий улучшению, не является кубиком персонажа, и тексты карт всегда ссылаются на него как на кубик улучшения.

В чём разница между ходом и раундом?

- ❖ Ход — это действие одного игрока. Раунд состоит из фазы действий и фазы перегруппировки.

Что будет, если использовать способность Оби-Вана Кеноби (♣37) для розыгрыша карты «Восстановление сил» (♣132) или другого эффекта, восстанавливающего здоровье? Останется ли Оби-Ван в игре?

- ❖ Нет. Оби-Ван получил количество урона, равное значению его здоровья, и это никак не изменить без заменяющего эффекта. «Восстановление сил» не является заменяющим эффектом, поэтому карту Оби-Вана придётся отложить в сторону после розыгрыша события.

Могу ли я поместить кубик карты «Шантаж» (♣23) в пул и применить его результат с помощью карты «Скорострел» (♣150) до того, как соперник заплатит мне 1 ресурс, чтобы убрать кубик?

- ❖ Да. Эти способности применяются одновременно, и поэтому вы выбираете, в каком порядке их применять.

Предположим, я прикрепил к FN-2199 (♣2) оружие «Дубинка Z6» (♣8). Я бросил соответствующий кубик, чтобы добавить его в пул, и кубик лёг пустой гранью вверх. Я решил перебросить этот кубик. Могу ли я применить его результат с помощью способности FN-2199?

- ❖ Вы не можете применить результат кубика после переброса. Во время применения способности FN-2199 способность «Дубинки Z6», начинающаяся со слов «после того как», попадает в очередь. Однако способность FN-2199 должна быть полностью применена до того, как будет применена любая другая способность в очереди. Если вы решаете применить результат кубика, то способность «Дубинки Z6» больше не действует, поскольку соответствующий кубик больше не находится в пуле. Вы можете либо применить результат кубика, либо перебросить кубик.

Могу ли я нанести 2 урона с помощью способности Палпатина (♣11), если я применю результат одного из его кубиков с помощью карты «Гнев» (♣71)?

- ❖ Нет. Способность Палпатина работает только в том случае, если результат кубиков применяет игрок, контролирующий Палпатина, а не его соперник.

Если я трачу действие на то, чтобы захватить «Посадочный ангар» (♣153), и использую его способность захвата, чтобы сыграть карту «В обход» (♣149), получу ли я ресурс за способность карты «В обход»?

- ❖ Нет, не получите. Эта карта не была в игре в тот момент, когда вы захватили поле боя, поэтому данная способность не попала в очередь.

Могу ли я сбросить уникальное улучшение, находящееся в игре, чтобы сыграть его копию со сниженной стоимостью?

- ❖ Нет, вы не можете сыграть уникальное улучшение, если у вас в игре уже есть его копия.

Можно ли использовать мощное действие без эффекта? Если да, считается ли это пасом?

- ❖ Да, мощное действие можно использовать без эффекта. И нет, это не считается пасом, поскольку использование мощного действия оказывает влияние на игру (теперь это мощное действие нельзя использовать в этом раунде). Например, вы можете использовать мощное действие моноцикла генерала Гривуса (♣31), даже если у вас нет ресурса, который можно потратить. В этом случае ничего не происходит, но это не считается пасом, так как действие повлияло на игру (его больше нельзя использовать повторно в этом раунде).

Я активирую карту Clone Trooper (♣38) с улучшением «Тренировка». Я могу перебросить оба кубика?

- ❖ Нет. Перебросить можно только один из его кубиков по вашему выбору. Фраза «Этот кубик» всегда относится к одному кубику, а не к нескольким.

Могу ли я сыграть Ataru Strike (♣101) или Finishing Strike (♣60) и применить результат одного из кубиков Люка Скайуокера (♣56), лежащий гранью со щитом вверх?

- ❖ Да. Ataru Strike и Finishing Strike позволяют применить результат кубика, так что вы можете использовать долгоиграющую способность Люка применять результат своего кубика, лежащего гранью со щитом вверх, как если бы это был ближний урон. Во время применения результата считается, что кубик Люка лежит гранью с ближним уроном вверх. Способность Люка работает только тогда, когда применяют результат его кубика, но не тогда, когда его убирают.

Могу ли я сыграть «Круг защиты» (♣ 107) и применить результат одного из кубиков Люка Скайуокера (♣ 56), чтобы нанести ближний урон?

♣ Да. «Круг защиты» позволяет вам применить результат кубика этого персонажа, чтобы изменить символ на его верхней грани на щит, а потом способность Люка Скайуокера изменит этот результат на ближний урон.

Если у меня есть «Денежные спекуляции» (♣ 151) и я активирую негодяя с помощью «Торжественного выхода» (♣ 122), могу ли я применить результат одного из его кубиков, на котором сначала выпал ресурс, а затем при перебросе выпал другой символ (не пустая грань)?

♣ Да. Способность «Денежных спекуляций» со словами «после того как» срабатывает каждый раз, когда на одном из ваших кубиков негодяев выпадает грань с ресурсом. Эта способность добавляется в очередь и не применится до тех пор, пока способность «Торжественного выхода» не будет разыграна до конца. Затем вы можете применить результат каждого кубика, приведшего к срабатыванию «Денежных спекуляций», и не имеет значения, какой символ находится на верхней грани в данный момент.

ПОДТИПЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

В этом разделе перечислены персонажи, у которых есть подтипы, не отражённые на напечатанных картах.

АДМИРАЛ АКБАР (♣ 27) ЛИДЕР
АСАЖЖ ВЕНТРЕСС (♣ 9) УЧЕНИК
БАЗИНА НЕТАЛЬ (♣ 16) СОВЕТНИК
БАЛА-ТИК (♣ 19) ЛИДЕР — НЕГОДЯЙ
БЕЙЗ МАЛЬБУС (♣ 26) СТРАЖНИК
БИБ ФОРТУНА (♣ 18) СОВЕТНИК
БОССК (♣ 17) ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ
ВЕЛИКИЙ ИНКВИЗИТОР (♣ 11) ИНКВИЗИТОР
ВОИН-ВУКИ (♣ 41) ВУКИ — СОЛДАТ
ВОЛЬНЫЙ СТРЕЛОК (♣ 47) НЕГОДЯЙ
ГАМОРРЕАНСКИЙ СТРАЖНИК (♣ 19) СТРАЖНИК
ГЕНЕРАЛ ГРИВУС (♣ 3) ЛИДЕР
ГЕНЕРАЛ ВИРС (♣ 4) ЛИДЕР
ГЕНЕРАЛ РИКАН (♣ 24) ЛИДЕР
ГЕНЕРАЛ ХАКС (♣ 2) ЛИДЕР
ГЕРА СИНДУЛЛА (♣ 25) ЛИДЕР — ПИЛОТ — «ПРИЗРАК»
ГРАФ ДУКУ (♣ 9) СИТХ
ГУАВИАНСКИЙ НАЛЁТЧИК (♣ 19) НЕГОДЯЙ
ДАРТ ВЕЙДЕР (♣ 10) СИТХ
ДАРТ ВЕЙДЕР (♣ 10) УЧЕНИК — СИТХ
ДЖАББА ХАТТ (♣ 20) ЛИДЕР — НЕГОДЯЙ

ДЖАНГО ФЕТТ (♣ 21) ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ
ДЖЕДАЙ-ИНСТРУКТОР (♣ 32) ДЖЕДАЙ
ДЖЕДАЙ-УЧЕНИК (♣ 34) УЧЕНИК
ДЖИН ЭРСО (♣ 44) НЕГОДЯЙ
ДИВЕРСАНТ АЛЬЯНСА (♣ 28) СОЛДАТ
ДИРЕКТОР КРЕННИК (♣ 3) ЛИДЕР
ИМПЕРАТОРСКИЙ ГВАРДЕЕЦ (♣ 12) СТРАЖНИК
КАЙЛО РЕН (♣ 11), (♣ 1) УЧЕНИК
КАЛЛУС (♣ 10) ЛИДЕР — СОЛДАТ
КАПИТАН ФАЗМА (♣ 1), (♣ 2) ЛИДЕР — СОЛДАТ
КВАЙ-ГОН ДЖИНН (♣ 37) ДЖЕДАЙ
КВИНЛАН ВОС (♣ 8) УЧЕНИК
КЕЙНАН ДЖАРУС (♣ 33) ДЖЕДАЙ — «ПРИЗРАК»
КОНТРАБАНДИСТ С ВНЕШНЕГО КОЛЬЦА (♣ 46) НЕГОДЯЙ
КЗД БЕЙН (♣ 18) ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ
ЛЕЯ ОРГАНА (♣ 28) ЛИДЕР
ЛОБОТ (♣ 2) СОВЕТНИК
ЛУМИНАРА УНДУЛИ (♣ 36) ДЖЕДАЙ — ЛИДЕР
ЛЭНДО КАЛРИССИАН (♣ 39) НЕГОДЯЙ
ЛЮК СКАЙУОКЕР (♣ 28) ДЖЕДАЙ
ЛЮК СКАЙУОКЕР (♣ 31) УЧЕНИК
МАГНА-СТРАЖ (♣ 3) ДРОИД — СТРАЖНИК
МАЗ КАНАТА (♣ 45) НЕГОДЯЙ
МЕЙС ВИНДУ (♣ 34) ДЖЕДАЙ — ЛИДЕР
МОЛ (♣ 2) МУСОРЩИК — СИТХ
МОН МОТМА (♣ 27) ЛИДЕР
МУСОРЩИК-ДЖАВА (♣ 4) ДЖАВА — МУСОРЩИК
НОЧНАЯ СЕСТРА (♣ 12) ВЕДЬМА
ОБИ-ВАН КЕНОБИ (♣ 37) ДЖЕДАЙ
ОРРА СИНГ (♣ 18) ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ
ПАДАВАН (♣ 36) УЧЕНИК
ПАДМЕ АМИДАЛА (♣ 48) ЛИДЕР
ПАЛПАТИН (♣ 11) ЛИДЕР — СИТХ
ПИЛОТ ИСТРЕБИТЕЛЯ СИД (♣ 4) ПИЛОТ
ПИЛОТ-НОВИЧОК (♣ 27) ПИЛОТ
ПО ДЭМЕРОН (♣ 25) ЛИДЕР — ПИЛОТ
ПО ДЭМЕРОН (♣ 29) ПИЛОТ

РЕЙ (☉ 38) МУСОРЩИК
РЕЙ (↘ 24) УЧЕНИК
РОУЗ (☙ 40) ИНЖЕНЕР
САБИНА РЕН (↔ 40) «ПРИЗРАК»
СЕДЬМАЯ СЕСТРА (↔ 10) ИНКВИЗИТОР
СИЕНА РИ (↔ 1) ПИЛОТ
СЛУГА ТЁМНОЙ СТОРОНЫ (↔ 9) МУСОРЩИК
СОЛДАТ ПОВСТАНЦЕВ (☉ 30) СОЛДАТ
СОЛДАТ СМЕРТИ (☉ 1) СОЛДАТ
ТЕММИН (☉ 29) ПИЛОТ
ТЁМНЫЙ СОВЕТНИК (☙ 1) СОВЕТНИК
ТРАУН (↔ 4) ЛИДЕР
ТУСКЕНСКИЙ НАЛЁТЧИК (☉ 22) МУСОРЩИК
УНКАР ПЛАТТ (☉ 21) МУСОРЩИК
ФИНН (☉ 45) НЕГОДЯЙ
ХАН СОЛО (☉ 46) НЕГОДЯЙ
ЧИРРУТ ИМВЕ (☉ 35) СТРАЖНИК
ЧУБАККА (☉ 43) ВУКИ — НЕГОДЯЙ
ШТУРМОВИК ПЕРВОГО ОРДЕНА (☉ 2) СОЛДАТ
ЭЗРА БРИДЖЕР (↔ 38) МУСОРЩИК
ЗНАКИН СКАЙУОКЕР (☼ 1) УЧЕНИК
FN-2199 (☉ 2) СОЛДАТ
IG-88 (☉ 20) ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ — ДРОИД
K-2SO (↔ 26) ДРОИД

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Лукас Лицзингер и Кори Коничка

Графический дизайн: Моника Хелланд, Кристофер Хош и Брайан Шомбург

Арт-директоры: Зои Робинсон, Энди Кристенсен

Контроль качества: Зак Тевалтомас

Вычитка правил: Адам Бейкер и Молли Гловер

Техническая редакция справочника: Андреа Дель Агнес и Джулия Фаэта

Вычитка справочника: Дэвид Хансен

Лицензирование: Симон Эллиотт и Аманда Гринхарт

Производство: Мэган Дуэн и Джейсон Бодуан

Координация производства: Джон Бриттон, Марсия Колби, Джейсон Глоу и Джоанна Уайтинг

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Креативный директор: Эндрю Наваро

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Одобрение в Lucasfilm: Крис Голлахер и Брайан Мерген

Особая благодарность: Кэтрин Шен, Джейкобу Фридману, Чарли Маккэррону и Брэндону Пердью

Игру тестировали: Джон «Og the Beautiful» Адкинс, Мелисса «Oggina the Terrible» Адкинс, Майкл Бернабо, Кэти Бишоп, Дональд Баббинс, Чарльз Кэмпбелл, Артур Кэмпбелл, Карл Коффи, Мишель Коффи, Катерина Д'Агостини, Энтони «LibrariaNPC» ДеМинико, Пауль вер дер Вестпуйцен, Вес Левин, Эмерик Двайер, Ричард. А. Эдвардс, Уильям Эдвардс, Джоуи Эрингман, Андреа Дель Агнес и Джулия Фаэта, Джейкоб Фридман, Джош Гебхарт, Алиса Вудворт-Глоад, Марк Грининг, Джефф Грининг, Джош Холл, Тим Хакельберри, Пити Дженсен, Брайан Джонсон, Ричард Джонс, Ник Кёнинг, Калар Комарек, Х. К. Либеготт, Кодди Лайтфасс, Маркус Мэйсон, Чарли Маккэррон, Патрик Макгрегор, Льюис Маккиннелл, Сюзан Маккиннелл, Люк Майалл, Джош Налезны, Мэтт Нотт, Элеанор О'Нил, Люк Палмер, Джейк Паломбо, Брэндон Пердью, Рик Райнхарт, Зак Рэйбёрн, Майкл Ричардс, Зэп Рикен, Сет Робертс, Карл Роза II, Джимми Шарп, Доминик Шелтон, Джоэль Стивенсон, Дэниел Страбала, Майкл Странк, Дэррелл Ульм и Эмили Ульм, Шон Вэйда, Майкл Уолш, Брэндон Вальд, Бен Уилсон, Дэвид Уитингтон, Кейли Юхаш и Джереми Цвирн

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China.

FantasyFlightGames.com/SWDestiny



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша (Gilad)

Переводчики: Валентин Матюша и Евгения Некрасова (Darth Neko)

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Кристина Соозар, Дарья Великсар, Антон Русин

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Редакция Hobby World благодарит Александра Виноградова, Илью Гарбузова, Игоря Трескунова и Алексея Юпина за помощь в подготовке перевода игры.

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Версия первоисточника: 1.9

Версия русского текста: 1.5

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

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



hobbyworld.ru

starwars.ru

