

ЗВЁЗДНЫЕ ВОИНЫ **ВНЕШНЕЕ КОЛЬЦО**



ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

Примерьте роль охотника за головами, контрабандиста или наёмника и оставьте свой след в Галактике. Пересеките Внешнее кольцо на своём личном корабле и нанимайте в команду знаменитых персонажей саги «Звёздные Войны». Работайте на Альянс, Империю, хаттов и преступные синдикаты — или против них!

Цель игры — заработать достаточно славы, чтобы стать живой легендой. Чем больше в Галактике пересудов о ваших подвигах, чем чаще другие наёмники смотрят на вас с опаской или восхищением, тем выше ваш показатель славы.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ БУКЛЕТОМ

Этот буклет предназначен для того, чтобы научить новичков играть в «Звёздные Войны: Внешнее кольцо». Игрокам рекомендуется прочесть этот буклет целиком, прежде чем приступить к первой партии.

Полный список правил и все исключения, которые не упомянуты здесь, находятся в отдельном буклете — справочнике. Ответы на вопросы, возникающие в ходе игры, лучше всего искать в нём.

Ключевые понятия: база данных

База данных — это колода пронумерованных карт, которая никогда не перемешивается. В определённые моменты партии (например, при подготовке), вам будет указано найти в базе данных карты с конкретными номерами. Просто найдите рубашку карты с требуемым номером, раскройте её и разыграйте текст на лицевой стороне, не заглядывая в лицевые стороны других карт в базе данных.

Чтобы было легче найти нужную карту, держите базу данных отсортированной в порядке возрастания номеров: № 1 наверху, № 92 внизу. Когда игрок сбрасывает карту, относящуюся к базе данных, он возвращает её в колоду на своё место.

Если в базе данных есть несколько карт с одинаковым номером (на рубашке это отображается количеством точек под номером), просто берите из базы данных случайную карту с указанным номером.



Рубашка карты в базе данных

СОСТАВ ИГРЫ



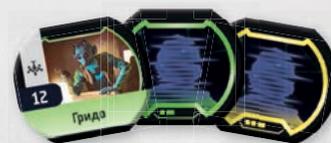
12 листов кораблей



4 планшета игроков
(и столько же пластиковых маркеров славы)



16 жетонов репутации
(по 4 на группировку)



22 жетона встреч



16 жетонов патрулей
(по 4 на группировку)



8 фишек персонажей
(на пластиковых подставках)



40 жетонов повреждений



60 жетонов кредитов
(1,000 × 40, 5,000 × 16, и 10,000 × 4)



1 справочник



70 карт контактов
(7 колод по 10 карт)



70 карт рынка



53 карты базы данных



8 карт персонажей



4 памятки



12 жетонов целей



2 заглушки для карты Галактики



10 карт ИИ



6 фрагментов карты Галактики

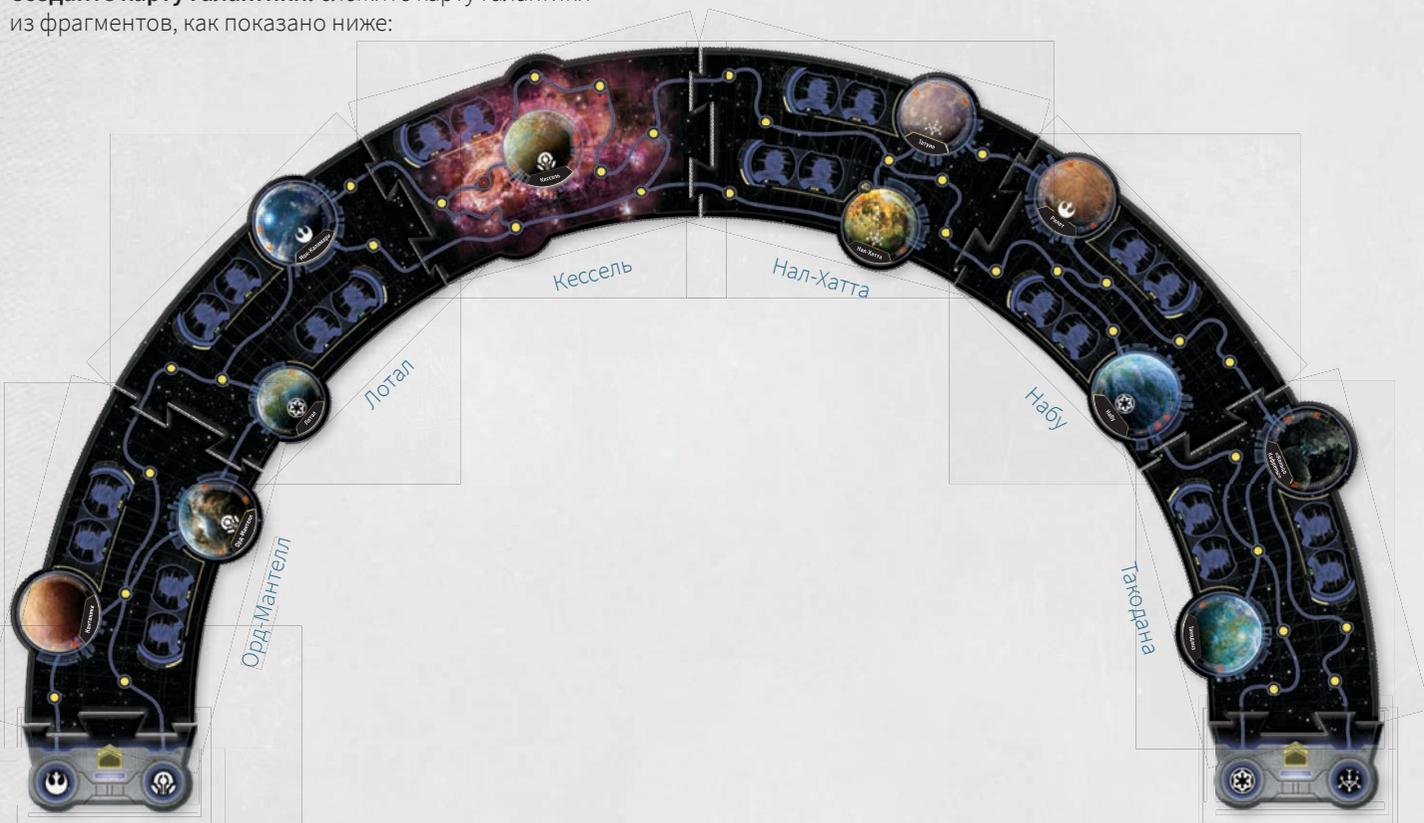


6 кубиков

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните шаги, указанные ниже, для подготовки к игре. Если играете в одиночку, пройдите дополнительные шаги, описанные на стр. 14–15.

1. **Создайте карту Галактики:** сложите карту Галактики из фрагментов, как показано ниже:

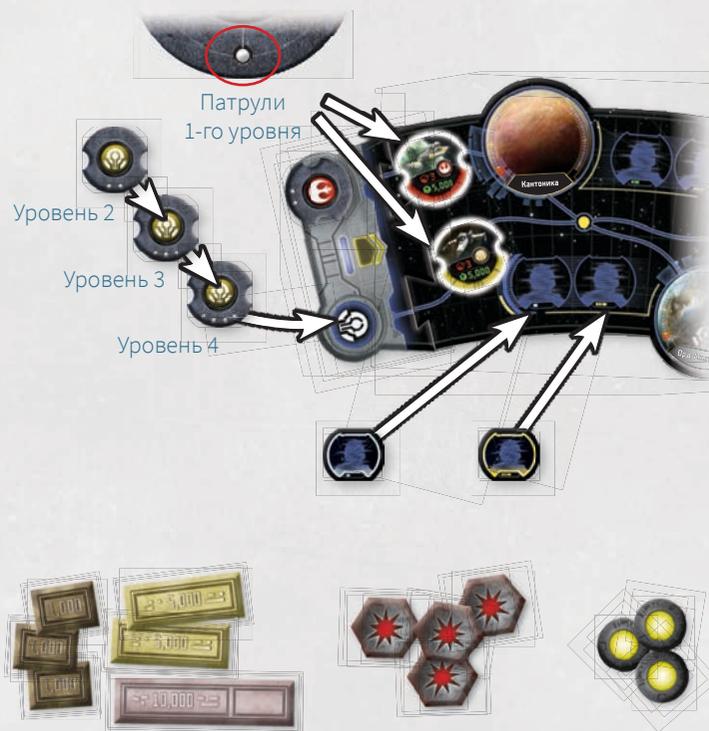


2. **Подготовьте жетоны патрулей:** отсортируйте жетоны патрулей по уровням (ориентируйтесь по числу белых точек на обороте жетона). На заглушках для карты Галактики изображены символы группировок. Рядом с каждым таким символом на соседнюю узловую точку навигации нужно положить соответствующий жетон патруля 1-го уровня лицевой стороной вверх.

Возьмите оставшиеся жетоны патрулей и создайте 4 стопки жетонов, лежащих **взакрытую**, **по одной на каждую группировку**. В каждой стопке жетоны должны быть разложены по уровню: жетон 4-го уровня внизу стопки, жетон 2-го уровня — наверху. Положите каждую стопку на символ соответствующей группировки, изображённый на заглушке.

3. **Подготовьте жетоны встреч:** перемешайте все жетоны встреч **взакрытую**. Затем разложите их случайным образом **взакрытую** на ячейки встреч на карте Галактики, так чтобы цвет и количество точек на обороте жетона соответствовали цвету и количеству точек на ячейке. На каждой ячейке должен оказаться 1 жетон.

4. **Создайте запас жетонов:** разделите на кучки жетоны повреждений, кредитов и целей. Положите их в досягаемости всех игроков.



5. Выберите персонажей: каждый игрок бросает 6 кубиков. Тот, у кого выпало больше всего * и *, становится первым игроком (при равенстве претенденты перебрасывают кубики). Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, каждый игрок выбирает персонажа и получает следующие компоненты:

- а. 1 карту персонажа стороной «Личная цель» вверх;
- б. 1 фишку персонажа на подставке;
- в. 1 планшет игрока (маркер славы нужно установить на деление «0»);
- г. 4 жетона репутации (по 1 на группировку). Положите их на треки репутации на планшете игрока, накрыв символы соответствующих группировок (про репутацию будет рассказано позже);
- д. 1 лист начального корабля (каждый игрок сам выбирает, какой стороной его повернуть — с G9 «Ремонтником» или с истребителем G-1A);
- е. 1 карту-памятку;
- ж. жетоны кредитов: первый игрок получает 4,000 кредитов, его сосед слева — 6,000 кредитов, его сосед справа — 8,000 кредитов и последний игрок — 10,000 кредитов (если игроков меньше 4, то более крупные суммы игнорируются).



6. Подготовьте персонажей: игроки одновременно выполняют инструкции по подготовке, указанные в нижней части карты персонажа.

- а. Каждый игрок берёт карту базы данных, указанную на его карте персонажа (см. «Ключевые понятия: база данных» на стр. 2). Если карта базы данных отмечена как «Груз», её нужно подложить под лист корабля сверху, в ячейку «Груз». В противном случае её нужно подложить под планшет игрока снизу, в ячейку «Работа или охота».
- б. Каждый игрок ставит фишку своего персонажа на карту Галактики, на начальную планету, указанную на карте базы данных, которую он только что получил.
- в. Если в инструкциях по подготовке указана **РЕПУТАЦИЯ**, игрок сдвигает соответствующий жетон репутации на планшете игрока до упора вверх (если указан \oplus) или до упора вниз (если указан \ominus).



Инструкции по подготовке

7. Подготовьте колоды и листы: подготовьте колоды карт по шагам.

- а. Разделите карты рынка на 6 разных колод по рубашкам. Перемешайте их по отдельности и положите взакрытую в один ряд ниже карты Галактики. Затем раскройте верхнюю карту каждой колоды и **положите её в открытую** поверх колоды.
- б. Разделите карты контактов на 7 разных колод по рубашкам. Перемешайте их по отдельности и положите взакрытую рядом с соответствующими планетами, изображёнными на карте Галактики.
- в. Карты базы данных держите в упорядоченной стопке в досягаемости всех игроков.
- г. Отложите в сторону стопку листов неиспользованных кораблей — это резерв. Во время партии игроки будут иметь возможность купить эти корабли.



Вы готовы начать игру.

ХОД ИГРЫ

«Мой друг сделал честный ход. Нечего реветь, это не поможет».
— С-3РО

Несмотря на то, что игра посвящена негодьям и прочим правонарушителям, правила игры структурированы чётко, и их нужно неукоснительно соблюдать. Игроки ходят по порядку, начиная с первого и далее по часовой стрелке. В свой ход пройдите 3 этапа хода в строгой очерёдности и передайте ход следующему игроку.

- 1. Этап планирования:** вы можете передвинуться, восстановить все повреждения или получить 2,000 кредитов.
- 2. Этап действий:** вы можете выполнять любые действия, в том числе купить карты с рынка либо доставить груз и добычу, полученную на охоте.
- 3. Этап контактов:** вы разыгрываете один контакт — как правило, для этого нужно взять и прочесть карту контакта, соответствующую вашей области.

Каждый шаг подробнее расписан на следующих страницах этого буклета, а краткая выдержка дана на карте-памятке, лежащей перед игроком.

Завершив этап контактов, передайте ход игроку, сидящему слева. Игроки делают ходы по очереди до тех пор, пока один из них не победит.

ПОБЕДА В ИГРЕ

«Всё, что ты обо мне слышал, — исключительная правда».
— Лэндо Калриссиан

Вы можете избрать разные пути к победе, но цель в игре «Внешнее кольцо» неизменна — стать самым прославленным (или бесславным) наёмником в Галактике. Первый игрок, чья слава увеличится до 10, немедленно побеждает.

Если вы играете впервые, рекомендуем играть до 8 очков славы, а не до 10: это позволит вам освоиться с игрой за разумный отрезок времени.

Увеличивать славу можно самыми разными способами, например:

- достижение личной цели или цели корабля;
- успешное выполнение работы или проведение охоты;
- доставка **НЕЗАКОННЫХ** грузов;
- победа в боях против патрулей уровня 2 и 3;
- использование карт из колоды рынка.

Подробнее о каждом способе будет рассказано далее.

Каждый раз, когда будет увеличиваться ваша слава, продвигайте маркер славы по треку на вашем планшете игрока.



У этого игрока 10 очков славы — он побеждает

Некоторые свойства ссылаются на самого прославленного игрока (т. е. игрока, у которого больше всего славы). Если таких несколько, все они считаются самыми прославленными. Таким образом в начале игры, когда у каждого игрока 0 очков славы, каждый из них считается самым прославленным.

Ключевые понятия: репутация

«Джабба сыт тобой по горло. Ему не нужны контрабандисты, которые сбрасывают груз при первом признаке имперского крейсера». — Гридо

Решения, которые вы будете принимать, повлияют на то, что будут о вас думать наиболее влиятельные силы в Галактике. Например, украв что-нибудь у Джаббы, вы вполне можете потерять репутацию среди хаттов.

В игре действуют 4 группировки. Их названия и символы указаны на стр. 16.

Ваша репутация в каждой группировке отражена на планшете игрока при помощи жетонов репутации. Каждой группировке соответствует свой жетон, который может находиться в одном из трёх положений.

- **Положительная репутация:** когда жетон сдвинут до упора вверх, это означает, что группировка видит в вас ценного союзника. При розыгрыше карт контактов и встречах с патрулями вы, вполне вероятно, будете вознаграждены за то, что поддерживаете положительную репутацию.
- **Нейтральная репутация:** когда жетон находится в среднем положении, это означает, что группировка относится к вам нейтрально: не презирует, но и не особенно доверяет. Вы скорее всего не получите от этой группировки ни бонусов, ни штрафов.
- **Негативная репутация:** когда жетон сдвинут до упора вниз, это означает, что группировка считает вас врагом и угрозой. В таком случае розыгрыши карт контактов и встречи с патрулями, вполне вероятно, будут иметь для вас отрицательные последствия.

Многие эффекты позволяют увеличивать или уменьшать репутацию в определённой группировке. Когда ваша репутация в группировке увеличивается на 1, сдвиньте соответствующий жетон на 1 позицию вверх (если он был сдвинут до упора вниз, то в среднее положение, а если был в среднем, то до упора вверх). Если репутация увеличивается на 2, то можно сразу из негативного положения перейти в положительное. Действуйте по аналогии, когда ваша репутация уменьшается.

Если у вас и без того положительная репутация в группировке, любое дополнительное увеличение репутации не принесёт никакого эффекта (если только в тексте карты не сказано иное). Аналогично — если у вас негативная репутация, дополнительное уменьшение репутации также пройдёт без эффекта.



Игрок с репутацией в Альянсе уменьшает свою репутацию на 1

ЭТАП ПЛАНИРОВАНИЯ

«Готовы перейти на скорость света? Три... два... один!»
— Хан Соло

На этапе планирования вы готовитесь к авантюрам, предстоящим на следующих этапах. Выберите и разыграйте **один** из предложенных вариантов:

- передвиньте своего персонажа по карте Галактики (будет объяснено далее);
- восстановите все повреждения, нанесённые вашему **персонажу и кораблю** (обычно вы получаете повреждения во время боя);
- получите 2,000 кредитов (это означает, что на этапе планирования вы взяли за небольшую подработку — например, отправились выпести нерфов);
- примените свойство одной из ваших карт или других компонентов, которое предваряется полужирным словом «**Планирование**».

Разыграв выбранный вариант, переходите к этапу действий.

Правила движения

Неважно, какой цели вы собираетесь достигнуть: получить награду за успешную охоту, доставить контрабандный груз или принять участие в каком-либо сомнительном предприятии — вам всё время нужно будет перемещаться по Галактике.

Если вы на этапе планирования выбрали вариант «передвинуться», то число областей, на которое вы передвигаете своего персонажа по карте Галактики, ограничено значением гиперпривода (☚) вашего корабля. То есть вы можете передвинуться на указанное или меньшее число областей.

Существует три типа областей: планеты, узловые точки навигации и Мальстрём. Области считаются соседними, если между ними проложен путь.



Помехи движению

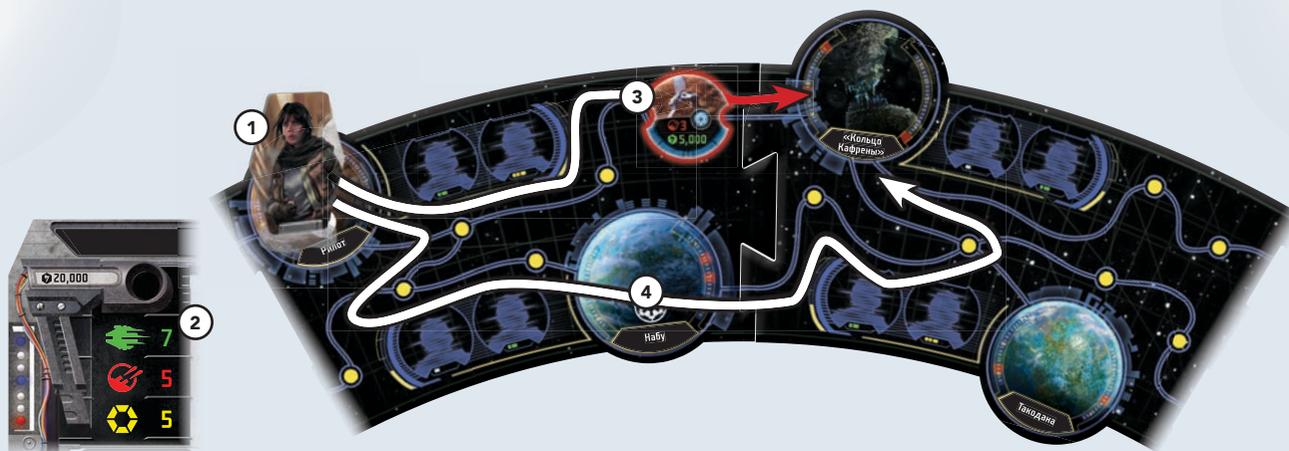
Есть две возможности помешать вам передвинуться: Мальстрём и патрули.

Если вы передвигаетесь в Мальстрём, **вы должны прекратить движение** (закончите ваш этап планирования и переходите к этапу действий).

Если вы передвигаетесь в область с жетоном патруля, **вы должны прекратить движение**, если у вас нет положительной (+) репутации в группировке, к которой принадлежит этот патруль (см. врезку «Ключевые понятия: репутация» на стр. 6). Например, если у вас (+) репутация в Империи, вы можете свободно передвигаться через имперские патрули. Подробнее о патрулях будет рассказано далее.

Мальстрём и патрули мешают вашему движению, только когда вы передвигаетесь в их область, но не когда вы передвигаетесь **из** их области на последующем ходу.

Пример движения



1. Джин Эрсо сейчас на Рилоте и хочет передвинуться к «Кольцу Кафрены» на этапе планирования.
2. Значение гиперпривода (☚) её корабля равно 7, а «Кольцо Кафрены» находится в 4 областях от неё.

3. Однако путь преграждает патруль Империи. Поскольку у Джин нет (+) репутации в Империи, ей придётся прекратить движение в области с патрулём.
4. Джин не хочет сталкиваться с патрулём, а вместо этого выбирает круговой маршрут и достигает «Кольца Кафрены».

ЭТАП ДЕЙСТВИЙ

«Вот и он — генератор гиперпривода T-14! Тебе повезло, в здешних местах он есть только у меня. Но с тем же успехом ты можешь купить себе новый корабль — даже дешевле выйдет». — Уотто

Если вы окажетесь в нужном месте в подходящее время, то сможете выполнить немало полезных действий. В отличие от этапов планирования и контактов на этом этапе вы можете разыграть **любое количество действий**. Всего их 4, и каждое можно выполнить только **один раз за этап действий**.

- **Обмен:** обменяйтесь картами с другим игроком в вашей области.
- **Рынок:** если вы на планете, купите карту из любой колоды рынка.
- **Доставка:** доставьте груз или добычу на планету, указанную как место назначения, и получите за них награду.
- **Особое действие:** примените свойство одной из ваших карт или других компонентов, которое предваряется полужирным словом «**Действие**». Вы можете выполнить любое количество действий на компонентах, но каждое отдельное свойство можно применить только один раз за ход.

Выполнив все желаемые действия, переходите к этапу контактов.

Обмен (действие)

Выберите другого игрока в вашей области и обменяйтесь картами охоты, грузов, членов команды, экипировки, работы и модификаций. Вы можете обменяться любым количеством карт, и обмен не обязан быть равноценным, если все участвующие в обмене стороны на это согласны.

Обмен кредитами и обещаниями

В то время как картами можно обмениваться только при выполнении действия «обмен», обмениваться кредитами с другими игроками вы можете в любой момент своего хода и вы не обязаны при этом находиться в одной области. Это можно делать даже во время выполнения другого действия (например, при выполнении действия «рынок»).

Игроки часто обменивают кредиты на обещания. Например, вы можете отдать игроку 1,000 кредитов, чтобы помочь ему выпутаться из сложной ситуации, на том условии, что на следующем ходу он отдаст вам 2,000 кредитов. Такие соглашения вполне допустимы, но обещания ни к чему игроков не обязывают. То есть когда придёт время расплачиваться по долгам, игрок из примера выше имеет право отказаться отдавать обещанные 2,000 кредитов.

Что такое кредиты?

Галактический кредит — валюта, используемая в Галактической Империи. В игре кредиты обозначены символом кредита (☉) и представлены жетонами кредитов разных номиналов. Игрок держит заработанные им жетоны кредитов на своём планшете игрока. Когда игрок должен потратить кредиты, он возвращает требуемое количество кредитов в общий запас (и при необходимости берёт оттуда сдачу).

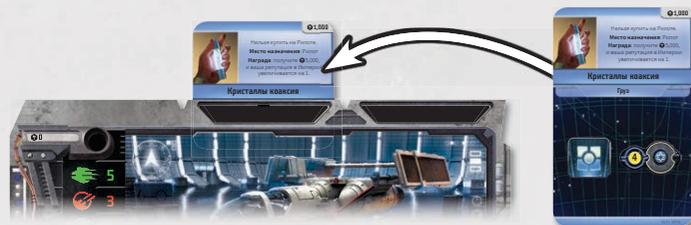
Рынок (действие)

Это действие — основной способ получать новые карты охоты, грузов, экипировки, работы и модификаций. Действие «рынок» можно выполнять, **только находясь на планете**.

Выполняя это действие, вы можете один раз выбрать колоду рынка и **сбросить** верхнюю карту (положите её взакрытую под низ колоды). Затем раскройте верхнюю карту той же колоды рынка и положите её на верх колоды. Это позволит вам прокрутить карты в колоде, чтобы либо найти ту карту, которая вам нужна, либо лишить кого-то из соперников нужной ему карты на рынке.

Независимо от того, сбросили вы карту с верха колоды рынка или нет, вы можете выбрать одну карту, которую хотите **купить**. Это может быть **верхняя карта любой колоды рынка**. После того как вы купили карту, раскройте верхнюю карту той же колоды рынка и положите её на верх колоды. Если на раскрытой карте есть символ движения патруля, разыграйте это движение (будет объяснено далее).

В правом верхнем углу каждой карты рынка указана стоимость в кредитах (иногда она равна 0). Чтобы купить карту, нужно потратить указанное на ней количество кредитов (см. врезку «Что такое кредиты?» слева). Затем подложите купленную карту под ваш лист корабля или планшет игрока в ячейку, соответствующую типу купленной карты. Например, если вы купили карту груза, подложите её под ваш лист корабля в одну из ячеек «Груз».



В каждой ячейке может находиться только одна карта. Если у вас нет пустой ячейки соответствующего типа, вы можете сбросить одну из своих карт, чтобы освободить место.

На некоторых картах рынка указан атрибут, например, **НЕЗАКОННЫЙ**, **ОРУЖИЕ** или **БРОНЯ**. Атрибуты всегда написаны заглавными буквами. У атрибутов нет собственных эффектов, но на них могут ссылаться другие свойства.

Движение патрулей

После того как вы купили карту из колоды рынка, вы должны раскрыть верхнюю карту той же колоды. Если **на карте, которую вы раскрыли**, есть символ движения патруля, вы должны передвинуть этот патруль. Обратите внимание: по указаниям этих символов патрули передвигаются только **после покупки или получения** карты из колоды рынка, но не после сброса карты для прокрутки колоды.

На каждом символе движения патруля указаны группировка и расстояние. Группировка означает, какой именно патруль передвинется, а расстояние — это количество областей, на которое этот патруль передвинется в вашу сторону. Если в вашу область ведут несколько путей, вы сами выбираете, которым из них последует патруль. Однако если патруль потенциально может за это передвижение достигнуть вашей области, он обязан передвинуться по кратчайшему пути.



Если эта карта была раскрыта после покупки карты с рынка, вы должны передвинуть патруль Альянса на 3 области в вашу сторону

Патрули могут свободно передвигаться как в Мальстрём, так и через Мальстрём и могут заканчивать движение в любой области (даже на планете или в области с другим патрулём). Когда патруль заканчивает движение в вашей области, **вы не сражаетесь с ним мгновенно**. Вам придётся вступить в контакт с этим патрулём во время вашего этапа контактов, если вы всё ещё будете оставаться в той же области и у вас будет негативная репутация в группировке, к которой принадлежит этот патруль.

На карте Галактики всегда находится **один патруль, принадлежащий каждой группировке**. Если патруль устранён, уберите его жетон из игры и выложите на карту Галактики новый жетон патруля той же группировки (будет объяснено далее).

Патрули обычно передвигаются, когда игроки выполняют действие «рынок»; однако некоторые свойства карт также указывают передвинуть патрули. Когда это случится, просто следуйте указаниям карты.

Покупка кораблей

Карты в колоде рынка, как правило, представляют собой новые корабли. Купив корабль, возьмите соответствующий лист корабля из запаса неиспользованных кораблей. Ваш текущий лист корабля возвращается в запас, а новый корабль кладётся стороной «Цель корабля» вверх (цель корабля указана в левой части листа). Уберите с вашего корабля все повреждения, но сохраните все ваши карты грузов, членов команды и модификаций, поместив их в подходящие ячейки вашего нового корабля.



Цель корабля

Бартерные сделки

Покупая карту, вы можете сбросить любые свои грузы, экипировку и модификации, чтобы уменьшить стоимость покупки на стоимость сброшенных карт. Положите сброшенные карты под низ соответствующих колод рынка.

Покупая корабль, вы всегда можете совершить бартерную сделку с участием вашего текущего корабля и использовать его стоимость (указанную в левом верхнем углу листа корабля) в качестве скидки на покупку нового корабля.

Вы не можете получить назад свои кредиты. Совершая бартерную сделку, вы можете только уменьшить стоимость покупки (нельзя сделать её ниже 0 кредитов).

Доставка (действие)

Вы будете часто получать из колод рынка карты охоты и грузов. Их нужно доставить на конкретные планеты, чтобы получить награду. Обратите внимание, что у карт охоты есть и другие требования: например, нужно захватить конкретный жетон встречи (будет объяснено далее).

Чтобы доставить груз, вам нужно оказаться на планете, указанной на карте груза в графе «Место назначения», и выполнить действие «доставка», чтобы получить указанную награду. Затем сбросьте карту груза **под низ соответствующей колоды**.

Если у вас несколько грузов с одинаковым местом назначения, вы можете доставить их все во время одно и того же действия «доставка» (разыграйте их в любом порядке по вашему выбору).



Место назначения и награда за доставку груза

ЭТАП КОНТАКТОВ

«Нигде не встретишь более гнусного сборища подлецов и мерзавцев». — Оби-Ван Кеноби

Выполнив все желаемые действия, вы вступаете в контакт. Обычно это означает некое приключение на планете, где вы оказались, космический либо наземный бой или встречу со знаменитым персонажем вселенной «Звёздных Войн».

На своём этапе контактов вы **должны выбрать один** из предложенных вариантов.

- Контакт с патрулём:** сразитесь в космическом бою против патруля в вашей области. Если у вас негативная репутация в группировке, к которой принадлежит патруль в вашей области, **вы обязаны вступить с ним в контакт** и не можете выбрать другой вариант контакта.
- Контакт с областью:** возьмите карту контакта, соответствующую вашей области.
- Контакт с жетоном встречи:** раскройте жетон встречи на вашей планете и вступите с ним в контакт. Это один из главных способов получения новых членов команды.
- Особый контакт:** примените свойство одной из ваших карт или других компонентов, которое предворяется полужирным словом «**Контакт**».

Контакт с патрулём

Перемещаясь по Галактике, вы будете наткаться на патрули, принадлежащие различным группировкам.



Вступив в контакт с патрулём, сразитесь с ним в космическом бою (бой в подробностях описан далее).

Проиграв бой, передвиньте этот патруль на одну область в любом направлении.

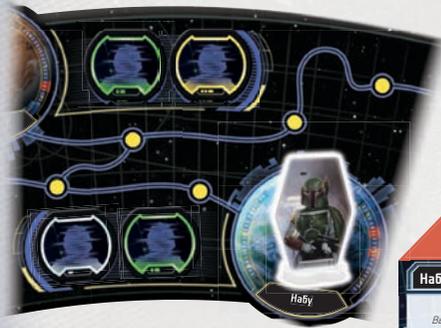
Победив в бою, **уменьшите на 1 вашу репутацию** в группировке, к которой принадлежит этот патруль. Затем получите награду, указанную на жетоне патруля (кредиты или слава), и уберите этот жетон из игры. Затем **появляется новый патруль**, принадлежащий к той же группировке: раскройте верхний жетон из стопки жетонов патрулей этой группировки и положите в область, соседнюю с этой стопкой жетонов.

Обратите внимание: патрули 4-го уровня неуязвимы (у них стоит «—» в графе «значение космического боя»). Эти патрули всегда наносят достаточное количество повреждений, чтобы корабль игрока оказался побеждён, и всегда побеждают в бою (не бросайте кубики во время этого боя).

Контакт с областью

В Галактике бесчисленное множество планет, и на каждой происходит что-нибудь интересное.

Вступив в контакт с вашей областью, возьмите карту контакта, соответствующую вашей области (либо из колоды, на рубашке которой изображена планета, либо из колоды узловых точек навигации — смотря где вы оказались). Лицевая сторона каждой карты контакта делится на несколько секций. Зачитайте текст той секции, которая соответствует вашей области, разыграйте её эффект, а затем сбросьте карту — положите её взакрытую под низ колоды контактов.



Боба Фетт оказался на Набу, поэтому зачитывает секцию карты контакта, соответствующую Набу



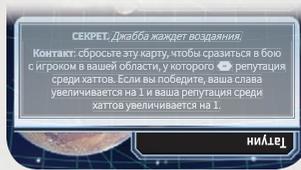
Секция может делиться ещё на несколько — например, в зависимости от того, какова ваша репутация в конкретной группировке. Разыграйте ту часть секции, которая отражает текущее положение дел.

В нижней части некоторых карт контактов могут значиться охота, груз, член команды, работа, экипировка или модификация. Текст одной из секций на такой карте укажет вам, как получить эти охоту, груз, члена команды, экипировку, работу или модификацию. Если это случилось, не сбрасывайте карту контакта, а подложите её под ваш планшет игрока или лист корабля в соответствующую ячейку (подкладываете карту так, чтобы другие секции карты контакта оказались закрыты).

Секреты на картах контактов

Некоторые эффекты на карте контакта имеют пометку «СЕКРЕТ».

Если вам достался такой текст, **прочитайте его про себя, а не вслух**, а затем скройте его, не показывая другим игрокам. Тексты с пометкой «СЕКРЕТ» всегда перевёрнуты. Вы сможете разыграть свойство секрета в будущем, следуя указаниям карты контакта (текст секретного свойства укажет, когда его можно применить). Держите свои карты с секретами взакрытую на столе перед собой. Вы сами можете в любой момент подсматривать в эти карты. Секреты не занимают ячеек на вашем листе корабля или планшете игрока.



Секрет на карте контакта

Подсказки по картам контактов

На некоторых планетах изображены символы группировок. Контакты на этих планетах обычно позволяют вам увеличить репутацию в этой группировке или награждают вас за то, что у вас положительная репутация в этой группировке.

Также обратите внимание: на рубашках карт контактов кратко описано, какие типы наград обычно можно получить, если вступить в контакт на той или иной планете. Имейте это в виду, когда будете выбирать, какой тип контакта разыграть.

Контакт с жетоном встречи

Вы не единственная примечательная личность в Галактике. В космопортах и кантинах вам будут встречаться разнообразные наёмники и члены различных группировок.



В начале партии на каждую ячейку встречи кладётся жетон встречи: таким образом, на начало игры на каждой планете находятся два таких жетона. Чтобы вступить в контакт с жетоном встречи, выберите один жетон на вашей планете и раскройте его.

Затем возьмите из базы данных карту с номером, указанным на жетоне встречи (например, № 12 из примера выше). Зачитайте вслух верхнюю секцию карты и примените её свойство. В зависимости от исхода контакта эта карта может стать вашим членом команды. Если это случилось, подложите её под ваш лист корабля в соответствующую ячейку (так, чтобы была видна только секция «Член команды»). Если же вы не смогли заполучить этого члена команды, верните карту в базу данных.



Лицевая сторона карты № 12 из базы данных

Многие свойства позволят вам сбросить жетон встречи с карты Галактики. Если же этого не случилось, жетон остаётся лежать в своей ячейке в открытую. Любой игрок сможет вступить в контакт с этим жетоном встречи по обычным правилам во время своего этапа контактов.

На некоторых жетонах встреч изображён символ группировки (☪, ☪, ☪, ☪) или символ дроида (👤). У этих символов нет конкретных эффектов, но на них могут ссылаться свойства других компонентов. У каждого жетона встречи также есть свой **класс** (серый, зелёный или жёлтый). Классы жетонов встреч используются во время подготовки и при охоте за головами (будет объяснено далее).

Как тайно смотреть жетоны встреч

Некоторые свойства позволяют вам **тайно** посмотреть жетон встречи. Чтобы сделать это, возьмите жетон с карты Галактики и посмотрите на его лицевую сторону, не показывая другим игрокам. Затем верните его обратно в ячейку встречи взакрытую. Вам разрешается посмотреть жетон встречи, **но не карту** базы данных, соответствующую этому жетону.

Вы можете рассказать другим игрокам о том, что видели (или солгать), но показывать жетон нельзя никому.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

«Скоро ты оценишь меня по достоинству». — Джабба Хатт

Прежде чем приступить к партии, вам нужно разобраться ещё в нескольких важных правилах, а именно: как проводить проверки навыков, разыгрывать бой, охотиться за головами и выполнять работу.

Проверки навыков

Персонажи и члены команды могут иметь подготовку в самых разных сферах деятельности, например, мастерски водить корабли или разбираться в механике. Навыки — это те сферы, в которых персонаж считается мастером своего дела. Например, персонаж с навыком пилотирования — это опытный пилот, который может с лёгкостью оторваться от противника в космическом бою.

Вам, как игроку, доступны все навыки, указанные в нижней части вашей карты персонажа и ваших карт членов команды.



Навыки персонажа



Навык члена команды

Многие карты предписывают вам провести проверку навыка (например, «Проведите проверку пилотирования»). Результат проверки определит, насколько успешно вы справились с поставленной задачей. Вы всегда можете проводить проверку навыка, **даже если указанного навыка у вас нет** (просто в этом случае вероятность успеха ниже).

Проводя проверку любого навыка, **бросьте 2 кубика**, чтобы определить результат проверки: успешный или провальный. Вы успешно прошли проверку, если выбросили хотя бы 1 из требуемых результатов; если не выбросили ни одного, проверка провалена. Требуемые результаты зависят от того, сколько у вас проверяемых навыков.

- **Неквалифицированный** (у вас нет проверяемого навыка): для успеха вам нужно хотя бы 1 критическое попадание (✱).
- **Квалифицированный** (у вас есть проверяемый навык): для успеха вам нужно хотя бы 1 критическое попадание (✱) или обычное попадание (★).
- **Высококвалифицированный** (у вас есть проверяемый навык в двух и более экземплярах): для успеха вам нужно хотя бы 1 критическое попадание (✱), обычное попадание (★), или собранность (👁).

Что именно случится в результате успеха или провала проверки, указано на карте, которая привела к проведению этой проверки. Если на ней описан только успешный исход или только провальный исход, то в случае противоположного исхода считается, что ничего не произошло.

Пример: Хан Соло разыгрывает карту контакта, которая гласит: «Проведите проверку пилотирования. При провале ваш корабль получает 1 повреждение». Он бросает 2 кубика и получает 1 пустой результат и 1 попадание (★). Поскольку на его карте персонажа есть навык «Пилотирование», для успеха ему достаточно хотя бы 1 попадания (★) или 1 критического попадания (✱). У него выпало 1 попадание (★), а значит, он успешно прошёл проверку и не получает повреждений.

Бой

Бой начинается тогда, когда какая-либо карта указывает вам сразиться в бою против кого-либо (например, во время охоты, о чём будет рассказано далее) или когда вы вступаете в контакт с патрулём (см. «Контакт с патрулём» на стр. 9). Игроки не могут атаковать друг друга просто так. Бой между двумя игроками может случиться только в том случае, если какая-либо карта прямо разрешит или укажет игроку **сразиться в бою против другого игрока**.

Наземный и космический бой

Есть два типа боёв: наземный и космический. В наземном бою используйте значение наземного боя вашего персонажа (👁) и значение здоровья вашего персонажа (🩹). В космическом бою используйте значение космического боя вашего корабля (🚀) и значение прочности корпуса вашего корабля (🛡).



Когда карта указывает вам сразиться в бою, в тексте будет оговорено, наземный это бой или космический. Когда вы сражаетесь против патруля, бой всегда космический. Когда вы сражаетесь против другого игрока (если это позволено картой), то бой будет наземным, если вы находитесь на планете. А если вы не на планете, то бой будет космическим.

Розыгрыш боя

Базовые правила боя просты. Атакующий (игрок, делающий ход) бросает столько кубиков атаки, каково его значение боя, и подсчитывает количество наносимых повреждений. За каждое выпавшее попадание (★) игрок наносит 1 повреждение, а за каждое выпавшее критическое попадание (✱) — 2 повреждения. Если выпала собранность (👁), такой результат повреждений не наносит, но его могут задействовать какие-либо свойства карт.

После того как атакующий подсчитал количество наносимых повреждений, защищающийся выполняет те же самые шаги. Затем каждый участник боя наносит своему сопернику столько повреждений, сколько у него выпало.

Когда персонаж получает повреждения, положите указанное количество жетонов повреждений на его карту персонажа. Когда повреждения получает корабль, положите указанное количество жетонов повреждений на соответствующий лист корабля.

Когда все выпавшие повреждения нанесены, бой закончен. Если у кого-то из игроков есть эффект, предписывающий определить победителя боя (например, эффект «Если победите» на некоторых картах охоты), победителем боя считается тот игрок, который нанёс больше повреждений. Если оба игрока нанесли одинаковое число повреждений, победителем боя считается атакующий.

Бой против патрулей и карт

Когда вы сражаетесь в бою против патруля или карты, игрок, сидящий слева от вас, бросает кубики и принимает решения за защищающегося.

В отличие от игроков, у патрулей и врагов на картах нет значений здоровья или прочности корпуса, так что они не получают повреждений. Вместо этого у них есть эффекты, зависящие от того, победили они в бою или проиграли (объясняется на самих картах и в разделе «Контакт с патрулём» на стр. 9).

Подробный пример боя против врага на карте показан ниже.

Побеждённые персонажи

Когда число повреждений, полученных либо вашим персонажем, либо кораблём, сравнивается с вашим значением здоровья или прочности корпуса соответственно, вы побеждены. Положите фишку вашего персонажа набок в вашей текущей области. Затем **потеряйте 3,000 кредитов и сбросьте все свои секреты** (положите эти карты контактов под низ соответствующих колод).

Когда вы побеждены, завершите текущий этап вашего хода, но пропустите любые действия или этапы, которые вы ещё не начали разыгрывать.

На вашем следующем этапе планирования вы должны выбрать вариант «Восстановить все повреждения», вместо того чтобы двигаться дальше, получать кредиты или использовать какое-либо свойство «Планирование» с ваших компонентов. Затем поставьте фишку вашего персонажа вертикально в вашей текущей области — вы больше не побеждены.



Побеждённый персонаж

Если какое-либо свойство позволяет вам восстановить повреждения до начала этапа планирования и в связи с этим у вас уже нет такого количества повреждений, из-за которого вы считались бы побеждённым, поставьте фишку вашего персонажа вертикально в вашей текущей области.

Личные цели

У каждого персонажа есть личная цель, указанная на лицевой стороне карты персонажа. Как только вы выполните личную цель, ваша слава увеличится на 1 (об этом указано на самой карте) и вы должны будете перевернуть эту карту. Теперь вместо цели вам доступно новое свойство, которое можно использовать.



Жетон цели

Большинство личных целей требуют от вас выполнить определённую задачу указанное число раз. Чтобы отслеживать это, кладите жетон цели на вашу карту персонажа всякий раз, когда вы выполняете эту задачу. Когда вы перевернёте карту персонажа, сбросьте все жетоны целей, лежащие на ней.

Пример: Лэндо Калриссиану нужно доставить два незаконных груза, чтобы выполнить свою личную цель. Каждый раз, когда он доставляет незаконный груз, для отслеживания кладите один жетон цели на его карту персонажа.

Цели кораблей

На всех кораблях, которые вы будете покупать во время игры, указаны цели кораблей. Они работают по тому же принципу, что и личные цели. Как только вы выполните цель корабля, ваша слава увеличится на 1 и вы должны будете перевернуть лист корабля, чтобы получить новое свойство (и дать кораблю легендарное название).

Пример боя



3



4



6



1. Боба Фетт взял карту контакта, на которой написано «можете сразиться в наземном бою». Он решает так и сделать.
2. Его значение наземного боя равно 3.
3. Он бросает 3 кубика и наносит в общей сложности 4 повреждения.

4. Игрок, сидящий слева, бросает 5 кубиков за дракозмея, как указано на карте контакта. Дракозмея наносит Бобе Фетту 3 повреждения.
5. Поскольку Боба Фетт нанёс больше повреждений, чем соперник, он победил в бою. Он получает 3,000 кредитов и его слава увеличивается на 1, как указано на карте контакта.
6. Боба Фетт получает 3 повреждения и кладёт 3 жетона повреждений на свою карту персонажа.

Работа

«Есть одна работёнка. Большое ограбление. Я набираю команду». — Тобиас Бекетт

Работа — это тайные операции и ограбления, которые могут принести славу и гору кредитов. У некоторых персонажей имеется карта работы с самого начала партии, а ещё больше работ можно получить в колоде рынка.

Над названием каждой работы есть список навыков, которые будут проверяться при попытке её выполнить. Некоторые навыки обозначены курсивом: это значит, что провал проверки этого навыка скорее всего приведёт к провалу всей работы. Старайтесь набирать команду с разнообразными навыками, чтобы улучшить ваши шансы на успешное выполнение работ. Но не забывайте, что даже если у вас нет нужного навыка, вы всё равно можете проводить проверку этого навыка (просто вероятность успеха заметно ниже).

Попытка выполнить работу

Чтобы попытаться выполнить работу, вы должны на момент начала своего этапа контактов находиться в том месте, которое указано на карте работы в графе «Место назначения». В качестве контакта на этом ходу вы можете попытаться выполнить работу, следуя инструкциям на карте работы. Обычно вам будет предписано разыграть определённую карту базы данных.



Карта работы «Ограбление казино» указывает вам разыграть карту базы данных № 42



На карте базы данных будут перечислены этапы, которые вы должны пройти, чтобы выполнить работу и получить награду. Читайте текст карты вслух, начиная с этапа № 1 и останавливаясь в те моменты, когда вам будет указано провести проверку или сразиться в бою. Пройдя определённый этап на карте базы данных, **переходите к следующему этапу по порядку**, если в тексте пройденного этапа не указано иное.

Если вы побеждены, работа провалена. Когда работа провалена, ваш ход закончен (не разыгрывайте оставшиеся этапы на этой карте). Верните карту базы данных в колоду, но карту работы сохраните: вы можете попытаться выполнить её ещё раз на будущем ходу.

Текст карты укажет вам, когда работа выполнена. Как только это произойдёт, верните карту базы данных в колоду и получите награду, указанную на карте работы (обычно это кредиты, слава и/или репутация). В тексте награды также будет указано, что сделать с картой работы: сбросить или убрать из игры (см. врезку «Сбросить или убрать из игры» справа).

Бой во время работы

Во время многих работ вам будет указано сразиться в бою против врага на карте базы данных (игрок слева от вас бросает кубики за врага). Если вы побеждены, работа провалена. Если вы не побеждены, продолжайте разыгрывать этапы работы. На карте базы данных могут содержаться и другие указания относительно того, что произойдёт, если вы победили или проиграли в бою.

Охота

«Делайте что угодно, но не убивайте их. Повстанцы нужны мне живыми». — Дарт Вейдер

На охоте вам предстоит выслеживать добычу, представленную жетонами встреч, и либо брать её в плен, либо устранив. У некоторых персонажей имеется карта охоты с самого начала партии, а ещё больше карт охот можно получить в колоде рынка.

Чтобы получить награду за охоту, вам в первую очередь нужно **найти** жетон встречи, указанный на карте охоты, а затем **сразиться** с врагом, который изображён на этом жетоне.

На обороте каждого жетона встречи указан класс (число цветных точек). Этот же класс указан на карте охоты. Эта информация поможет вам сузить поиск добычи (например, если вы ищете зелёный жетон встречи, не пытайтесь искать на планетах, на которых нет зелёных жетонов встреч).

Обычно, когда вы вступаете в контакт с жетоном встречи, вы берёте соответствующую карту базы данных и разыгрываете её (как было описано на стр. 10). Однако если жетон встречи совпадает с жетоном, изображённым на вашей карте охоты, вы можете сразиться с ним в бою **вместо того, чтобы** брать карту базы данных.

На карте охоты указано значение боя, а также его тип — символ наземного или космического боя (именно в бою такого типа вам предстоит сразиться). Игрок, сидящий слева от вас, бросает кубики за вашу добычу.

Победив в бою, выберите: либо устранить добычу (уберите жетон встречи из игры и получите награду за устранение), либо пленить добычу (положите жетон встречи на карту охоты). Во втором случае вы можете доставить пленённый жетон встречи на планету, указанную на карте охоты, чтобы получить награду за пленение (см. «Доставка (действие)» на стр. 9). После того как вы доставили пленённый жетон встречи, **уберите жетон из игры**.

Если в одном и том же бою вы и победили, и оказались побеждены, вы устраняете либо пленяете жетон встречи до того, как оказываетесь побеждены.

Получив награду за охоту, **уберите карту охоты из игры** (а не сбрасывайте её). Если вы проиграли бой, сохраните карту охоты, а жетон встречи оставьте на планете.



Изображение жетона встречи на карте охоты

Сбросить или убрать из игры

Многие игровые эффекты предписывают **СБРОСИТЬ** карты. Когда вы сбрасываете карту контакта, рынка или карту ИИ, кладите её взакрытую под низ соответствующей колоды. Когда вы сбрасываете карту базы данных, возвращайте её в базу данных в соответствующее место.

Некоторые игровые эффекты предписывают **УБРАТЬ** карты из игры. Когда карта или жетон убирается из игры, кладите их в коробку. До конца партии они недоступны.

Охота на членов команды

Может случиться, что жетона встречи, который указан на вашей карте охоты, нет ни на одной из планет Галактики, потому что кто-то из игроков (даже вы) завербовал его в свою команду.

Если на вашей карте охоты указан ваш собственный член команды, вы можете сразиться в бою против этого члена команды **в качестве контакта на своём этапе контактов**. Этот член команды использует значение боя, указанное на вашей карте охоты, по обычным правилам. Если вы победите, верните в базу данных карту с этим членом команды и либо плените, либо устранили соответствующий жетон встречи. Если проиграете, этот член команды сбегает на ближайшую планету (верните в базу данных карту с этим членом команды и положите соответствующий жетон встречи в открытую на ближайшую пустую ячейку встречи).

Когда вы сражаетесь в бою против вашего собственного члена команды, вы не можете использовать его свойства или навыки к своей выгоде.

Если на вашей карте охоты указан член команды другого игрока, вы можете сразиться в бою против этого члена команды **в качестве контакта на своём этапе контактов**, но только если вы находитесь в той же области, что и фишка этого игрока. В начале боя этот игрок решает, хочет ли он защитить своего члена команды.

- Если он решает защитить своего члена команды, то вместо боя с членом команды вы сражаетесь в бою против этого игрока. Сразитесь в наземном бою, если вы на планете; сразитесь в космическом бою, если вы в узловой точке навигации или в Мальстрёме.
- Если он решает не защищать своего члена команды, сразитесь в бою против самого члена команды. Игрок слева от вас бросает кубики за члена команды, используя тип и значение боя с вашей карты охоты.

Независимо от того, стал игрок защищать своего члена команды или нет, если вы победите, верните в базу данных карту с этим членом команды и либо плените, либо устранили соответствующий жетон встречи. Если проиграете, член команды остаётся на своём корабле и никакого дополнительного эффекта нет.

ВАРИАНТ УДЛИНЁННОЙ ПАРТИИ

Опытные игроки могут играть не до 10, а до 12 очков славы — так их партия продлится дольше и станет более эпичной. Убедитесь, что до начала партии все игроки знают, до скольких очков ведётся игра.

ВАРИАНТ ИГРЫ С МОДУЛЬНОЙ КАРТОЙ ГАЛАКТИКИ

Опытные игроки могут при подготовке видеоизменить карту Галактики, чтобы опробовать самые разные игровые стратегии.

Перед подготовкой, если все игроки согласились на этот вариант, выполните следующие этапы вместо того, чтобы собирать карту Галактики, изображённую на стр. 4.

1. Возьмите все 6 фрагментов карты Галактики, перемешайте их взакрытую и сложите в стопку. Поскольку у фрагментов разная форма, рекомендуем делать это с закрытыми глазами.
2. Раскройте верхний фрагмент стопки и присоедините его к заглушке с изображением символов Альянса и Синдиката.

3. По очереди раскрывайте фрагменты и присоединяйте каждый раскрытый фрагмент к предыдущему. К последнему фрагменту присоедините заглушку с изображением символов хаттов и Империи.

Если базовый вариант карты Галактики, изображённый на стр. 4, тщательно сбалансирован, то случайный вариант таит в себе немало неопределённостей, что может понравиться многим игрокам, ждущим от каждой партии новый уникальный опыт.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В «Звёздные Войны: Внешнее кольцо» можно играть в одиночку. В этом случае вы контролируете персонажа по обычным правилам и соревнуетесь против персонажа, которого контролируют карты ИИ. Правила одиночной игры описаны ниже.

Подготовка к игре

Пройдите все обычные этапы подготовки, за следующими исключениями.

- Подготовьте все компоненты соперника (игрока-ИИ), как если бы он был обычным игроком.
- Выбрав себе персонажа, выберите и персонажа для соперника. Это должен быть один из персонажей, который начинает партию с картой базы данных № 91 или № 92.
- Начальный корабль для игрока-ИИ — G9 «Ремонтник».
- Вы — первый игрок. Получите 4,000 кредитов, а игрок-ИИ получает 6,000 кредитов по обычным правилам на этапе 5.
- Следуйте указаниям по подготовке на карте персонажа игрока-ИИ. Затем положите жетон цели на место назначения, указанное на его карте груза или работы (см. «Цели ИИ» ниже).
- Перемешайте карты ИИ взакрытую и положите получившуюся колоду рядом с картой персонажа ИИ.

Ход игры

Свой собственный ход разыгрывайте по обычным правилам. По завершении каждого вашего хода свой ход делает игрок-ИИ. Чтобы разыграть его ход, просто тяните верхнюю карту колоды ИИ и разыгрывайте её по порядку сверху вниз.

Если карта предписывает «выполнить первое, что применимо», разыграйте первый пункт списка, если возможно. Если этот пункт не даст эффекта или его нельзя разыграть (например, у игрока-ИИ нет повреждений и ему нечего восстанавливать), вместо этого переходите к следующему пункту, и так далее до тех пор, пока один из пунктов не будет разыгран.

Если карта предписывает «выполнить всё, что применимо», разыграйте все пункты списка сверху вниз, пропуская те, у которых нет эффекта или которые невозможно разыграть.

Разыграв карту ИИ, положите её взакрытую под низ колоды ИИ. Затем снова разыгрывайте свой ход по обычным правилам.

Побеждает первый игрок, достигший 10 очков славы.

Карты и кредиты игрока-ИИ

Отслеживайте получение игроком-ИИ карт, кредитов и славы, как если бы он был обычным игроком (например, кладите его карты грузов в ячейку для грузов на его корабле).

Игрок-ИИ **не использует свойства** своих карт, кроме тех свойств, которые увеличивают значения на его листе корабля или карте персонажа (например, «Получите +1»). Игрок-ИИ не выполняет личные цели или цели кораблей.

Цели ИИ

Игрок-ИИ использует жетоны целей, чтобы отмечать, на каких планетах он может доставить грузы или выполнить работу. Эти жетоны обычно определяют, в каком направлении будет передвигаться игрок-ИИ на своём ходу.

Первый жетон цели игрока-ИИ выкладывается на карту Галактики во время подготовки — на планету, которая является местом назначения его начального груза или работы. Другие жетоны целей будут выкладываться на карту Галактики согласно эффектам карт ИИ.

Передвижение

Когда игроку-ИИ указано передвинуться, передвиньте его фишку на столько областей, каково значение гиперпривода его корабля (☞). ИИ всегда передвигается в направлении ближайшего жетона цели на карте Галактики. Если жетон цели находится в области с фишкой игрока-ИИ, тот не передвигается.

Если до жетона цели есть несколько путей следования, ИИ всегда передвигается по кратчайшему пути. Как и обычный игрок, он должен прекратить движение, если оказался в области с патрулём и у него нет положительной репутации в группировке, к которой принадлежит этот патруль.

В отличие от других игроков, ИИ может передвигаться через Мальстрём, как если бы тот был узловой точкой навигации.

Важно: если ИИ должен закончить движение в узловой точке, но если хотя бы одна из двух областей, пройденных непосредственно перед этим, была планетой, он вместо этого заканчивает движение на этой планете.

Покупка

Большинство карт ИИ позволяют ему купить какую-либо карту. Колода рынка, из которой покупает ИИ, всегда указана (например: «Купите карту ☞»). Игрок-ИИ может покупать карты, только находясь на планете.

Перед покупкой игрок-ИИ сбрасывает верхнюю (лежащую лицевой стороной вверх) карту указанной колоды, если выполняется хотя бы одно из перечисленных ниже условий.

- Эту карту нельзя купить на текущей планете игрока-ИИ.
- У него недостаточно кредитов, чтобы купить верхнюю карту.
- У него нет пустой ячейки, совпадающей с типом верхней карты.
- Он покупает из ☞ колоды рынка, и стоимость верхней карты не превышает стоимости текущего корабля игрока-ИИ.

Игрок-ИИ тратит требуемое количество кредитов, чтобы купить верхнюю карту указанной колоды рынка, а затем кладёт покупку в свободную ячейку.

- Он не покупает карту, если у него нет пустой ячейки, совпадающей с типом верхней карты колоды.
- Он должен соблюдать ограничения на покупку карт, такие как «Нельзя купить на Кесселе».
- Он будет покупать только тот корабль, который стоит дороже его текущего корабля.

После покупки карты раскройте верхнюю карту той же колоды рынка и разыграйте символы движения патруля на раскрытой карте: передвиньте указанный патруль в направлении игрока-ИИ.

Работа и незаконный груз

Некоторые карты ИИ позволяют игроку-ИИ выполнить имеющуюся у него работу. Для этого игрок-ИИ просто разыгрывает то, что указано в графе «Награда» его карты работы. Игрок-ИИ не берёт карты из базы данных и **не проводит никаких проверок**.

После того как игрок-ИИ доставил груз или выполнил работу на планете, уберите 1 жетон цели с этой планеты. Когда игрок-ИИ доставляет **незаконный груз**, он игнорирует любые указания относительно броска 1 кубика на этой карте груза. Однако некоторые карты ИИ указывают игроку-ИИ получить повреждения, когда он доставляет **незаконный груз**.

Пояснения

Приложение № 3 в справочнике (стр. 18–19) содержит разъяснения и разбор сложных ситуаций при игре в одиночку.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Кори Коничка и Тони Фанчи

Технический текст: Адам Бейкер

Продюсер: Молли Гловер

Технический редактор: Джеймс Книффен

Вычитка: Хизер Силсби

Графический дизайн: Дуэйн Николс, Майкл

Силсби, Кейтлин Гинтер и Тужер Муа

Менеджер графического дизайна: Кристофер Уох

Обложка: Даррен Тан

Художники: Бернард Биттлер Ариас, Якоб

Атьенца, Кристофер Баласкас, Тициано Баракки,

Колин Бойер, Мэтт Брэдбери, Марк Булахао, Адам

Берн, Дж. Б. Кейсакоп, Сидарт Чатурведи, Алек-

сандр Чельшев, Анна Кристенсон, Лора Ксажаги,

Александр Дейнш, Энтони Девайн, Аврора Фолни,

Мариуш Гандзель, Захари Грейвс, Марко Хорва-

тин, Одри Хотте, Рафал Хрынкевич, Джоэль Хустак,

Лукаш Яскольски, Джефф Ли Джонсон, Джейсон

Юта, Дэвид Кегг, Йигит Кероглу, Сэм Ламонт, Адам

Лейн, Луизиано Мануэзо, Игнасио Басан Лускадо,

Антонио Хосе Мансанедо, Марк Молнар, Рэйко

Мураками, Джейк Мюррей, Амин Наксеви, Дэвид

Оден Нэш, Майк Нэш, Борха Пиндадо, Мацей

Рибис, Франсиско Рико, Эмилио Родригес, Алек-

сандру Сабо, Стивен Сомерс, Йонас Спрингборг,

Николас Стольман, Даррен Тан, Андрей Уграй,

Райан Валле, Магали Вильнёв, Джимми Чжан

и Бен Цвайфель

Арт-директор: Джефф Ли Джонсон

Контроль качества: Андрей Янеба

и Зак Тевалтомас

Координаторы лицензирования: Шерри Аниси

и Лонг Моуа

Менеджер по лицензированию: Симоне Эллиотт

Управление производством: Джейсон Глоу

и Дилан Тирни

Креативный директор: Брайан Шомбург

Старший менеджер проекта: Жюль Франц-Вихлач

Старший менеджер по разработке продуктов:

Крис Гербер

Руководитель студии: Эндрю Наваро

LUCASFILM LIMITED

Лицензирование: Крис Голлахер и Брайан

Мертен

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Брэд Андрес, Кристофер Бек, Дейн Белтрами,

Джост Боер, Шон Бойк, Фрэнк Брукс, Пол Кар-

лсон, Джим Картрайт, Дэниел Ловат Кларк,

Дэвид Кокерлайн, Итан Кокс, Ян Кросс, Катерина

Д'Агостини, Андреа Делл'Аньезе, Пол Дайсон,

Джулия Фэта, Марике Франссен, Деррик Фукс,

Натан Хайек, Аарон Халтом, Коул Хантон, Филип

Д. Генри, Анита Хилбердин, Тим Хакелбери, Нил

Хадсон, Натан Карпински, Джеймс Книффен,

Аланна Льюис, Кортни Льюис, Скотт Льюис, Скотт Марлоу, Тодд Михлич, Джо Олсон, Вера ван Шайк, Александра Швалбе, Леон Тичелаар, Марьян Тичелаар-Хауг, Джейсон Уолден и Бен Уоксен

Отдельная благодарность всем нашим бетатестерам.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Reserve is a TM of Fantasy Flight Games. 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.



starwars.ru

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор и переводчик:

Валентин Матюша (Gilad)

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Редактор и корректор: Мария Шульгина

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

Редакция благодарит Игоря Трескунова, Александра Виноградова и Илью Гарбузова за помощь в подготовке игры к изданию.



Играть интересно

КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК

На этой странице перечислены наиболее часто используемые правила и даны расшифровки основных символов.

Бой

Игрок, делающий ход, считается атакующим. Разыграйте следующие этапы по порядку:

- Бросьте кубики атакующего:** атакующий бросает столько кубиков атаки, каково его значение боя (либо наземного, либо космического, в зависимости от типа боя).
- Подсчитайте повреждения:** каждое попадание (✱) наносит 1 повреждение, а каждое критическое попадание (✳) наносит 2 повреждения.
- Бросьте кубики защищающегося и подсчитайте повреждения:** защищающийся бросает столько кубиков атаки, каково его значение боя, и подсчитывает нанесённые повреждения.
- Определите победителя:** участник, который нанёс больше повреждений, побеждает в бою. Если оба участника нанесли одинаковое число повреждений, победителем боя считается атакующий. Разыграйте любые свойства, связанные с тем, кто победил, а кто проиграл в этом бою.
- Получите повреждения:** каждый участник боя получает столько повреждений, сколько нанёс ему соперник. Только игроки могут получать повреждения.

Проверки навыков

Бросьте 2 кубика. Успех или провал проверки зависят от выпавших символов и от того, сколько у вас проверяемых навыков.

- Неквалифицированный** (у вас нет проверяемого навыка): для успеха вам нужно хотя бы 1 критическое попадание (✳).
- Квалифицированный** (у вас есть проверяемый навык): для успеха вам нужно хотя бы 1 критическое попадание (✳) или обычное попадание (✱).
- Высококвалифицированный** (у вас есть проверяемый навык в двух и более экземплярах): для успеха вам нужно хотя бы 1 критическое попадание (✳), обычное попадание (✱) или собранность (👁).

Группировки



Хатты



Синдикат



Империя



Альянс

Преступные синдикаты

В Галактике множество преступных синдикатов, в их числе — «Чёрное солнце», Синдикат пайков и «Багровый рассвет». И хотя каждая организация действует сама по себе, если предать одну из них, весть о вашем поступке распространится по всему преступному миру.

Вот почему в этой игре «репутация в Синдикате» отражает то, как вас воспринимают все преступные синдикаты в целом.

Колоды рынка



Колода охоты: состоит в основном из карт охоты, но здесь также могут встретиться карты работы, которые позволят вам атаковать других игроков.
11 карт в этой колоде



Колода грузов: состоит в основном из карт грузов, за доставку которых можно получить кредиты и иногда славу.
10 карт в этой колоде



Колода экипировки и модификаций: состоит из карт экипировки и модификаций, которые улучшат ваши значения боя, здоровья, прочности корпуса или гиперпривода.
15 карт в этой колоде



Колода работы: состоит в основном из карт работы, но здесь также могут встретиться члены команды, которые помогут вам во время проверок навыков.
14 карт в этой колоде



Колода роскоши: состоит из дорогостоящих карт, которые дадут вам дополнительные способы увеличения славы.
11 карт в этой колоде



Колода кораблей: состоит из кораблей, доступных для покупки.
9 карт в этой колоде

Символы



Попадание



Критическое попадание



Собранность



Положительная



Нейтральная



Негативная



Кредиты



Слава



Значение наземного боя



Здоровье



Значение космического боя



Прочность корпуса



Гиперпривод



Дроид

Часто забываемые правила

- Сражение в бою при охоте всегда случается на вашем этапе контактов. Обычно это приводит к прерыванию обычного контакта с жетоном встречи.
- Потеряйте 3,000 кредитов и сбросьте все свои секреты, если вы побеждены.
- Патрули передвигаются после покупки карты из колоды рынка. Они не передвигаются после сброса карты из колоды рынка.
- Когда вы проигрываете бой против патруля, передвиньте патруль на 1 область в любом направлении.
- Когда вы побеждаете в бою против патруля, ваша репутация в группировке, к которой принадлежит этот патруль, уменьшается на 1 и вы получаете награду за победу над этим патрулём.
- Если у нескольких претендентов на титул самого прославленного игрока поровну очков славы, все они считаются самими прославленными. Таким образом, в начале игры каждый игрок считается самым прославленным.