

STAR WARS™

REBELLION™



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВВЕДЕНИЕ

Это период гражданской войны. Последние остатки Старой Республики были сметены, и Империя правит галактикой, неся ужас и страх. Недавно построенная боевая станция, Звезда Смерти, является достаточно мощной, чтобы уничтожить любое сопротивление. Однако, есть новая надежда. Горстка храбрецов решила выступить против Империи. На своей секретной базе Повстанцы планируют нанести Империи сокрушительный удар и восстановить свободу в галактике.

ИСПОЛЬЗУЯ ЭТОТ БУКЛЕТ

"Император сделал критическую ошибку, и настало время для нашей атаки!"
Мон Мотма,
Звездные войны: Возвращение джедая

Целью данной брошюры является научить новых игроков, как играть в Звездные Войны: Восстание. Рекомендуется прочитать эту брошюру полностью, прежде чем играть свою первую игру.

Эта брошюра написана для игры двух игроков. Например, "Игрок за Повстанцев" используется для обозначения фракции Повстанцев в целом, независимо от количества игроков в игре. Специальные правила по командной игре описаны позже в этой брошюре.

Игра также содержит Справочное Руководство, где объясняются подробные правила и особые исключения, которых нет в этом буклете. По мере возникновения вопросов во время игры, ознакомьтесь с правилами Справочного Руководства.



ОБЗОР ИГРЫ

Звездные Войны: Восстание дает возможность игрокам воспроизвести эпическое противостояние между Альянсом Повстанцев и Галактической Империей. Игроки берут под свой контроль знаковых персонажей из саги Звездные Войны, посылая их на секретные миссии и командование войсками в боях по всей галактике.

Каждая из двух фракций имеет очень разные стратегии и цели. Альянс Повстанцев значительно уступает в численности и не может выжить при лобовом столкновении; вместо этого, он должен оставаться скрытым и полагаться на увертки, партизанскую тактику и дипломатию, чтобы подорвать империю. Повстанцы выигрывают игру, получив достаточную поддержку, чтобы начать полномасштабное галактическое восстание и свергнуть Империю.

Галактическая Империя является подавляющим, тираническим режимом, который железным кулаком управляет многими системами по всей галактике. Империя может легко построить ужасающее оружие войны в больших количествах. Но хотя Империя сильна, их единственным шансом погасить искры восстания является распространение по всей галактике, подавление мятежей и поиск скрытой базы повстанцев. Они выигрывают игру, если найдут базу Повстанцев и завоюют её.

СБОРКА МИНИАТЮР

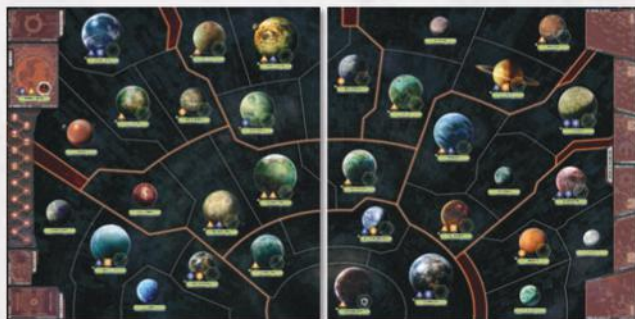
Каждую миниатюру Звезды Смерти и Звездного Разрушителя необходимо собрать, как показано ниже:



СПИСОК КОМПОНЕНТОВ



1 Справочное Руководство и 1 буклет «Правила Игры»



1 Игровое поле (из 2-х частей)



15 Карт Целей



25 Лидеров на пластиковых подставках (12 Империи, 13 Повстанцев)



3 Маркера Разрушенных Систем



2 Планшета Фракции (1 Империи, 1 Повстанцев)



68 Карт Миссий (39 Империи, 29 Повстанцев)



27 Маркеров Покоренных/ Лояльных Империи систем



12 Маркеров Лояльных Повстанцам систем



32 Маркера Повреждений (24 одиночных, 8 двойных)



1 Маркер Времени



1 Маркер Репутации



31 Карта Дроидов-Разведчиков



7 Присоединяемых колец



10 Маркеров Саботажа



10 Специальных Кубиков (5 Черных, 5 Красных)



30 Карт Тактики (15 Наземных, 15 Космических)



153 Пластиковых Миниатюры (89 Империи, 64 Повстанцев)



34 Карт Действий (16 Империи, 18 Повстанцев)

ПОДГОТОВКА

Перед первой игрой выдавите картонные компоненты и установите Лидеров на пластиковые подставки.

Для подготовки к игре выполните следующие шаги:

1. Выберите фракцию и соответствующие ей компоненты: Игроки должны выбрать, кто будет контролировать Империю, и кто будет контролировать Повстанцев в игре. Если не можете решить - выберите случайным образом. Каждый игрок берет пластиковые миниатюры своей фракции, лидеров, маркеры лояльности, планшеты фракции, карты миссий, а также карты действий, помещая эти компоненты перед собой.



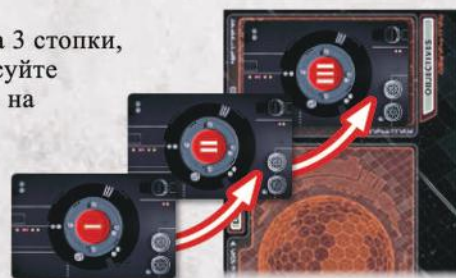
2. Разместите Стартовых Лидеров: Каждый игрок берет 4-х своих лидеров, у которых нет значка Призыва и ставит их в зону «Резерв Лидеров» своего планшета. Все Лидеры со значком Призыва кладутся рядом с полем и не могут быть добавлены в резерв Лидеров. Они войдут в игру позже.



3. Приготовьте игровое поле и Трек Времени: Возьмите обе половинки игрового поля и положите их рядом в центр игровой зоны. Поместите маркер Времени на клетку «1» трека Времени, а Маркер Репутации на клетку «14».



4. Приготовьте колоду Целей: Разделите карты целей на 3 стопки, согласно цифре на рубашке (I, II, или III,) и отдельно перетасуйте каждую из них. Затем положите стопку III на клетку «Цели» на игровом поле; затем сверху на неё стопку II, и затем сверху стопку I, собрав тем самым одну колоду целей.



Затем Игрок за Повстанцев берет 1 карту из колоды целей и держит её в секрете от игрока за Империю.

5. Приготовьте колоду Действий: Каждый игрок берет все свои карты Действий, на которых есть значок Призыва и перетасовывает их, чтобы создать колоду Действий. Он кладет её лицом вниз на клетку «Колода Действий» на своем планшете. Все остальные карты без значка Призыва не используются в первой игре и возвращаются в коробку.



6. Приготовьте Колоду Тактики, маркеры и кубики:

Перетасуйте Наземную и Космическую колоды Тактик отдельно друг от друга и положите рядом с полем. Затем положите все оставшиеся маркеры и кубики рядом с полем.



7. Приготовьте карты Миссий: Игроки берут свои карты миссий и сортируют их следующим образом:

I. Стартовые Миссии: отличаются закругленной стрелкой внизу карты. У каждого игрока 4 карты стартовых миссий, положите их рядом с планшетом.

II. Проекты: отличаются белой звездой в правом нижнем углу карты. Игрок за Империю перетасовывает все карты Проекты вместе и кладет их на клетку Проекты на поле.

III. Оставшиеся Миссии: Каждый игрок берет свои оставшиеся миссии, перетасовывает их и кладет образовавшуюся колоду Миссий рядом с планшетом со стороны «Колода миссий».



8. Разместите стартовые юниты и лояльность:

Во время первой игры разместите юниты и лояльность согласно схеме на стр. 16. В дальнейшем руководствуйтесь «Продвинутой подготовкой» на стр. 18.



9. Выберите расположение Базы: Игрок за Повстанцев должен убедиться, что все системы, где есть имперские силы, удалены из колоды Дроидов-Разведчиков.

Затем, из оставшихся карт Дроидов-Разведчиков Игрок за Повстанцев тайно выбирает одну карту и кладет её лицом вниз под клетку «База» игрового поля. Затем колода Дроидов-Разведчиков перетасовывается и кладется на клетку «Колода Дроидов-Разведчиков» на поле.

Во время первой игры выберите систему для базы **не** рядом с имперскими войсками.



10. Вытянуть стартовую руку: Каждый игрок берет 4 свои стартовые миссии и тянет 2 карты из своих колод Миссий, которые все вместе образуют его стартовую руку. Стартовая рука держится в секрете от противника.



Игроки готовы к своей первой игре!

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра Звездные Войны: Восстание состоит из некоторого количества игровых раундов. Во время каждого раунда игроки выполняют 3 фазы в таком порядке:

I. Фаза Назначения: Игроки назначают своих лидеров на миссии.

II. Фаза Приказов: Игроки по очереди делают ходы, выполняя миссии или размещая Лидеров на игровом поле, чтобы переместить войска и начать сражение.

III. Фаза Восстановления: Игроки выполняют этапы восстановления, такие как возвращение Лидеров, набор карт миссий, запуск Дроидов-Разведчиков, наём новых Лидеров, постройка новых юнитов.

Каждая из этих фаз разъясняется детально ниже.

Игроки продолжают выполнять игровые раунды, пока одна из фракций не достигнет условий победы.

1. ФАЗА НАЗНАЧЕНИЯ

Во время этой фазы игроки назначают Лидеров на миссии. Миссии – это ключевые моменты саги Звездные Войны, такие, например, как похищение чертежей Звезды Смерти. Каждый игрок имеет в руке несколько карт миссий, на которые может назначить своих Лидеров.

Игрок за Повстанцев начинает с назначения любых своих лидеров на миссии. Затем, Игрок за Империю назначает любых своих лидеров на миссии.

Чтобы назначить Лидера на миссию, игрок берет карту миссии из своей руки и кладет её лицом вниз рядом со своим планшетом. Затем он выбирает одного или двух Лидеров из своего резерва и ставит его(их) на эту карту.

На каждой карте миссии в левом верхнем углу есть требование, необходимого для выполнения миссии, Умения. См. подробнее на вкладке «Что такое Умение».

Все не назначенные на миссии Лидеры возвращаются в резерв Лидеров и могут быть использованы позже в фазу Приказов, чтобы перемещать войска или противостоять миссиям противника.

После того как Игрок за Империю закончит назначать своих Лидеров игроки переходят к фазе Приказов.

ЛИДЕРЫ, КТО ОНИ?

“Ха, посмотри-ка на себя, генерал...”

—Хан Соло, Звездные Войны: Возвращение Джедая

ЛИДЕРЫ это известные персонаж из вселенной Звездных Войн, такие как Принцесса Лея и Дарт Вэйдер. На этих персонажах держится все основное действие в игре.



Лидеры необходимы чтобы передвигать юниты и проходить миссии. Число на каждом Лидере показывает бонус, получаемый от Лидера в бою, а значки Умения под именем показывают его силу для миссий разных типов. Все это разъясняется ниже.



Игрок за Империю назначает 2-х своих Лидеров на миссии и оставляет двух оставшихся в резерве.

1. ФАЗА ПРИКАЗОВ

Во время фазы Приказов игроки могут передвигать свои юниты и вскрывать свои миссии. Начиная с игрока за Повстанцев, игроки поочередно ходят, выполняя одно из двух действий:

☞ **Активировать Систему:** Использовать Лидера из резерва, чтобы переместить свои юниты на игровом поле и возможно начать бой.

☞ **Вскрыть Миссию:** Использовать Лидера на карте миссии, чтобы перевернуть карту и воспользоваться её свойством.

Игрок может остановиться в любое время. В этом случае до конца фазы приказов он не выполняет действий. Когда оба игрока остановились, они переходят к фазе Восстановления.

Активация Системы

Игрок передвигает свои юниты и начинает бой, активируя систему с помощью Лидера.

Для активации системы игрок берет 1-го Лидера из своего резерва и ставит его на любую систему. Когда система активирована, он может переместить любое количество юнитов из соседних систем в олько что активированную систему. Игрок не может перемещать юниты из системы где есть хотя бы один из Лидеров его фракции.

Каждый входящий в систему корабль может доставить в систему число наземных юнитов, равное его вместимости. Это число указано на планшете фракции. ПИЕ истребители тоже нуждаются в транспортировке, как если бы они были наземными юнитами.



После перемещения юнитов в систему, в которой есть войска противника начинается бой.

Если у Лидера отсутствуют показатели «Тактики»(цифры внизу) - он не может активировать систему.



Игрок за Империю активирует Кейто Неймодия с помощью императора Палпатина(1)
Он может переместить Звездный Разрушитель и АТ-АТ из Салласта в Кейто Неймодия (2)
Он не может переместить Штурмовиков из Кореллии т.к. необходим корабль для транспортировки наземных юнитов (3)
Он не может переместить юниты из Корусанта т.к. это не соседняя с Кейто Неймодия система(4).

СИСТЕМЫ И РЕГИОНЫ ЧТО ЭТО?

*“Страх будет держать их в повиновении.
Страх перед этой боевой станцией.”*
—Гранд Мофф Таркин,
Звездные Войны: Новая Надежда



Основную часть игрового поля занимает карта галактики Звездных Войн, состоящая из 32-х систем. Каждая Система содержит изображение планеты(1), название системы(2), космос вокруг(3), и границы (4). Наземные юниты кладутся на изображение планеты, а корабли на окружающий планету космос.

Есть 8 регионов на игровом поле, разделенных большими оранжевыми границами. Каждый регион состоит из 4-х систем.

Большинство систем населены, и такие системы имеют клетку для обозначения лояльности(5) и значки ресурсов(6), которые показывают, какие юниты система может производить. Если обозначений лояльности и ресурсов нет – это удаленная система. Закрашенные области, полностью обведенные оранжевыми границами(7) нельзя занимать и проходить через них.

Обнаружение Базы Повстанцев

После того как наземные войска Империи вошли в систему, Игрок за Повстанцев должен объявить есть ли в этой системе его база.

Если база в этой системе, Игрок за Повстанцев должен открыть свою базу до начала боя. Правила вскрытия базы описаны ниже.

ВСКРЫТИЕ МИССИИ

Вскрывая миссию, игрок выбирает лежащую лицом вниз карту миссии, которой назначен Лидер. Игрок переворачивает карту и читает её текст вслух.

Большинство карт миссий предписывают игроку «попытаться» или «выполнить» миссию в системе. Игрок должен назвать систему, в которой он собирается выполнять миссию, но он не принимает никаких других решений сейчас.

Затем он ставит Лидера в эту систему. Например, если на карте написано «Попытаться выполнить в любой системе» игрок немедленно берет Лидера с этой карты и ставит его в любую систему на поле.

Важно: Если миссия предписывает выполнение на «Базе Повстанцев» Лидер ставится на клетку База Повстанцев, но не в систему, в которой есть скрытая база Повстанцев.

Миссии используют два различных понятия, которые определяют результат розыгрыша карты.

☞ Понятие **«ВЫПОЛНИТЬ»** подразумевает что эффект карты срабатывает автоматически и не может быть отменен.

☞ Понятие **«ПОПЫТАТСЯ»** подразумевает, что эффект карты сработает только при успешном выполнении миссии. Миссия выполняется автоматически, если ей не мешает Лидер оппонента, что описывается подробнее ниже.

Важно: После использования стартовые карты миссий возвращаются в руку игрока. Все остальные – сбрасываются после использования.



Значок стартовой миссии

Сопrotивление Миссии

После того как игрок объявил где он попытается выполнить миссию, оппонент имеет возможность послать одного Лидера из резерва для сопротивления этой миссии. Этот Лидер ставится в систему, где планируется выполнение миссии.

Если оба игрока имеют в системе Лидеров, миссия встречает сопротивление. Оба игрока бросают кубики, чтобы определить результат миссии: успех или провал. Количество бросаемых кубиков (любого цвета) равно количеству значков Умений на Лидерах в этой системе. Кубики берутся только за те значки, которые соответствуют Умению для этой миссии.



Соответствие значков Умений



Каждый выброшенный ☒ и ✖ это **один успех**. Каждый выброшенный ✖ - это два успеха. Если игрок, пытающийся выполнить миссию, выбрасывает больше успехов чем оппонент, миссия успешна и выполняется условие «при успехе» на карте миссии. Если число успехов оппонента равно или больше, миссия провалена и эффект карты не выполняется.

УМЕНИЕ, ЧТО ЭТО?

*“Секретная миссия? Какие планы?
О чем ты говоришь?”*

—С-ЗРО,

Звездные Войны: Новая Надежда

Все миссии требуют определенного Умения, указанного в верхнем левом углу карты. Это число указывает необходимый минимум Умений, который должны иметь Лидеры, назначенные на эту миссию.



Эта миссия требует Лидера, с хотя бы одним (👁️) умением, например император Палатин.



Чем больше нужных умений имеет лидер тем выше шансы на успех в выполнении миссии. Есть 4 типа Умений:

- ☞ **Дипломатия:** Такие миссии, как правило обеспечивают лояльность в системе или дают игрокам больше юнитов.
- ☞ **Интеллект:** Повстанческие миссии обычно помогают получить карты целей. Миссии Империи помогают обнаружить базу Повстанцев.
- ☞ **СпецОперации:** Повстанческие миссии обычно уничтожают юниты Империи. Миссии Империи помогают захватить Лидеров Повстанцев и использовать их.
- ☞ **Логистика:** Повстанческие миссии двигают юниты к и от Базы Повстанцев. Миссии Империи строят специальные юниты или сокращают время постройки юнитов.

Другие правила Миссий:

☞ Когда миссия направлена «против Лидера» подразумевается, что она должна быть направлена против Лидера в этой системе.

☞ Некоторые карты миссий имеют изображение Лидера под значками необходимых Умений. На такую миссию может быть назначен любой лидер. Но если назначен Лидер, изображенный на карте, то он добавляет 2 успеха к результату броска кубиков. Если это миссия «выполнить», свойство карты описывает дополнительный эффект при использовании соответствующего этой миссии Лидера.



Изображение Лидера на карте миссии

Цвет рамки Лидера имеет значение только в командной игре.

ПРИМЕР РОЗЫГРЫША МИССИИ



1. В начале фазы Приказов Игрок за Повстанцев решает вскрыть миссию принцессы Лея. Он переворачивает эту карту лицом вверх, открывая миссию «Проникновение», которую можно *попытаться* выполнить в любой системе Империи.
2. Игрок за Повстанцев решает *попытаться* выполнить эту миссию на Корусанте, и ставит Лею туда.
3. Игрок за Империю решает послать императора Палпатина *противостоять* этой миссии. Он берет своего Лидера из резерва и ставит его на Корусант.

4. «Проникновение» нуждается в Умении Интеллект (👁️), и игроки считают число соответствующих значков на Лидерах. И Лея и Палпатин имеют по 2 (👁️) значка, значит оба игрока бросают по 2 кубика. Игрок за Повстанцев выбросил ✂️, а Игрок за Империю 🎲. Так как ✂️ считается как 2 успеха – миссия выполнена, и Игрок за Повстанцев может выполнить эффект на карте миссии.

5. Игрок за Повстанцев смотрит две верхние карты колоды целей, кладет одну из них наверх, а вторую под низ колоды.
6. Так как «Проникновение» это стартовая миссия, Игрок за Повстанцев возвращает эту карту себе в руку. Теперь, так как Игрок за Повстанцев закончил выполнение миссии, очередь игрока за Империю активировать систему, или вскрыть одну из своих миссий.

1. ФАЗА ВОССТАНОВЛЕНИЯ

Во время этой фазы игроки готовятся к следующему раунду, выполняя следующие шаги:

- 1. Отозвать Лидеров:** Каждый игрок берет всех своих Лидеров с игрового поля и возвращает их в резерв. Если Лидер все еще стоит на карте миссии - он возвращается в резерв, а эта карта миссии возвращается в руку игрока.
- 2. Взять Миссии:** Каждый игрок тянет две карты миссии из своей колоды, и если у него в руке больше чем 10 карт – сбрасывает лишние.
- 3. Запуск Дроидов-Разведчиков:** Игрок за Империю тянет две карты Дроидов-Разведчиков. Каждая такая карта показывает Систему, в которой нет Базы Повстанцев. Игрок за Империю держит эти карты в секрете.
- 4. Взять карты Целей:** Игрок за Повстанцев тянет одну карту целей и добавляет её себе в руку.
- 5. Передвинуть маркер Времени:** Передвиньте маркер времени на одно деление вперед. Если на новой клетке есть какие-либо значки - игроки могут призывать Лидеров и/или строить юниты.

I. Значок Призыва: Каждый игрок тянет 2 карты из своей колоды действий, выбирает одного лидера с любой из этих карт и кладет его в резерв. Во время первой игры эффекты обеих карт игнорируются и карты возвращаются в коробку с игрой.



Значок Призыва на треке времени

II. Значок Постройки: Каждый игрок строит один юнит при наличии всех необходимых ресурсов в лояльных и подчиненных системах (подробнее ниже). В подчиненных системах можно использовать только крайний левый ресурс. Юниты берутся из резерва и кладутся на очередь постройки (см. ниже) на клетку с такой же цифрой как и слева от значка ресурсов.



Значок Постройки на треке времени



Значки Ресурсов и цифра

5. Развернуть юнит: Начиная с игрока за Повстанцев, каждый игрок передвигает все юниты в очереди постройки на одну клетку вниз (в сторону своего края поля). Любые юниты, которые сдвигаются с клетки «1» готовы для развертывания. Игрок размещает эти юниты в системах где есть его маркеры лояльности или подчинения.

Каждый игрок может развернуть в каждую систему максимум два юнита.



Очередь Постройки Империи

ПРИМЕР ПОСТРОЙКИ ЮНИТОВ



- Во время фазы Восстановления, маркер времени передвинут на клетку, содержащую значок постройки.
- Игрок за Повстанцев находит все свои лояльные системы и проверяет их значки ресурсов. Система Рилот лояльна к Повстанцам и имеет один значок ресурса; согласно планшету Повстанцев ресурс генерирует Штурмовиков Повстанцев.
- Цифра «1» рядом со значком ресурсов указывает на то, что эта миниатюра кладется на клетку «1» на очереди построек (рядом с Х-вингом, который уже лежит здесь).
- После постройки юнитов из всех лояльных систем игрок двигает каждый юнит на одну клетку в сторону своего края поля. Штурмовик Повстанцев и Х-винг были на клетке «1» и теперь готовы к развертыванию.
- Игрок за Повстанцев решает развернуть оба юнита на Рилот и кладет их в эту систему.

Игрок за Повстанцев может строить юниты на клетке «База Повстанцев» и разворачивать их туда, как если бы это была система.

Если в системе есть юнит противника или маркер «Диверсии» - она не может строить юниты во время шага 5 и туда нельзя разворачивать юниты во время шага 6.

После развертывания юнитов игроки начинают новый раунд, с фазы Назначения.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игрок за Империю немедленно побеждает в игре если завоевывает систему с Базой Повстанцев. (например, в системе есть юнит Империи, но нет юнитов Повстанцев). Такой серьезный удар по Восстанию обеспечивает господство Империи.

Игрок за Повстанцев немедленно побеждает в игре если маркер репутации и маркер времени одновременно находятся на одной клетке трека времени. Повстанцы завоевывают достаточно симпатии и репутации в галактике, чтобы начать упадок Империи.

Наиболее распространенный путь для увеличения репутации Повстанцев это карты целей.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Игрок за Повстанцев начинает игру с одной картой цели и тянет еще одну во время фазы восстановления.

Игрок за Повстанцев может сыграть карту целей из руки если выполняется необходимое требование карты в определенное время.

Игрок сбрасывает карту и получает «репутацию», указанную в верхнем левом углу карты. Затем он сдвигает маркер репутации на такое же количество клеток в сторону маркера времени. Только одна карта целей может быть сыграна во время каждого боя и каждой фазы Восстановления.



Эта карта цели может быть сыграна во время боя и игрок получит 1 репутацию.

ЗВЕЗДА СМЕРТИ

«Эта станция – максимальная мощь во вселенной. Я предлагаю использовать её!»
—Адмирал Мотти,
Звездные Войны: Новая Надежда

Звезда Смерти – это ужасающая боевая единица, способная уничтожить целую систему. Чтобы сделать это Империя должна разыграть миссию «Исследование и разработка», чтобы взять карту «Суперлазер Включен» из колоды проектов.

Когда Звезда Смерти уничтожает систему, положите на ней маркер уничтоженной системы и удалите наземные юниты Повстанцев из неё. Если Звезда Смерти уничтожает систему в которой находится База Повстанцев. Игрок за Империю немедленно выигрывает игру.

Звезда Смерти может быть разрушена только с помощью карты целей «Планы Звезды Смерти».



Маркер Разрушенной Системы



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этот раздел содержит все недостающие правила, необходимые для игры.

БАЗА ПОВСТАНЦЕВ

Во время подготовки к игре, Игрок за Повстанцев тайно выбирает систему для своей базы, которая сначала скрыта, но может быть открыта в будущем. Этот раздел описывает правила для обнаружения, вскрытия и перемещения к базе и от неё.

Пока База Повстанцев скрыта, Игрок за Повстанцев может разворачивать свои юниты на клетку «База Повстанцев» на игровом поле, не открывая местоположения базы. Когда эффект касается Базы Повстанцев он касается этой клетки, а не системы, где база фактически находится.



Юниты Повстанцев на клетке «База Повстанцев»

ДВИЖЕНИЕ К БАЗЕ И ОТ БАЗЫ ПОВСТАНЦЕВ

Пока База Повстанцев скрыта, юниты Повстанцев могут перемещаться между клеткой «База Повстанцев» и системами, соседними с системой в которой находится база. В этом случае противник может идентифицировать систему, соседнюю с системой в которой находится база, или непосредственно систему с базой.

Некоторые миссии позволяют Повстанцам перемещать юниты между базой и любой системой, не открывая противнику эту информацию.

ВСКРЫТИЕ БАЗЫ ПОВСТАНЦЕВ

Если Игрок за Империю, имеет лояльность или наземные юниты в системе с базой Повстанцев - база Повстанцев немедленно вскрывается. Если наземные юниты Империи входят в систему, база вскрывается до начала боя.

Когда база вскрыта, Игрок за Повстанцев переворачивает карту Дроида-Разведчика на клетке «Расположение» лицом вверх и кладет её на клетку «База Повстанцев». Все юниты и Лидеры из клетки «База Повстанцев» переносятся в систему, указанную на карте Дроида-Разведчика. Карта Дроида-Разведчика возвращается лицом вверх на клетку «База Повстанцев» напоминая игрокам, что база вскрыта.

Когда база вскрыта, значки ресурсов на клетке «База Повстанцев» все еще могут быть использованы. Но юниты не могут быть развернуты или перемещены на клетку «База Повстанцев». Любые юниты, которые должны быть помещены сюда вместо этого помещаются в систему, указанную на лежащей лицом вверх, карте Дроида-Разведчика.

ОСНОВАНИЕ НОВОЙ БАЗЫ

Карта миссии «Быстрая Мобилизация» позволяет Игроку за Повстанцев основать новую базу. Чтобы сделать это он тянет 4 верхних карты из колоды Дроидов-Разведчиков и может выбрать одну из них для новой базы, но не может выбрать систему, лояльную к Империи или содержащую юниты Империи. Если он выбирает место для новой базы, он вскрывает место старой базы и перемещает туда все юниты с поля «База Повстанцев». Игрок за Повстанцев не будет иметь никаких юнитов на новой базе, пока он не переместил или не развернул их туда. Он отдает карту Дроида-Разведчика старой базе игроку за Империю и кладет карту Дроида-Разведчика новой базе лицом вниз на клетку «Расположение». Затем он перетасовывает невыбранные карты Дроидов-Разведчиков и кладет их под низ колоды Дроидов-Разведчиков.

МАРКЕРЫ САБОТАЖА

В результате некоторых миссий Повстанцев, в систему кладется маркер саботажа, который означает, что **никто из игроков** не может использовать ресурсы для постройки новых юнитов и юниты не могут быть развернуты в эту систему. Маркеры саботажа могут быть убраны в результате некоторых миссий Империи.



Маркер Саботажа в Системе



ЛОЯЛЬНОСТЬ И ПОДЧИНЕНИЕ

Ни одна из сторон не сможет победить без поддержки граждан, населяющих галактику. Фракции добиваются поддержки, убеждая звездную систему встать на их сторону, что отражено в игре термином **ЛОЯЛЬНОСТЬ**. Империя, кроме того, может захватить систему, подчиняя себе население, заставляя помогать доминировать над галактикой.

ЛОЯЛЬНОСТЬ

Население каждой системы имеет показатель лояльности, который показывает кого поддерживает население системы: Повстанцев, Империю или никого. Текущий показатель лояльности определяется маркером лояльности в системе. Если маркер отсутствует - система нейтральна.



Маркер Лояльности Империи

Основной способ получения лояльности системы - выполнение дипломатических (♣) миссий. Игрок, имеющий маркер лояльности в системе, может использовать ресурсы системы для постройки новых юнитов.

Когда игрок “получает 1 лояльность” в нейтральной системе, положите маркер лояльности в эту систему; теперь она лояльна к этой фракции. Когда игрок “получает 1 лояльность” в системе, лояльной противнику, уберите его маркер лояльности; теперь она нейтральна.

Каждая система с имперским маркером лояльности или подчинения это **Система Империи**. Корусант всегда лоялен к Империи и не может получить или потерять лояльность.

ПОДЧИНЕНИЕ

Игрок за Империю может подчинить систему, принуждая жителей строить имперские юниты.

Если в системе без имперской лояльности есть **хотя бы один наземный юнит Империи** - Империя подчиняет систему. Положите маркер подчинения на клетку лояльности системы.



Маркер Подчинения

Если только что подчиненная система имеет лояльность к Повстанцам, положите маркер подчинения **сверху** на маркер лояльности Повстанцев. Это означает, что жители системы вынуждены работать на Империю.

Если **в любой момент времени** в системе нет наземных юнитов Империи - маркер подчинения удаляется и система снова лояльна к Повстанцам(или нейтральна, если не было маркера Повстанцев)

Игрок за Империю может использовать в подчиненной системе только **крайний левый** значок ресурсов для постройки юнитов.

Игрок за Повстанцев не может строить юниты, пока его маркер лояльности накрыт маркером подчинения.



На Утапау крайний левый ресурс - синий ●

ПРИСОЕДИНЯЕМЫЕ КОЛЬЦА

Некоторые эффекты карт предписывают присоединить к лидеру кольцо, например кольцо “захваченного” Лидера. Когда кольцо присоединено вставьте подставку лидера в кольцо.

Эффект от кольца описан на карте, вводящей кольцо в игру. Если Лидер, уже имеющий кольцо, получает еще одно - старое кольцо удаляется и заменяется новым.



Хан Соло в Карбонитовом кольце

ЗАХВАТ ЛИДЕРА

Некоторые свойства карт, например одно из свойств на карте миссии “Захватить оперативника Повстанцев” приводят к захвату одного из Лидеров Повстанцев. Когда Лидер захвачен, присоедините к нему кольцо захвата. Захваченный Лидер обычно не препятствует миссиям; кроме того, игрок за Повстанцев не может двигать его или отправить в резерв. Тем не менее, он не препятствует юнитам Повстанцев уходить из системы.



Кольцо Захваченного Лидера

Игрок за Империю может двигать захваченных Лидеров как наземные юниты. У игрока за Империю также есть миссии, направленные против захваченных Лидеров, например допрос Лидера, для получения информации о базе Повстанцев. В этом случае захваченный Лидер может противостоять выполнению такой миссии, несмотря на то что он захвачен.

СПАСЕНИЕ ЗАХВАЧЕННОГО ЛИДЕРА

Когда в системе с захваченным Лидером нет имперских юнитов(обычно после поражения Империи в бою), Лидер немедленно освобождается. Некоторые карты миссии также могут спасти Лидера.

Когда захваченный Лидер спасен, удалите кольцо захвата и отправьте Лидера на клетку “База Повстанцев”.

СООРУЖЕНИЯ

Генератор щитов и Ионная пушка - это особый тип наземных юнитов, называемых **СООРУЖЕНИЯМИ**. Сооружения неподвижны(не могут передвигаться) и не добавляют кубики в бою. Вместо этого они обладают эффектами, срабатывающими во время боя, что указано на планшете Повстанцев.



Значок Неподвижности

БОЙ

Когда игрок перемещает свои юниты в систему, где есть юниты противника начинается бой. Игроки выполняют следующие шаги:

- 1. Добавить Лидера:** Если у игрока нет в системе Лидера с показателями тактики, он может взять Лидера из резерва и поставить его в систему.
- 2. Взять карты Тактики:** Каждый игрок тянет карты Тактики в соответствии с показателями тактики его Лидера; число на синем фоне для карт тактики в космосе и число на оранжевом фоне, для наземного боя. Если в системе несколько Лидеров с показателями тактики он использует только наивысшее число (для космоса и для наземного боя)



Значения Тактики

3. Раунд Боя: Игроки разыгрывают раунд боя, в котором каждый юнит выполняет атаку. Раунд боя состоит из таких шагов:

- I. Битва в Космосе:** Текущий игрок выполняет одну атаку всеми своими кораблями. Затем, Оппонент выполняет атаку всеми своими кораблями. Атака объясняется ниже. Этот шаг выполняется, только если оба игрока имеют корабли в системе.
- II. Битва на поверхности планеты:** Текущий игрок выполняет одну атаку всеми своими наземными юнитами. Затем, Оппонент выполняет атаку всеми своими наземными юнитами. Этот шаг выполняется, только если оба игрока имеют наземные юниты в системе.
- III. Отступление:** Начиная с текущего игрока, каждый игрок имеет возможность отступить своими юнитами из системы.
- IV. Следующий Раунд:** Если оба игрока все еще имеют юниты на каком либо поле битвы (в космосе или на земле) выполняется следующий раунд боя. В противном случае, бой заканчивается.

ВЫПОЛНЕНИЕ АТАКИ

Чтобы атаковать, игрок бросает кубики и наносит урон юнитам противника на том же поле битвы (Космос\планета).

Выполните следующие шаги:

1. Бросьте кубики

Игрок бросает кубики в соответствии с цветом и количеством значений атаки всех участвующих в битве кораблей или наземных юнитов. Каждая атака ограничена пятью красными и пятью черными кубиками.



Значения Атаки Значение Здоровья

2. Действия в бою

После броска кубиков игроки выполняют любое количество боевых действий, одно за раз. Есть два типа боевых действий:

- Сыграть карту Тактики:** Игрок играет карту тактики из своей руки и применяет её эффект. Эффект карты тактики применяется только к юнитам текущего поля битвы, после чего карта сбрасывается. Если на карте есть такой ✘ значок, чтобы применить эффект карты игрок должен удалить один из своих кубиков со значком ✘.
- Взять карту Тактики:** Игрок может сбросить один из своих ✘ кубиков, чтобы вытянуть одну карту тактики текущего поля боя. Эта карта может быть сыграна в этот же раунд или позже в этом бою.

3. Нанесение урона

После того как игрок закончил выполнение действий, он выбирает каким юнитам будет нанесен урон и кладет рядом с ними соответствующие кубики (или карты). Урон наносится только юнитам на текущем поле боя.

Значки на кубиках могут быть использованы следующим образом:

- ☒ Попадание:** Нанесите один урон юниту, значение здоровья которого совпадает по цвету с кубиком.
- ✘ Прямое попадание:** Нанесите один урон юниту, с черным или красным значением здоровья.

Например: ПИЕ Истребитель бросил черный кубик. Любой П на черном кубике может быть назначен юниту противника на этом же поле битвы с черным значением здоровья (это только X-винг или Y-винг). Черный П не может быть нанесен юнитам с красным значением, как например Коррелианский Корвет.

4. Блокирование урона

Противник может сыграть карты тактики, чтобы заблокировать (удалить) урон, нанесенный его юнитам. Блокированный урон снимается и не влияет на юнит.

5. Уничтожение юнитов

Если юнит получил урон равный или больше его значения здоровья он **УНИЧТОЖАЕТСЯ** (отправляется в коробку). Если юнит еще не атаковал в этом раунде боя, он не уничтожается **до конца этого шага боя** (как в космосе так и на поверхности). Такой юнит кладется на планшет игрока, как напоминание, что он должен быть уничтожен в конце этого шага боя. В этом раунде юнит атакует как обычно.

Если юнит получил урон меньше его значения здоровья, положите маркеры урона под миниатюру, для отметки полученного урона. Этот урон не убирается в следующих раундах боя. Весь урон убирается **по окончании боя**.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Когда игрок отступает, он перемещает своего лидера и все свои юниты в соседнюю систему, следуя обычным правилам перемещения и транспортировки. Если игрок не имеет лидера в системе - он не может отступить.

Если игрок за Империю имеет в системе Звезду Смерти во время боя, он не может отступить никакими своими юнитами.

При отступлении, игрок должен отступить в систему, которая либо содержит его юниты, либо имеет один из его маркеров лояльности, если возможно. Он не может отступить в систему, в которой есть юниты оппонента или в систему, из которой переместились юниты противника, начавшие бой.

ПРИМЕР БОЯ



1. Игрок за Империю активирует систему Явин с помощью Дарта Вэйдера, переместив один ТИЕ Истребитель и один Звездный Разрушитель.

2. Игрок за Повстанцев решает добавить Яна Додонна в систему, взяв его из резерва.

Оба Лидера имеют значение тактики для боя в космосе "2", а значит оба тянут 2 карты тактики для боя в космосе (нет на рисунке).

3. Игрок за Империю атакует первым. Он бросает 2 черных и 2 красных кубика.

4. Теперь он выполняет боевые действия. Он убирает один свой кубик, чтобы сыграть карту тактики из руки. Эффект карты наносит 1 урона двум разным целям, таким образом он наносит 1 урон каждому истребителю Повстанцев.

5. Далее, игрок за Империю назначает свой черный кубик на Y-винг. Красный кубик не может быть назначен на истребители, так как у них нет красного значения здоровья.

6. Игрок за Повстанцев играет карту, чтобы блокировать 1 урон своему X-вингу. Y-винг получил смертельный урон и будет уничтожен в конце этого шага боя.

7. Затем игрок за Повстанцев атакует своими кораблями. Он бросает 1 черный и 1 красный кубик и решает не выполнять никаких действий.

8. Он назначает свой черный кубик на ТИЕ истребитель. Игрок за Империю не блокирует этот урон, и ТИЕ истребитель будет уничтожен.

9. Оба Y-винг и ТИЕ истребитель уничтожены и отправляются в коробку.

Если оба игрока имеют наземные юниты в системе - они должны провести битву на земле.

ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ИГРЕ

Для первой игры каждый игрок расставляет свои юниты как описано ниже. Для следующих игр используйте раздел "Расширенные правила" на странице 18, содержащий больше пунктов подготовки.



1. Удалите из колоды Дроидов-Разведчиков следующие карты: Кореллия, Мандалор, Салукемай, Саласт и Мустафар (Corellia, Mandalore, Saleucami, Sullust, and Mustafar). Перетасуйте колоду и верните её на её место на поле.

2. Кашиик(Kashyyyk): 1 маркер лояльности Повстанцев.

3. Ботавуи(Bothawui): 1 Коррелианский корвет, 1 Транспорт Повстанцев, 1 X-винг, 1 Y-винг, 3 Штурмовики Повстанцев, 1 Аэроспидер, 1 маркер лояльности Повстанцев.

4. Набу(Naboo): 1 маркер лояльности Повстанцев.

5. "База Повстанцев" Космос: 1 X-винг, 1 Y-винг, 3 Штурмовики Повстанцев, 1 Аэроспидер.

6. Салукемай(Saleucami): 1 Звездный Разрушитель, 2 ТПЕ Истребителя, 2 Штурмовики, 1 АТ-ST, 1 маркер лояльности Империи.

7. Мандалор(Mandalore): 1 Звезда Смерти, 4 ТПЕ Истребителя, 2 Штурмовики, 1 АТ-ST, 1 маркер подчинения.

8. Корусант(Coruscant): 1 Звездный Разрушитель, 1 Штурмовой Транспорт, 2 ТПЕ Истребителя, 3 Штурмовики, 1 АТ-АТ, 1 АТ-ST.

9. Кореллия(Corellia): 1 Штурмовой Транспорт, 1 Штурмовики, 1 маркер лояльности Империи.

10. Сулуст(Sullust): 1 Звездный Разрушитель, 2 ТПЕ Истребителя, 2 Штурмовики, 1 АТ-ST, 1 маркер подчинения.

11. Мустафар(Mustafar): 1 Штурмовой Транспорт, 2 ТПЕ Истребителя, 2 Штурмовики, 1 АТ-ST, 1 маркер лояльности Империи.

СТОП!

Если вы играете вдвоем - вы знаете все необходимые правила. Если вы хотите играть втроем или вчетвером, вы должны прочитать раздел “Командная игра” на странице 19.

Перед тем как начать вашу первую игру, прочитайте раздел “Стратегия в первой игре” на последней странице для всех игроков.

При возникновении вопросов найдите и прочитайте соответствующий раздел в Руководстве по Правилам. Удачи и Да будет с вами Сила!



CREDITS

Game Design: Corey Konieczka

Game Development: Steven Kimball

Producer: Steven Kimball

Graphic Design: David Ardila, Edge Studios, and Samuel Shimota, with Christopher Hosch and Monica Skupa

Managing Graphic Designer: Brian Schomburg

Cover Art: Darren Tan

Planet Art: David Ardila, Anthony Devine, José Mikhail Elloso, and Stephen Somers

Interior Art: Matt Allsop, BalanceSheet, Christopher Balaskas, Cristi Balenescu, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Jorge Barrero, Cassandre Bolan, Jon Bosco, Matt Bradbury, Adam Burn, Alexandre Dainche, Christina Davis, Allen Douglas, Tony Foti, Michele Frigo, Mariusz Gandzel, Zach Graves, Richard Hanuschek, Imaginary FS Pte Ltd, Andrew Johanson, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, Adam Lane, Ignacio Bazán Lazcano, Ralph McQuarrie, Mark Molnar, Jake Murray, Ameen Naksewee, David Auden Nash, Mike Nash, Maciej Rebisz, Alexandru Sabo, Tony Shasteen, Matthew Starbuck, Nicholas Stohman, Angela Sung, Darren Tan, Ryan Valle, Jose Vega, VIKO, Magali Villeneuve, Jacob Walker, Christer Wibben, and Ben Zweifel

Planet Art Direction: John Taillon

Managing Art Director: Andy Christensen

Plastic Sculpting: Jason Beaudoin with Bexley Andrajack, Niklas Norman, and Gary Storkamp

Technical Editing: Autumn Collier

Proofreading: Adam Baker and Nicholas Houston

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

FFG Licensing Specialist: Amanda Greenhart

Production Management: Simone Elliott and Megan Duehn

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Cameron Abernathy, Brad Andres, Glen Aro, Samuel Bailey, Adam Baker, Garrett Beatty, Craig Broadbridge, Frank Brooks, Stefano Carlino, Jhonn Clements, Chris J Davis, Kyle Dekker, Ronald DeValk, Emile de Maat, Erik Dahlman, Marieke Franssen, Jon Gebhart, Chris Gerber, Amanda Greenhart, Anita Hilberdink, Jesse Horne, Tim Huckelbery, James Kniffen, Nathan Karpinski, Justin Kempainen, Patrick Knight, Peter Lacko, Brendon Lam, Mark Larson, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Lukas Litzinger, Robert Martens, Michael McFadgen, Adam Mitchell, David Mitchell, Andrew Navaro, Kiefer Paulson, Karly Perin, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Toby Rainbow, Sharon Rogerson, Michael Sanfilippo, Brian Schomburg, Alessio Serafini, Sean Serrin, Bree Smith, Sam Stewart, John Taylor, Jason Walden, Elizabeth Wasowicz, and Mike Weir

Special thanks to all of our beta testers.

Lucasfilm Approvals: Chris Gollaher and Brian Merten

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Publishing, 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. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGES 13 YEARS OR YOUNGER.



РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

После того как игроки сыграли свою первую игру, они должны использовать правила, которые объясняются в этом разделе, которые включают в себя различные варианты начальной расстановки и тематические карты действий для каждого Лидера.

РАСШИРЕННАЯ ПОДГОТОВКА

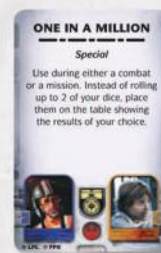
При подготовке к игре, игроки могут начинать с маркерами лояльности в различных системах и выбирать, куда поставить свои юниты. При выполнении пункта 8 подготовки следуйте таким правилам (вместо описанных на странице 16):

1. Перетасуйте колоду Дроидов-Разведчиков и тяните карты сверху, пока не вытяните три системы Повстанцев и 5 систем Империи. Положите маркер лояльности Повстанцев на все три системы их системы. Положите маркеры подчинения на первые две вытянутые системы Империи и маркер Лояльности Империи на оставшиеся три системы Империи. Верните в коробку пять карт Дроидов с системами Империи. Замешайте оставшиеся карты обратно в колоду Дроидов-Разведчиков.
2. Игрок за Империю получает 3 Звездных Разрушителя, 3 Штурмовых Транспорта, 12 ГИЕ Истребителей, 12 Штурмовиков, 5 АТ-ST, 1 АТ-АТ, и 1 Звезду Смерти. Эти юниты могут быть расставлены в любой системе с Имперским маркером лояльности или маркером подчинения. Как минимум 1 наземный юнит должен быть установлен в каждую из систем.
3. Игрок за Повстанцев получает 1 Коррелианский корвет, 1 Транспорт Повстанцев, 2 Х-винга, 2 Y-винга, 6 Штурмовиков Повстанцев и 2 Аэроспидера. Эти юниты могут быть установлены на клетку “База Повстанцев” и/или в одну систему Повстанцев или нейтральную систему.
4. Каждая фракция тянет 2 случайных стартовых карты действий (карты без значков Призыва на них). Эти карты дают возможность применить специальные эффекты, один раз за игру (см “Карты Действий” справа).

Затем игроки переходят к пунктам подготовки на странице 5.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Карты действий дают специальные, скрытые возможности Лидерам. Во время подготовки к игре каждый игрок случайным образом получает по 2 стартовые карты действий и кладет их лицом вверх рядом со своим планшетом. Игроки могут смотреть свои карты действий в любое время. Остальные стартовые карты действий возвращаются в коробку; они в этой игре больше не используются.



Карта Действия

Каждая карта действий используется один раз за игру. Когда игрок решает использовать карту действия он переворачивает её лицом, применяет её эффект и затем возвращает её в коробку.

Во время боя или миссии карты действий **могут быть использованы, только** если один из Лидеров, изображенных на карте, есть в системе.

Фраза жирным шрифтом над свойством карты указывает, когда именно карта может быть использована.

- ☞ **Назначение:** Эта карта может быть использована в фазу назначения. Вместо назначения Лидера на миссию, игрок может перевернуть карту лицом вверх и разыграть её эффект.
- ☞ **Начало Боя:** Эта карта может быть использована немедленно после шага 1 боя (Добавьте Лидера).
- ☞ **Немедленно:** Эта карта должна быть использована, как только игрок её получил, либо на этапе подготовки к игре, либо в момент призыва Лидера. Эффект немедленно применяется и карта сбрасывается.
- ☞ **Особое:** Эта карта используется тогда, когда указано на самой карте.

Игрок может получить дополнительные карты действий во время шага “Передвинуть Маркер Времени” фазы Восстановления. Когда игрок призывает Лидера во время этой фазы, он кладет выбранную карту действия лицом вниз рядом со своим планшетом, а не выбранную карту - под низ колоды карт действий.

КОМАНДНАЯ ИГРА

Звездные Войны: Восстание может быть еще веселее при игре втроем или вчетвером. До двух игроков могут играть в каждой команде, коллективно контролируя Галактическую Империю и Альянс Повстанцев. Каждый игрок имеет свою зону ответственности и управляет половиной Лидеров фракции.

Все правила этого буклета применимы при командной игре, за исключением:

ВЫБЕРИТЕ РОЛИ

При выборе фракции на этапе подготовки, каждый игрок в команде выбирает роль Адмирала или Генерала. Адмирал и Генерал управляют разными Лидерами и их ответственность, как будет описано ниже, немного отличается. Каждый игрок принимает решения относительно своих Лидеров и бросает кубики при выполнении миссий.

Оба игрока могут активировать системы и перемещать корабли/наземные юниты своей команды.

ВЫБЕРИТЕ РОЛИ

При командной игре используйте сторону “Командная игра” планшета фракции. Каждая команда имеет 2 резерва Лидеров, и все Лидеры ставятся в резерв в соответствии с цветом (Адмирал - синий, Генерал - оранжевый)



Лидер Адмирала



Лидер Генерала

Во время фазы Приказов, игроки делают ходы в соответствии с числом инициативы, которое указано рядом с их ролью на планшете (начиная с #1, затем #2 и т.д.). Во время хода игрока, он может активировать систему, используя одного из своих Лидеров, вскрыть миссию, на которую назначен его Лидер, или пропустить ход.



Число инициативы

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Игроки одной команды делятся информацией в том объеме, в каком пожелают. Они могут показывать друг другу карты втайне от другой команды, но обязаны переговариваться открыто. Они могут использовать шифр, или шептаться, но не могут покидать комнату для скрытых переговоров.

ОТВЕТСТВЕННОСТЬ АДМИРАЛОВ

- ☞ **Призыв:** Когда во время фазы Восстановления призываются новые Лидеры, Адмирал тянет 2 карты Действий и решает, кого из Лидеров призвать. Когда он призывает Лидера, принадлежащего игроку-Генералу (оранжевого цвета), он отдает ему карту Действия и ставит лидера в его резерв.
- ☞ **Бой в Космосе:** Адмирал бросает кубики, тянет и разыгрывает карты тактики и принимает все решения в течение битвы в космосе.
- ☞ **Постройки и развертывание юнитов:** Адмирал принимает все решения при постройке и развертывании юнитов.

ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ГЕНЕРАЛОВ

- ☞ **Карты Миссий:** И Адмирал и Генерал могут назначать своих Лидеров на миссии. Генерал контролирует руку карт миссий, и если игроки не договорились о назначении, он может запретить Адмиралу назначить Лидера на миссию.
- ☞ **Бой на поверхности:** Генерал бросает кубики, тянет и разыгрывает карты тактики и принимает все решения в течение битвы на поверхности планеты.
- ☞ **Дроиды-Разведчики:** Генерал Империи главный когда нужно тянуть и управлять картами Дроидов-Разведчиков в руке.
- ☞ **Цели:** Генерал Повстанцев главный когда нужно тянуть и управлять картами Целей в руке. Он принимает все решения, какие карты оставить и когда разыграть карты целей.

ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ГЕНЕРАЛОВ

При игре втроем, один игрок управляет Повстанцами, в то время как другие два управляют Империей (один Адмирал, один Генерал). Игрок за Повстанцев также использует сторону “Командная игра” своего планшета. У него есть 2 хода каждый раунд и он должен использовать своих оранжевых и синих Лидеров отдельно (как при игре вчетвером).

КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК

ХОД РАУНДА

Этот раздел описывает ход раунда. Фразы **только Генерал** и **только Адмирал** используются для обозначения, какой игрок выполняет этот шаг в командной игре.

- 1. Фаза Назначения:** Начиная с Повстанцев, каждый игрок назначает Лидеров на миссии.
- 2. Фаза Приказов:** Игроки ходят по очереди, вскрывая миссии или активируя системы, для перемещения юнитов.

3. Фаза Восстановления

- I. Отозвать Лидеров:** Вернуть всех Лидеров с игрового поля в резерв.
- II. Взять Миссии:** Каждый игрок тянет две карты миссии из своей колоды, и если у него в руке больше чем 10 карт – сбрасывает лишние. **[только Генерал]**
- III. Запуск Дроидов-Разведчиков:** Игрок за Империю тянет две карты Дроидов-Разведчиков. **[только Генерал]**
- IV. Взять карты Целей:** Игрок за Повстанцев тянет одну карту целей. **[только Генерал]**
- V. Передвинуть маркер Времени:** Передвиньте маркер времени на одно деление вперед. Затем, в зависимости от значки на клетке призовите Лидера и/или постройте юниты.

i. Значок Найма: Каждый игрок тянет 2 карты из своей колоды действий, оставляет одну из них, и призывает Лидера, указанного на карте. Вторая карта кладется вниз колоды действий. **[только Адмирал]**

ii. Значок Постройки: Каждый игрок кладет юниты на очередь постройки за каждую из своих лояльных или подчиненных систем. **[только Адмирал]**

VI. Развернуть юнит: Начиная с игрока за Повстанцев, каждый игрок передвигает все юниты в очереди постройки на одну клетку вниз. Любые юниты, которые сдвигаются с клетки «1» разворачиваются в лояльных или подчиненных системах или на базу (максимум два юнита в систему). **[только Адмирал]**

ХОД БОЯ

Этот раздел описывает ход боя.

- 1. Добавить Лидера:** Если фракция не имеет Лидера в системе, этот игрок может взять Лидера из резерва и поставить его в систему.
- 2. Вытянуть карты Тактики:** Каждый игрок тянет карты тактики, в зависимости от значений тактики своих Лидеров.
- 3. Раунд Боя**
 - I. Бой в Космосе:** Начиная с текущего игрока, каждый игрок выполняет 1 атаку всеми своими кораблями. **[только Адмирал]**
 - II. Битва на поверхности:** Начиная с текущего игрока, каждый игрок выполняет 1 атаку всеми своими наземными юнитами. **[только Генерал]**
 - III. Отступление:** Начиная с текущего игрока, каждый игрок имеет возможность отступить из системы.
 - IV. Следующий Раунд:** Если оба игрока все еще имеют юниты в системе на одном из полей битвы(в космосе или на земле), они выполняют новый раунд боя. В противном случае бой заканчивается.

ЗНАЧКИ НА КУБИКАХ

| | БОЙ | МИССИЯ |
|--|---------------------------------------------------------------------|----------|
| | Нанесите 1 урон юниту с таким же цветом здоровья, как и цвет кубика | 1 Успех |
| | Нанесите 1 урон юниту с красным или черным цветом здоровья. | 1 Успех |
| | Возьмите 1 карту тактики или сыграйте 1 карту тактики. | 2 Успеха |

СТРАТЕГИЯ В ПЕРВОЙ ИГРЕ

Множество опций в игре *Звездные Войны: Восстание* может ошеломить некоторых игроков и это руководство должно помочь направить этих игроков в их первой игре.

Повстанцы имеют намного меньше юнитов, чем Империя. К счастью, завоевание галактики не является их основным путём к победе. Даже если большинство их единиц уничтожены, они могут выиграть игру, сохраняя свою базу скрытой, и получая репутацию от карт целей.

Конечная цель Империи - найти базу повстанцев. Они могут сосредоточиться на вытягивании большого числа карт зон(с использованием разведывательных миссий) или на завоевании как можно большего числа систем, в надежде найти базу повстанцев.

После того как База Повстанцев найдена, Звезда Смерти это абсолютное оружие для победы в игре. В начале игры, Звезда Смерти почти непобедима, но позднее, рекомендуем защитить ее с большим количеством Т1Е Истребителей.