

STAR WARS REBELLION

Рассвет Империи

Данное дополнение добавляет новые возможности для настольной игры Star Wars: Rebellion. Герои и злодеи из фильма «Изгой-Один» вступят в схватку вместе с уже полюбившимися персонажами, такими как Джабба Хатт. Кроме того игроков ожидают новые юниты и продвинутые карты тактики, привносящие бои, полные зрелищных моментов. Независимо от выбранной стороны конфликта, дополнение «Рассвет Империи» предлагает игрокам важные инструменты, которые помогут покорить или освободить Галактику.

КОМПОНЕНТЫ

- Правила
- 44 карты Миссий (24 Имперских, 20 Повстанческих)
- 12 карт Целей
- 32 продвинутые карты Тактики (16 Имперских, 16 Повстанческих)
- 16 карт Действий (8 Имперских, 8 Повстанческих);
- 8 Лидеров на пластиковых подставках
- 2 Присоединяемых кольца
- 5 Маркеров Целей
- 3 Зеленых Кубика
- 2 планшета Фракций
- 36 Пластиковых Миниатюр (18 Имперских, 18 Повстанческих)

Дополнительные карты

Все карты в этом дополнении отмечены символом «Рассвет империи» (с изображением Звезды Смерти). При использовании данного дополнения удалите следующие карты из базовой игры и вместо этого используйте указанные карты из данного дополнения:

- Саботаж (карта Миссии Повстанцев)
- Сын Скайуокера (карта Действий Повстанцев)
- Хорошая разведка (карта Действий Империи)
- Строительство «Super Star Destroyer» (оба экземпляра этой карты Миссии Империи)

Указанные карты из данного дополнения имеют такие же названия, что и карты из базовой игры. Эти карты имеют символ «Рассвет империи».

Использование дополнения

Прежде чем использовать это дополнение, смешайте все карты Действия и все карты Миссий в соответствующие колоды, а также используйте другие карты как указано ниже. Смешайте все маркеры, кубики, пластиковые миниатюры и лидеров.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

При использовании дополнения игрокам необходимо внести следующие изменения в этапы подготовки к игре (страница 15 Справочного руководства)

- Выберите фракцию и подготовьте компоненты:** после того, как каждый игрок получил все компоненты своей фракции, он размещает свой дополнительный планшет фракции под основным планшетом фракции. Значения, указанные на дополнительном планшете фракции, используются по обычным правилам.

- Подготовьте колоду Целей:** замените 4 пункт подготовки следующими действиями:

- I. Разделите карты Целей на три стопки согласно цифре на рубашке (I, II или III).
- II. Соберите колоду III этапа с картой «Death Star Plans» и 4 случайными картами III этапа. Затем перетасуйте эту колоду.
- III. Соберите колоду II этапа с картой «Death Star Plans» и 4 случайными картами II этапа. Затем перетасуйте эту колоду и положите ее на колоду III этапа
- IV. Соберите колоду I этапа из 5 случайных карт этой категории и положите ее на колоду II этапа. Уберите все неиспользованные карты Целей в коробку игры, не раскрывая их. Эти карты не понадобятся вам в этой партии.

- Карты Тактики:** уберите в коробку игры все карты Тактики из базовой игры. Вместо них используйте продвинутые карты Тактики, содержащиеся в этом дополнении, а также новые правила, описанные в разделе «Кинематографичный бой»

- Подготовка карт Миссий:** это дополнение включает в себя новый набор карт Миссий. Для первой игры с этим дополнением игроки должны использовать только карты Миссий, в которых есть символ «Дарта Вейдера» или значок лидера на левой стороне карты. В будущих играх игроки выбирают карты миссий исходя из правил, описанных в разделе «Выбор наборов карт Миссий». Все начальные карты Миссий и карты Проектов используются во время каждой игры. Карты Проектов из данного дополнения замешиваются в колоду карт Проектов базовой игры.

- Начальная расстановка юнитов и Лояльность:** после размещения лояльности во время шага 8 подготовки игроки должны договориться о том, следует ли использовать начальную расстановку юнитов из базовой игры или из дополнения «Рассвет Империи»

Расстановка юнитов из дополнения «Рассвет Империи» Замените пункты II и III шага 8 подготовки:

- Игрок за империю помещает 1 «Death Star» в очередь строительства № 3. Затем он выбирает любую ненаселенную систему и размещает в нее 4 «TIE Fighter», 1 «Stoormtrooper» и 1 «Death Star Under Construction» и убирает карту этой системы из колоды карт Дроидов-Разведчиков в коробку игры.

- Игрок за империю получает 8 «TIE Fighter», 3 «Assault Carrier», 3 «Star Destroyer», 2 «TIE Striker», 12 «Stoormtrooper», 4 «AT-ST», 2 «Assault Tank» и 1 «AT-AT». Он размещает их в любые системы, которые имеют маркеры Имперской лояльности, маркеры Подчинения или «Death Star Under Construction». Как минимум один наземный юнит должен быть размещен в каждой Имперской системе.

- Игрок за Повстанцев получает 1 «X-wing», 1 «Y-wing», 1 «U-wing», 1 «Rebel Transport», 1 «Corellian Corvette», 5 «Rebel Trooper», 2 «Airspeeders» и 1 «Rebel Vanguard». Он может разместить свои юниты на Базе повстанцев и/или в одной любой Повстанческой или нейтральной системе.

ЗЕЛЕНЫЕ КУБИКИ

Некоторые юниты и лидеры дают возможность бросать зеленые кубики. Эти кубики имеют 2 значения «Прямое попадание» и 4 пустых грани. Во время боя значение «Прямое попадание» на зеленом кубике назначается как повреждение любого юнита, как обычно.

В игре всего три зеленых кубика. Игрок не может бросить больше, чем 3 зеленых кубика при попытке выполнить миссию или применении кубиков в бою. Зеленые кубики могут использоваться в дополнение к максимальному лимиту 5 красных кубиков и 5 черных кубиков в бою или на миссии.

Когда умение требует от игрока бросить кубики, всегда используйте красный или черный кубик если не указано иное. Например, игрок за Повстанцев бросает красный или черный кубик при использовании карты Цели «Death Star Plans».

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

У некоторых лидеров есть дополнительные умения. Дополнительные умения представлены маленькими значками на токене лидера.

Каждое значение дополнительного умения позволяет лидеру бросать 1 зеленый кубик, когда этот лидер участвует в миссии. Например, когда Jabba the Hutt выполняет миссию на интеллект (🧠), игрок за Империю бросает 2 обычных кубика (красный или черный) и 1 зеленый кубик.

Маленькие значки дополнительных умений засчитываются для выполнения миссий наравне с обычными значками умений. Например, Jabba the Hutt может быть назначен на миссии, требующие до трех интеллекта (🧠) или трех дипломатии (👑).

Лимит лидеров

Если у игрока в любой момент находится более 8 лидеров в резерве, он должен выбрать 8 лидеров, которые останутся в игре, а остальных удалить из игры.

При командной игре каждая команда ограничена 8 лидерами. Если команда имеет более 8 лидеров в резервах, они должны выбрать 8 лидеров, которые останутся в игре, а остальных удалить из игры. Если у одного игрока больше лидеров, чем у его товарища по команде, лишние лидеры должны быть удалены из резерва такого игрока.

МАРКЕРЫ ЦЕЛЕЙ

Маркеры целей используются при разыгрывании карт Целей и карт Миссий. Изображения на маркерах целей копируют изображение соответствующей карты.

Каждый маркер цели помещается в систему по указанию соответствующей карты.

УДАЛЕНИЕ МАРКЕРОВ ЦЕЛИ

Когда игрок имеет наземный юнит в системе, содержащий маркер цели, а у противника нет наземных юнитов в этой системе, он может убрать этот маркер цели с игрового поля. Карта, которая ввела этот маркер может содержать информацию о том, есть ли какой-либо особый эффект в результате удаления маркера.

Когда система уничтожается, все маркеры целей в этой системе также удаляются, при этом эффект их удаления срабатывает.

ЦЕЛИ ТРЕБУЮЩИЕ НЕМЕДЛЕННОГО ВЫПОЛНЕНИЯ

На некоторых картах Целей слово Немедленно (Immediate) сверху карты выделено жирным шрифтом. Когда игрок за Повстанцев берет такую карту на руку, он немедленно раскрывает ее и применяет ее эффект. Карта увеличит репутацию в будущем в соответствии с условиями, описанными на этой карте.

Такая карта Цели, требующая немедленного выполнения, остается в игре до того момента, пока хотя бы один из соответствующих ей маркеров Цели находится на игровом поле. Когда все маркеры Целей, имеющие отношение к этой карте удалены, сбросьте эту карту Цели.

СПОСОБНОСТИ ЮНИТОВ

Некоторые юниты в этом дополнении имеют специальные правила использования.

SHIELD BUNKER

«Shield bunker» выполняет несколько функций:

- Защита «Death Star»:** «Death Star» и «Death Star under construction» не могут быть уничтожены и им не может быть нанесен урон, если в системе есть «Shield bunker». Это также дает им иммунитет к карте Цели «Death Star Plans». Если «Shield bunker» уничтожен, его способности больше не работают.

- Простое развертывание:** в дополнение к обычным правилам развертывания «Shield Bunker» может быть развернут в любой системе, которая содержит не менее 1 наземного юнита Империи и не содержит никаких юнитов Повстанцев. Лояльность системы при этом не имеет значения.

- Локальное усиление:** когда «Shield Bunker» находится в ненаселенной системе, которая не содержит юнитов Повстанцев, игрок за империю может развертывать юниты в этой системе так, как если бы это была Имперская система. Эта функция не может быть использована во время этапа развертывания, в котором развертывается сам «Shield Bunker». Обратите внимание, что при развертывании Звезды Смерти в этой системе учитывается предел развертывания в 2 единицы во время Фазы Обновления.

INTERDICTOR

Юниты Повстанцев не могут отступить из системы, в которой находится «Interdictor». Никакие умения и способности Повстанцев не могут быть использованы в системе, в которой находится «Interdictor». Если «Interdictor» уничтожен, его способности больше не работают.

РАЗВЕРТЫВАНИЕ ЮНИТОВ

У обоих игроков теперь есть больше возможностей для развертывания юнитов. Если у игроков возникает спор о том, какие юниты будут развертываться во время Фазы Обновления, то первым развертывает свои юниты игрок за Повстанцев.



Маркер целей



Jabba the Hutt имеет 4 обычных умения и 2 дополнительных



Символ «Дарта Вейдера»

УНИЧТОЖЕНИЕ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПОСТОРОЕК

Все неподвижные наземные юниты являются зданиями. Обычно, если у игрока после очередного раунда наземного боя остаются только здания, а у его противника все еще имеются наземные юниты в системе, то такие здания уничтожаются. Однако, если здания игрока позволяют ему кидать хотя бы один кубик, то здания не уничтожаются автоматически, а имеют возможность участвовать в следующих боевых раундах. Некоторые способности позволяют игрокам перемещать юниты. Эти способности не могут использоваться для перемещения зданий.

КИНЕМАТОГРАФИЧНЫЙ БОЙ

Это дополнение содержит новые правила боя и продвинутые карты Тактики. Каждый игрок имеет собственные колоды продвинутых наземных и космических карт Тактики, которые позволяют их юнитам использовать уникальные эффекты.

При использовании этого дополнения игроки используют продвинутые карты Тактики вместо карт Тактики из базовой игры. Продвинутые карты Тактики используются следующим образом:

ПРОДВИНУТЫЕ КАРТЫ ТАКТИКИ

Во время фазы боя «Возьмите карты Тактики» каждый игрок просматривает свои колоды карт Тактики. Эти колоды никогда не перетасовываются. Игрок имеет доступ ко всем своим картам, за исключением тех, которые ушли в сброс. Перед первым шагом каждого раунда космического боя и каждого раунда наземного боя выполните следующие действия:

- Каждый игрок одновременно выбирает одну карту Тактики из своей колоды, которая соответствует текущему театру боевых действий (космический или наземный) и выкладывает ее лицевой стороной вниз.
- После того, как оба игрока выложили свои карты, они одновременно переворачивают их лицевой стороной вверх.
- Начиная с текущего игрока, каждый игрок выбирает и применяет верхнюю или нижнюю способность эго карты Тактики.

Некоторые эффекты имеют изображение юнита. Такие эффекты могут быть разыграны в том случае, если в системе присутствует хотя бы 1 юнит такого типа.

Затем игроки продолжают разыгрывать бой как обычно, начиная с текущего игрока, кидающего кубики, чтобы атаку своих юнитов.

Игроки не могут разыгрывать продвинутые карты Тактики во время атаки. Продвинутые карты тактики играются только в начале каждого раунда боя, как описано выше.

После того, как игрок разыгрывает продвинутую карту Тактики, он кладет ее в сброс лицевой стороной вверх рядом с соответствующей колодой. Карты тактики из стопки сброса не замешиваются обратно в колоду в конце боя. Вместо этого, после того, как игрок использует последнюю карту Тактики из своей колоды, он возвращает все карты из сброса в свою колоду(за исключением той карты, которую он только что разыграл). Игрок может в любое время посмотреть карты Тактики в своем сбросе.

ПЕРЕБРОС КУБИКОВ ЛИДЕРАММИ

При использовании правил «Кинематографичного боя» показатели тактики лидеров не используются как в базовой игре. Вместо этого, в качестве боевого действия, игрок может перебросить столько кубиков, каков показатель тактики лидера в текущем театре боевых действий.

Все кубики выбираются и перебрасываются одновременно. Каждый кубик может быть переброшен только один раз за атаку, нельзя дважды перебрасывать один и тот же кубик подряд, даже если это позволяет сделать показатель тактики лидера. Если у игрока несколько лидеров в системе, он использует значения наивысших показателей для каждого театра боевых действий. Игрок может использовать это действие один раз во время каждой из своих атак.

ПРЕДОТВРАЩЕНИЕ УРОНА

Некоторые карты Тактики предотвращают урон(☒) или прямой урон(☒). Эти эффект применяются в начале шага «Назначить урон». Перед назначением урона, противник должен удалить кубики, соответствующие примененным значкам на карте Тактики.

Пример: игрок за Империю играет карту Тактики, которая предотвращает 2 черных урона(☒). Игрок за Повстанцев бросает кубики и получает следующие результаты: 3 черные урона(☒), 1 красный урон(☒), 1 черный прямой урон(☒). Два из его черных кубиков, которые выпали, удаляются. Теперь игрок за Повстанцев имеет 1 черный(☒), 1 красный(☒) и 1 черный прямой урон(☒).

УНИЧТОЖЕНИЕ И НАНЕСЕНИЕ УРОНА

Некоторые карты Тактики уничтожают юниты. Когда юнит уничтожается картой Тактики, за него не кидаются кубики во время этого раунда. Этот юнит удаляется сразу, после того, как игроки разыграли свои карты Тактики. Однако, этот юнит может быть использован для соответствия предъявленному требованию для использования блока на карте Тактики.

При использовании правил «Кинематографичного боя» пропустите шаг «Уничтожение юнитов» при атаке. Вместо этого юниты уничтожаются, если они имеют урон, равный или превышающий их здоровье в конце раунда битвы, когда все юниты в данном театре боевых действий атаковали. Используйте маркеры урона, чтобы отметить, сколько урона было нанесено каждому юниту.

Если карта Тактики игрока наносит урон, он помещает маркер повреждения на юнит по своему выбору. Если указан цвет, то урон должен быть нанесен на юнит, чье здоровье соответствует этому цвету. Если карта Тактики наносит несколько единиц урона, они могут быть разделены между несколькими юнитами, если только карта тактики не указывает на необходимость нанести весь урон одному юниту.

СНЯТИЕ УРОНА

Игрок может разыграть выпавшее значение кубика со специальным значением (☒) в качестве боевого действия для предотвращения одного урона своих юнитов. Чтобы отметить это, снимите маркер урона с юнита. Урон должен быть снят из здоровья соответствующего цвету кубика. Специальное значение, выпавшее на кубике, не может быть потрачено на розыгрыш или получение карт Тактики. Поскольку юниты не уничтожаются до конца раунда боя, игрок имеет возможность спасти юнит от уничтожения, удаляя урон.

Пример: Юнит с 1 красным здоровьем получает 1 урон. Позже в битве игрок тратит 1 красный кубик с выпавшим специальным значением, чтобы удалить 1 маркер урона с юнита, тем самым предотвратив его уничтожение.

ОТМЕНА КАРТ

Если действие карты Тактики игрока отменяется, он не может разыграть действия этой карты. Несмотря на то, что текущий игрок разыгрывает свою карту Тактики первым, если карта Тактики защитника содержит слово отменить(cancel), защитник разыгрывает свою карту Тактики первым.

Если игрок имеет возможность разыграть дополнительную карту Тактики, то эта карта не может быть отменена и не может быть использована для отмены другой карты Тактики.

ДОБАВОЧНЫЕ ПРАВИЛА КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОГО БОЯ

Игроки выполняют все правила боя из базовой игры, за исключением перечисленных ниже:

- Если способность позволяет игроку получать карты Тактики, то он может забрать карты Тактики из сброса и вернуть их в колоду карт Тактики. Способность «Shield Generator» получать одну карту Тактики непосредственно перед боем срабатывает незамедлительно, до того момента, когда игроки разыгрывают свои наземные карты Тактики.
- Продвинутые карты тактики влияют только на юниты в театре боевых действий, к которым относится данная карта Тактики, если на карте не указано иное.
- Эффект продвинутых карт тактики продолжается до конца текущего раунда битвы.

- Каждый игрок обязан разыграть одну продвинутую карту Тактики в каждом раунде боя, однако, игрок может принять решение не разыгрывать эффекты этой карты и сбросить её.
- Некоторые карты изменяют порядок атаки игроков (например, позволяя защитнику первым кидать кубики). Этот эффект длится до конца боя или пока другой эффект не изменит порядок.

ВЫБОР НАБОРОВ КАРТ МИССИЙ

После того, как вы отыграли свою первую игру с этим дополнением, вы можете выбрать: использовать набор карт Миссии из дополнения или набор карт Миссии из базовой игры.

В конце шага 7 подготовки игрок за Повстанцев и игрок за Империю выбирают одну любую карту из своих колод карт Миссий и кладут их лицом вниз. Затем игроки одновременно открывают свои карты.

Каждый игрок, который показал карту Миссии, на которой есть значок «Дарта Вейдера», будет использовать набор карт Миссий из дополнения «Рассвет Империи». Он удаляет из колоды Миссий все карты, у которых нет значка лидера или значка «Дарта Вейдера».

Каждый игрок, который показал карту, у которой есть значок лидера или нет значка «Дарта Вейдера», будет использовать набор карт Миссий из базовой игры. Он удаляет все карты из колоды Миссий все карты, которые имеет значок «Дарта Вейдера».

		
LEADER ICON <i>Всегда Используются</i>	No Icon <i>Набор Базовой Игры</i>	DARTH VADER ICON <i>Набор "Рассвет Империи"</i>

- Все удаленные карты помещаются в коробку игры и не используются во время этой игры.

- Все начальные карты Миссии и карты Проектов используются во время каждой игры.

- При командной игре набор карт Миссий выбирает Генерал.

CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Expansion Design: Corey Konieczka

Producer: Molly Glover

Proofreading: Allan Kennedy

Board Game Manager: James Kniffen

Expansion Graphic Design: WiL Springer

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Cover Art: Darren Tan

Interior Art: Justin Adams, Alex Aguilar, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Matt Bradbury, Adam Burn, Von Caberte, JB Casacop, Anthony Devine, Dinodrawing, Mariusz Gandzel, Zach Graves, Audrey Hotte, Joel Hustak, Jeff Lee Johnson, Adam Lane, Jennifer Lange, Ignacio Bazán Lazcano, Henning Ludvigsen, Alejandro Mirabal, Mark Molnar, Ameen Naksewee, David Nash, Mike Nash, Borja Pindado, Maciej Rebisz, Vlad Ricean, Siim Rimm, Matthew Starbuck, Matt Stawicki, Nicholas Stohlman, Darren Tan, Alex Tooth, Ryan Valle, VIKO, Magali Villeneuve, and Ben Zweifel

Art Direction: John Taillon

Sculpting: Jason Beaudoin and Akshay Pathak

Sculpting Coordinator: Niklas Norman

Managing Art Director: Melissa Shetler

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОЯСНЕНИЯ

Некоторые карты в этом дополнении нарушают основные правила игры и требуют дополнительных разъяснений:

МИССИЯ ПОДДЕРЖКИ (SUBVERSION MISSION)

В отличии от других миссий, миссия поддержки (Subversion) никогда не разыгрывается. Вместо этого игрок открывает и выполняет эту миссию, когда его противник пытается выполнить миссию (во время шага «Сопротивление миссии»). Лидер, назначенный на эту миссию поддержки(Subversion), будет противостоять миссии противника.

- На эту миссию может быть назначено до двух лидеров.

- В отличии от других миссий, игрок может разыграть свою миссию поддержки(Subversion), после того, как «пасанул» в фазе приказов.

- Игрок может противостоять миссии, используя обоих лидеров – из резерва и лидера, назначенного на миссию поддержки (Subversion). Игрок может разыграть только одну миссию поддержки (Subversion) против миссии противника.

- Когда игрок разыгрывает миссию поддержки(Subversion), чтобы противостоять миссии противника, это не считается ходом игрока, поскольку данная миссия разыгрывается в время хода противника.

- Миссия поддержки(Subversion) может использоваться только против миссий «Попытайтесь», но не против миссии «Выполните» («Разрешите»).

- Лидеры, назначенные на миссию поддержки(Subversion), не подверженные влиянию эффекта от миссии Повстанцев «Misdirection».

КАРТЫ ДЕЙСТВТЙ «SWEEP THE AREA » и «SECRET FACILITY»

Эти карты Действий используют карты Дроидов-разведчиков, которые игрок за Империю получает во время игры. Эти карты Действий остаются в игре до тех пор, пока карты Дроидов-разведчиков позволяют использовать их способности.

Эти карты Действий не требуют, чтобы для их применения соответствующий лидер находился в системе.

--	--	--	--	--	--

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Creative Director: Andrew Navaro

ASMODEE NORTH AMERICA

Licensing Coordinator: Sherry Anisi

Licensing Manager: Simone Elliott

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn

Publisher: Christian T. Petersen

LUCASFILM

Lucasfilm Approvals: Brian Merten

PLAYTESTERS

Jeffrey Allen, Lars Betts, Craig Bishell, Bryan Bornmueller, Tomáš Caithaml, Jan Dedecek, Andrew Fischer, Brooks Flugaur-Leavitt, Marieke Franssen, Nick Glover, Matt Harkrader, Anita Hilberdink, Sean Hubbard, Tim Huckelbery, Nathan Karpinski, Steven Kimball, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Conor McCorry, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Toby Rainbow, Jake Ryan, Vera van Schaijk, Dan Smith, Tom Sorenson, Jason Walden, and Joe Webb

Special thanks to all our beta testers.

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