

Звёздные Войны: колодостроительная игра – ЛИДЕРЫ

Автор Robert J. (AzureDeath)

Ваш оппонент будет именоваться "**враг**". Вам понадобятся: данные правила и двусторонний планшет врага.

ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

- Выполните для себя стандартные действия по подготовке к партии со следующими изменениями: если вы выбираете сторону Повстанцев, удалите карту Дарта Вейдера из галактической колоды до ее перемешивания. Если вы выбираете сторону Империи, удалите карту Люка Скайуокера.
- Возьмите планшет врага и положите его оппозиционной стороной вашей фракции над галактическим рядом.
- Возьмите отложенную карту Дарта (*или Люка*) и поместите ее на ячейку Лидера (лицом вверх) планшета врага.
- Перетасуйте не-стартовые базы врага (9 шт.). Возьмите 2 из них не глядя, а остальные верните обратно в коробку. Положите их лицом вниз в зоне "Базы" на планшете врага, полностью закрыв таблицу свойств баз. Расположите стартовую базу врага сверху.
- Стартовые карты врага:
 - **Шаттлы:** положите рядом 3 карты лицом вверх в зону Шаттлов.
 - **Солдаты:** положите обе карты рядом с зоной Сбора и переверните одну из них лицом вверх.
 - Положите остальные стартовые карты лицом вниз рядом с зоной Резерва.
- Поместите куб ресурсов на первое деление трека Прогресса врага.
- **Вы готовы начать партию! Империя ходит первой.**

ХОД ПАРТИИ

Выполняйте свои ходы, как и в обычной партии. Условия победы остаются прежними. В отличие от вас, у врага не будет ни колоды, ни руки, ни стопки сброса.

За исключением карты Лидера, враг игнорирует текст свойств на своих картах. Он использует только значения атаки (☙), ресурсов (☒), силы (☛) и очков Стойкости, указанные на картах. Для карт без таковых значений (*например, Храмовый Хранитель, Лобот*), инструкции приведены на следующей странице.

Свойства карт баз врага не используются. Вместо этого враг использует таблицу свойств баз на своем планшете, базирующуюся на очках Стойкости баз, которая постепенно открывается по мере того, как игрок побеждает базы врага.

ЗОНЫ ПЛАНШЕТА ВРАГА

Единственные карты врага, которые считает задействованными – это его активная база и карты в его Игровой зоне. Карты в зонах Резерва, Шаттлов и Сбора никогда не считаются задействованными. Карты, размещенные в зоне Шаттлов, всегда остаются там.

ХОД ВРАГА

У врага своя структура хода, которая приведена ниже.

I. НАЧАЛО ХОДА – выполните последовательно следующие действия:

- Если база врага была уничтожена в предыдущий ход: сместите базы врага вверх по планшету на следующую обозначенную зону вверх и вскройте следующую базу. Слив пропечатанное значение ее Стойкости, присвойте ей свойство из строки таблицы свойств баз, расположенной непосредственно под ней. Большинство свойств – это одноразовые эффекты, которые разрешаются немедленно. Эффекты, выделенные **жирным шрифтом**, действуют непрерывно, пока база не будет уничтожена.
- Если сила полностью на стороне врага: враг получает 1 ☒.
- Переместите открытые карты из зоны Сбора в Игровую зону.
- Переверните карты в зоне Сбора лицом вверх (*в этот ход они не будут перемещены в Игровую зону*).

II. ПОЛУЧЕНИЕ РЕСУРСОВ – враг получает ☒, равное общему числу значений ☒, пропечатанных на картах в его Игровой зоне и в зоне Шаттлов.

III. ПОЛУЧЕНИЕ СИЛЫ – противник получает ☛, равное общему числу значений ☛, пропечатанных на картах в его Игровой зоне.

IV. ПОКУПКА – враг покупает первую карту, соответствующую приведенным ниже критериям, начиная сверху. Карты, купленные врагом, помещаются лицом вниз в зону Сбора. После покупки и выкладыванием карты сверху галактической колоды ей взамен, враг повторяет этот процесс до тех пор, пока он не сможет купить что-либо:

- **Флагманский корабль:** самый дорогой корабль, который он может себе позволить (ближайший к галактической колоде при равенстве).
- **Карту не-Пилота Внешнего Кольца:** самую дорогую из тех, которую он может себе позволить (ближайшую к галактической колоде при равенстве).
- **Карту Пилота Внешнего кольца** (максимум 2).

Все неиспользованные  в Резерве Врага сохраняются до конца хода (включая и те, что он получит на шаге V "Атака").

V. АТАКА – противник использует с карт в Игровой зоне значения  для атаки. Выполните следующие действия по порядку:

- Если Лидер находится в Игровой зоне, враг использует его способность.
- **Охота за головами / Саботаж:** 1 раз в ход враг проверяет, может ли он сгруппировать карты, чтобы успешно атаковать 1 карту в галактическом ряду, в зависимости от типа награды, которую она приносит:
 - Враг пропускает Охоту за головами / Саботаж, если нет карт, вознаграждающих его  / , или если враг заполучил Лидера.
 - **Ресурс** (): противник использует карты, чтобы успешно атаковать цель, которая принесет ему наибольшее число  (при равенстве очков он нацеливается на ближайшую карту к галактической колоде). Также используется любое число , полученной в результате этой атаки.
 - **Сила** (): если нет карт, которые вознаграждают , и сила не полностью на стороне врага, он атакует цель, которая принесет ему наибольшее число  (при равенстве очков он нацеливается на ближайшую карту к галактической колоде).
 - Когда противник группирует карты, чтобы атаковать цель в галактическом ряду, он делает это таким образом, чтобы нанести наименьший дополнительный урон.
- Противник группирует оставшиеся у него карты и использует их для атаки по базе оппонента.
 - При распределении урона по крупным кораблям оппонента приоритет отдается тем, у которых осталось наименьшее число очков стойкости (при равенстве – выбор осуществляет игрок).

VI. КОНЕЦ ХОДА – выполните последовательно следующие действия:

- Если в Игровой зоне есть какие-либо из перечисленных ниже карт, переложите их в зону Сбора лицом вниз:
 - стартовые карты
 - Лидер
- Изгоните все карты не-флагманских кораблей из Игровой зоны врага. За каждую изгнанную таким образом карту Пилота Внешнего Кольца, враг получает 1 очко .
- Если на треке Ресурсов врага нет : переместите куб ресурсов по треку Прогресса врага на одно деление вперед (игнорируйте это, если куб находится уже в конце трека).
- Если на треке Ресурсов врага есть : верните их в запас. Перемещайте куб ресурсов вперед по треку Прогресса врага на одно деление за каждый возвращенный .
- Враг получает все награды, достигнутые кубом на треке Прогресса, такие как , и бонусы (!). Когда враг должен получить стартовую карту, она берется из его зоны Резерва:
 - **Получить Шаттл:** положите эту карту лицом вверх в зоне Шаттлов. Ее также можно получить по свойству базы.
 - **Получить Храмового Стража / Инквизитора:** положите эту карту лицом вниз в зоне Сбора.
 - **Получить Лидера:** переместите лидера с планшета врага в зону Сбора. Если на него нападал игрок, положите его лицом вниз. *Помните: враг не игнорирует текст свойства Лидера.*

После того, как враг достигнет конца трека Прогресса, ему более не потребуется использовать не потраченные . Просто верните их в запас в конце хода. Помните: после получения Лидера враг больше не будет участвовать в Охоте за Головами / Саботаже.

КАРТЫ БЕЗ ПРОПЕЧАТАННЫХ ЗНАЧЕНИЙ

Враг использует нижеуказанные карты следующим образом:

- **Храмовый Хранитель, Инквизитор, Лобот:** в конце шага III "Получение силы", и после получения силы с других карт, на которых указано , если сила не полностью на стороне врага: используйте значение  с перечисленных карт. В противном случае враг использует их значение .
- **Транспорт повстанцев (1), Фрегат "Небулон-В" (3), Десантный корабль (4):** считайте, что у них пропечатано значение , равное 1, 3 и 4 соответственно.

НАПАДЕНИЕ НА ЛИДЕРА

Один раз за игру, до того, как враг завладеет Лидером, у игрока есть возможность применить к нему Охоту за головами / Саботаж, как если бы он был в галактическом ряду. После получения награды он не сбрасывается. Поместите куб урона на Лидера в качестве напоминания о том, что он был успешно атакован. Когда враг завладеет Лидером, он будет помещен лицом вниз в зону Сбора, что задержит его на один ход.

СВОЙСТВА СБРОСА

При задействовании свойства "сброса карт с руки" против врага, карта с наименьшей стоимостью в зоне Сбора, переворачивается лицом вниз. В спорном случае переворачивается карта с наименьшим значением . Если применяется свойство "случайного сброса карт с руки", переверните случайную открытую карту в зоне Сбора лицом вниз.

При розыгрыше следующих карт Повстанцев против врага:

- **Шпион Дуро:** если сила полностью на стороне врага, враг "сбрасывает". В противном случае вы получаете 1 очко .
- **B-Wing:** если у врага осталась ровно 1 база, враг "сбрасывает". В противном случае B-Wing получает 2 очка .
- **Джин Эрсо:** замените свойство на: "Если сила на вашей стороне, переверните карту по вашему выбору в зоне Сбора врага лицом вниз".

РЕГУЛИРОВКА СЛОЖНОСТИ ПАРТИИ

Для более легкого столкновения выдайте врагу на 1 Шаттл меньше во время подготовки к партии.

Для получения более захватывающих впечатлений выдайте врагу до 2 дополнительных Шаттлов во время подготовки к партии.

ПОЯСНЕНИЯ

- Вражеские Флагманские корабли изгоняются, если они уничтожены игроками. *Напоминание по правилам: Флагманские корабли не могут быть задействованы в Охоте за головами / Саботаже даже врагом.*
- Когда враг использует способность Люка, он нацеливается на Флагманский корабль игрока с наибольшей оставшейся стойкостью (*при равенстве – выбор осуществляет игрок*).
- Вам не разрешается заглядывать в карты в зоне Сбора (лежащие лицом вниз) во время своего хода.
- Каждая награда на треке Прогресса врага может быть получена им только единожды, но враг может получить сразу несколько наград за один и тот же шаг VI "Конец хода".
- Успешная атака против вражеского Лидера запускает эффект "При победе над картой в галактическом ряду".
- Противник не ограничен 10 ресурсами, указанными на его треке Ресурсов.
- В редких случаях, когда в начале шага IV "Покупка" врага в галактическом ряду отсутствуют карты нейтральных или вражеских фракций, и у врага больше 3 , он тратит 1  на то, чтобы сбросить карту, ближайшую к галактической колоде. Это будет повторяться до тех пор, пока не появится нейтральная карта или карта вражеской фракции, или пока у врага не останется 3 . Затем шаг IV "Покупка" должен продолжиться штатно.