

STAR WARS™

X-WING™

MINIATURES GAME



**ПРАВИЛА
ИГРЫ**

STAR WARS™ **X-WING**™ MINIATURES GAME

ОБЗОР ИГРЫ

Добро пожаловать в X-Wing, игру захватывающих скоротечных боев в космосе по мотивам вселенной Звездных Войн. В игре X-Wing два игрока управляют истребителями X-Wing, TIE истребителями, и другими кораблями из вселенной Звездных Войн, и ведут их в схватку друг против друга в захватывающем, тактическом боевом пространстве. Игрок, который уничтожает все корабли противника, выигрывает!

Этот игровой набор включает в себя все компоненты, необходимые для двух игроков, чтобы начать игру, а также несколько миссий, которые предлагают уникальные условия победы.



КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КНИГОЙ ПРАВИЛ

Эта брошюра с правилами написана при условии, что игроки используют только три корабля, включенные в данный игровой набор. После того, как игроки наберутся игрового опыта, они могут использовать расширенные правила, которые позволят игрокам использовать окружение, создавать собственные звенья, и играть в уникальные миссии (см. стр. 21-24).

Если это ваша первая игра, отложите данную брошюру с правилами в сторону и используйте вступительные правила, которые объяснены на прилагаемой брошюре правил быстрого старта, перед чтением этой брошюры с правилами.

СПИСОК КОМПОНЕНТОВ

- Данная брошюра с правилами
- Брошюра Правил Быстрого старта
- Окрашенные пластиковые фигурки кораблей
 - 2 TIE Истребителя
 - 1 истребитель X-Wing
- 3 прозрачных пластиковых подставки
- 6 прозрачных пластиковых ножек
- 8 Жетонов кораблей (двусторонние)
- 11 шаблонов маневров, состоящие из:
 - 3-х поворотов
 - 3-х кренов
 - 5-ти прямых
- 3 Диска Маневров (каждый состоит из лицевой панели, диска, и пары пластиковых соединителей)
- 19 Жетонов Действий, состоящих из:
 - 4 Жетона Уклонения
 - 3 Жетона Концентрации
 - 6 Красных Жетонов Захвата Цели (двусторонние)
 - 6 Синих Жетонов Захвата Цели (двусторонние)
- 13 Жетонов Миссий, состоящих из:
 - 8-ми Жетонов Отслеживания
 - 1-го Жетон Шаттла
 - 4-х Жетонов Спутника
- 6 Жетонов Препятствий
- 2 Жетона Щита
- 3 Жетона Стресса
- 3 Жетона Критического Попадания
- 27 Идентификационных Жетонов (двусторонних)
- 13 Карт Кораблей
- 33 Карты Повреждения
- 5 Карт Улучшений
- 3 Красных Кубика Атаки
- 3 Зеленых Кубика Защиты
- 1 Определитель дистанции

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Перевод: **Юрий Беляев**
Александр Григорьев
Дмитрий Федотов

Оформление: **Иван Малашенко**

Группа ВК: http://vk.com/xw_miniatures

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

В этом разделе подробно описываются компоненты игры.

Корабли, Подставки и Ножки

Эти предварительно окрашенные модели представляют корабли в игре. Ножки надежно прикрепляют корабли к их подставкам. На каждой подставке также расположен Жетон Корабля, который определяет, какой пилот управляет кораблем.



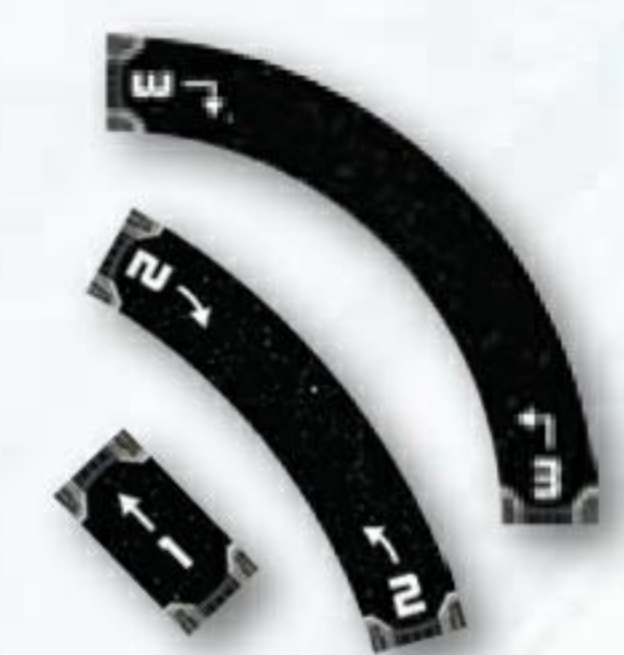
Жетоны Кораблей

Эти жетоны определяют пилотов и отображают информацию о возможностях их кораблей. Один жетон помещается в основание каждого корабля, чтобы определить, кто управляет этим кораблем.



Шаблоны Маневров

Эти шаблоны согласовываются с возможными маневрами на дисках маневров кораблей. Они используются для физического передвижения кораблей по игровому полю.



Диски Маневров

Эти диски позволяют игрокам тайно планировать маневры для своих кораблей. Каждый корабль имеет свой собственный диск маневров.



Жетоны Действий

Эти жетоны обозначают выполнение кораблем определенных видов действий, таких как концентрация, уклонение или произведение захвата цели.



Жетоны Миссий

Эти жетоны используются в ходе миссий. (См. стр. 21-24).



СБОРКА ДИСКА МАНЕВРОВ

Прежде чем играть, соберите каждый диск, как показано на рисунке. Присоедините диск "XW" к лицевой панели "X-wing", а диск "TF" - к лицевой панели "TIE Fighter".



Жетоны Препятствий

Эти жетоны обозначают препятствия, которые игроки могут добавить в сражениях.



Жетоны Щита

Эти жетоны отражают мощность силового щита корабля.



Жетоны Стресса

Эти жетоны обозначают корабли, пилоты которых испытали стресс во время боя.



Жетоны Критических Попаданий

Эти жетоны обозначают корабли, которые получили критическое попадание и напоминают игрокам обращаться к своим картам повреждения для большей информации.



Идентификационные Жетоны

Эти жетоны помогают определять корабли, когда несколько однотипных пилотов участвуют в бою.



Карты Кораблей

Эти карты имеют на себе характеристики корабля, значение уровня мастерства пилота и его способность, действия, которые он может совершать, улучшения, которые он может оборудовать, и его стоимость в очках при построении звена.



Карты Повреждений

Эти карты отражают, какие повреждения получил корабль и описывают специальные штрафы, которые накладываются, когда корабль получает критическое попадание.



Карты Улучшений

Эти карты представляют собой различные улучшения, которые игроки могут приобрести для своих кораблей, такие как астродроиды, элитные таланты, или вспомогательное оружие.



Кубики

Эти необычные восьмисторонние кубики используются для реализации боя и других способностей во время игры. Есть два различных типа кубиков: кубики атаки (красные) и кубики защиты (зеленые).



Определитель Дистанции

Это картонная линейка, которая используется для измерения различных дистанций во время игры.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед тем как играть, подготовьте игру следующим образом:

1. Выберите Сторону: Игроки договариваются о том, кто какой стороной управляет. Один игрок управляет Альянсом Повстанцев, в то время как другой управляет Силами Империи. Если игроки не могут договориться, выберите стороны случайно.

Все компоненты, принадлежащие стороне игрока, считаются **дружественными**, а все компоненты, принадлежащие стороне противника, считаются **вражескими**.

2. Соберите силы: Оба игрока выбирают корабли и карты улучшений от своих сторон. Если игроки не используют правила построения звена (см. стр. 18-19), игрок за Альянс Повстанцев выбирает карту корабля «Люк Скайуокер», а игрок за Силы Империи выбирает карты корабля «Ночной зверь» и «Пилот Обсидиановой эскадрильи».

3. Соберите корабли: Оба игрока находят жетоны кораблей и пластиковые фигурки кораблей, которые соответствуют выбранным ими картам кораблей. Игроки собирают свои корабли, как показано в схеме «Сборка Корабля».

4. Установите Игровое Поле: определите место для игрового поля на столе или другой плоской поверхности. Игроки могут использовать игровой мат, скатерть, или другие способы, чтобы отметить края игрового поля (см. «Игровое Поле»). Игроки сидят друг напротив друга. Ближайшая к игроку сторона игрового поля считается его стороной.

5. Разместите силы: Поместите каждый корабль на игровом поле согласно уровню мастерства пилота (оранжевое число), в порядке от низшего к высшему (т.е. корабль с самым низким мастерством пилота размещается первым, корабль с самым высоким мастерством пилота размещается последним). Если несколько кораблей имеют одинаковое значение уровня мастерства пилота, игрок, обладающий инициативой, размещает свои корабли с данным уровнем мастерства пилота первым (см. раздел «Инициатива» на стр. 16).

Чтобы поместить корабль на поле, его владелец устанавливает определитель расстояния прямо от своего края игрового поля и размещает корабль в любом месте, не выходя за пределы расстояния 1, лицевой стороной в любом направлении (см. схему подготовки к игре на стр. 5).

6. Подготовьте Выбранные Карты: Каждый игрок берет карты, соответствующие принадлежащим ему силам и размещает их лицевой стороной вверх за пределами игрового поля в поле зрения всех игроков.

7. Активируйте щиты: Поместите жетоны щита на каждую карту корабля, их количество должно соответствовать значению щита корабля (Синее число). Корабль не может иметь больше жетонов, чем его значение щита.

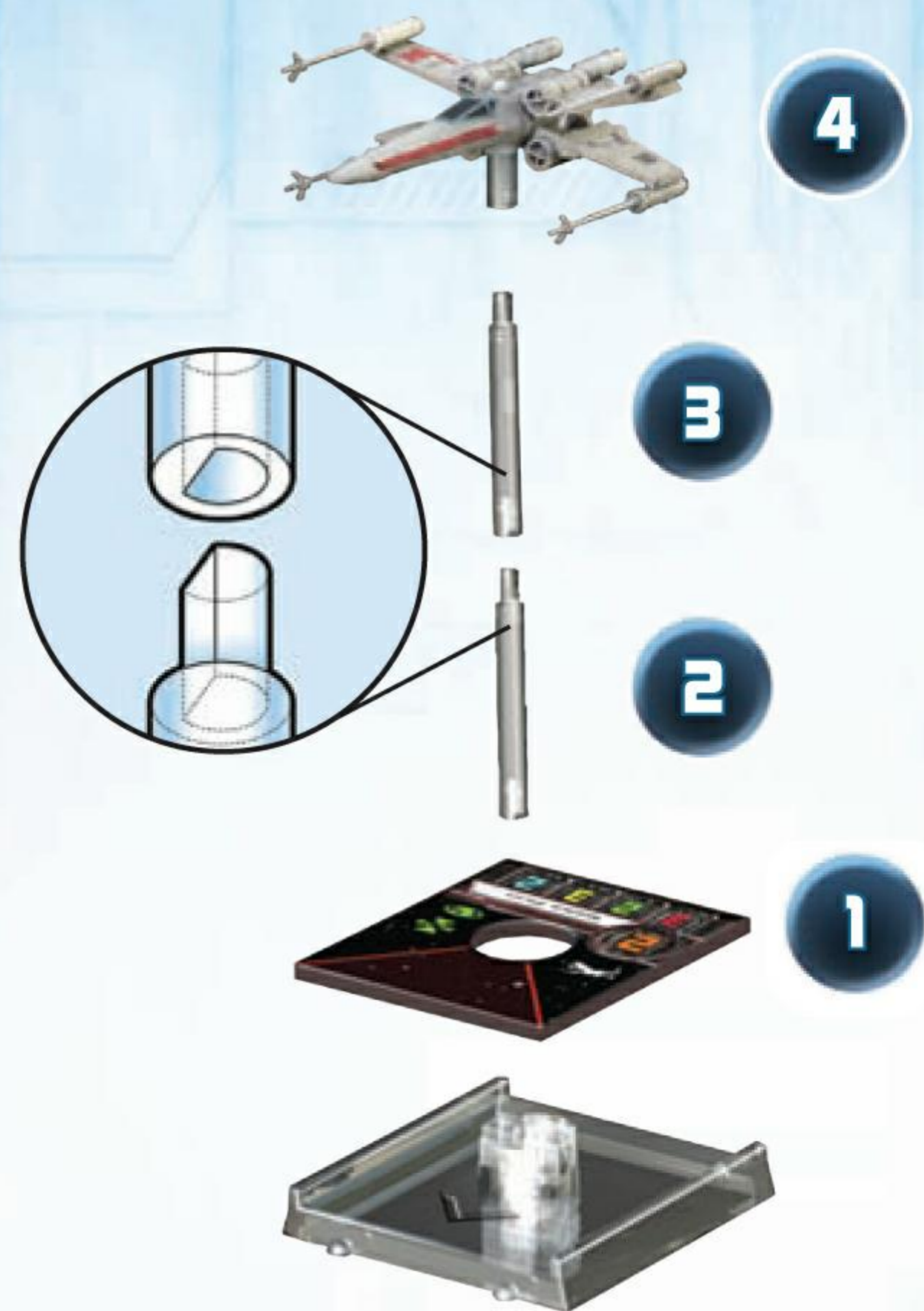
8. Подготовьте Другие Компоненты: Перемешайте колоду карт повреждений и поместите ее лицевой стороной вниз за пределами игрового поля в пределах досягаемости всех игроков. Поместите другие компоненты за пределами игрового поля в пределах досягаемости всех игроков (см. «Схема подготовки к игре» на стр. 5).

ИГРОВАЯ ЗОНА

В *X-Wing* нет специального игрового поля. Вместо этого в нее можно играть на любой плоской поверхности размером как минимум 3 на 3 фута (приблизительно метр на метр). Игроки могут использовать войлочную или тканевую поверхность, которая обеспечит небольшое трение и поможет предотвратить случайные опрокидывания и перемещения фигурок кораблей.

Для игры с тремя кораблями, размер игрового поля должен быть 3 на 3 фута. Опытные игроки могут свободно экспериментировать с различными размерами игрового поля.

СБОРКА КОРАБЛЯ



Чтобы собрать корабль, выполните следующие действия:

1. Поместите выбранный жетон корабля в подставку так, чтобы сектор стрельбы указывал на переднюю часть подставки.
2. Вставьте одну ножку в паз подставки.
3. Вставьте вторую ножку в первую.
4. Вставьте маленькую ножку на дне корабля во вторую.

С этого момента в данной брошюре с правилами, термин "корабль" обозначает полностью собранный корабль, вместе с пластиковой фигуркой корабля, ножками, подставкой и жетоном корабля (плюс идентификационные жетоны, если это необходимо; см. «Идентификационные жетоны» на стр. 18).

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



- | | | |
|--------------------------------|----------------------------|--------------------------------|
| 1. Диски маневров TIE Fighter | 6. Определитель расстояния | 11. Диск маневров X-wing |
| 2. Карты кораблей TIE Fighter | 7. Игровое поле | 12. Зона размещения Повстанцев |
| 3. Зона размещения сил Империи | 8. Колода карт повреждений | 13. Сторона поля Повстанцев |
| 4. Сторона поля сил Империи | 9. Банк жетоны действий | 14. Шаблоны маневров |
| 5. Кубики | 10. Карта корабля X-wing | 15. Банк различных жетонов |

ИГРОВОЙ РАУНД

Игра *X-Wing* происходит на протяжении ряда игровых раундов. В течение каждого игрового раунда, игроки выполняют следующие четыре фазы в следующем порядке:

1. Фаза планирования: Каждый игрок тайно выбирает по одному маневру для каждого из своих кораблей, используя их диски маневров.

2. Фаза активации: Каждый корабль передвигается и выполняет одно действие. В порядке **возрастания уровня** мастерства пилота, раскройте диск маневров каждого корабля, и выполните выбранный ранее маневр. После этого каждый корабль может выполнить одно действие.

3. Фаза боя: Каждый корабль может совершить одну атаку. В порядке убывания уровня мастерства пилота, каждый корабль может атаковать один вражеский корабль, который находится в его секторе обстрела и в пределах досягаемости оружия.

4. Заключительная фаза: Игроки удаляют неиспользованные жетоны действий со своих кораблей (за исключением захвата цели) и применяют любые способности «Конечной фазы» с карт.

После осуществления Заключительной фазы, начинается новый раунд игры, также с Фазы планирования. Все это продолжается до тех пор, пока один игрок не уничтожит все корабли противника.

О каждой из этих фаз рассказывается более подробно на протяжении следующих нескольких страниц.

ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

В ходе этой фазы каждый игрок использует диски маневров для того, чтобы тайно выбрать один маневр для каждого из своих кораблей. Выбор на дисках означает, как его корабли будут передвигаться во время следующей Фазы активации. Игроки **должны** закрепить диски за каждым кораблем. После того, как за всеми кораблями были закреплены диски маневров, перейдите к Фазе активации.

Выбор маневра

Чтобы выбрать маневр, игрок поворачивает лицевую панель диска маневров корабля до тех пор, пока в окошке не появится нужный маневр. Затем он присваивает этот маневр одному из своих кораблей, помещая диск **лицевой стороной вниз рядом с соответствующим ему кораблем** внутри игрового поля.

Игрок может подсмотреть свой маневр на лежащем лицевой стороной вниз диске в любое время, но он не может смотреть на диск противника, лежащий лицевой стороной вниз. Игрок, управляющий более чем одним кораблем, может назначать маневры для своих кораблей в любом порядке.

Каждый выбор на диске маневров имеет соответствующий шаблон маневра, который отмеряет передвижения корабля во время Фазы активации. В ходе Фазы планирования игроки не могут использовать шаблоны маневров для того, чтобы "проверить", где корабли закончат свое движение. Вместо этого они должны планировать свои маневры путем оценки передвижения своих кораблей в уме.

Примечание: Так как различные типы кораблей во вселенной Звездных Войн различаются в максимальной скорости и маневренности, для каждого типа корабля диск уникален. Таким образом, не все корабли способны использовать каждый шаблон маневра, включенный в игру, и некоторые корабли могут выполнять маневры, которые другие не могут выполнить.

Виды маневров

Каждый маневр состоит из трех элементов: направление (стрелка), скорость (число), и сложность (цвет стрелки).



Направление

Направление указывается стрелками на диске маневров. Корабли могут передвигаться в шести возможных направлениях, в зависимости от выбора, доступного на диске:



Прямо: Передвигает корабль по прямой вперед, не меняя направления его лицевой стороны.



Крен: Позволяет кораблю выполнить легкий поворот, что передвигает корабль вперед и чуть в сторону, и меняет направление его лицевой стороны на 45°.



Поворот: Позволяет кораблю выполнить резкий поворот, что передвигает корабль вперед и резко в сторону, и меняет направление его лицевой стороны на 90°.



Разворот Ко-йо-грейн (Разворот на форсаже): Передвигает корабль по прямой вперед, меняя направления его лицевой стороны на 180°.

Скорость

Скорость отмечена цифрами на диске маневров и колеблется между "1" и "5", в зависимости от выбора, доступного на диске. Чем выше скорость, тем на большее расстояние корабль передвигается в ходе маневра.

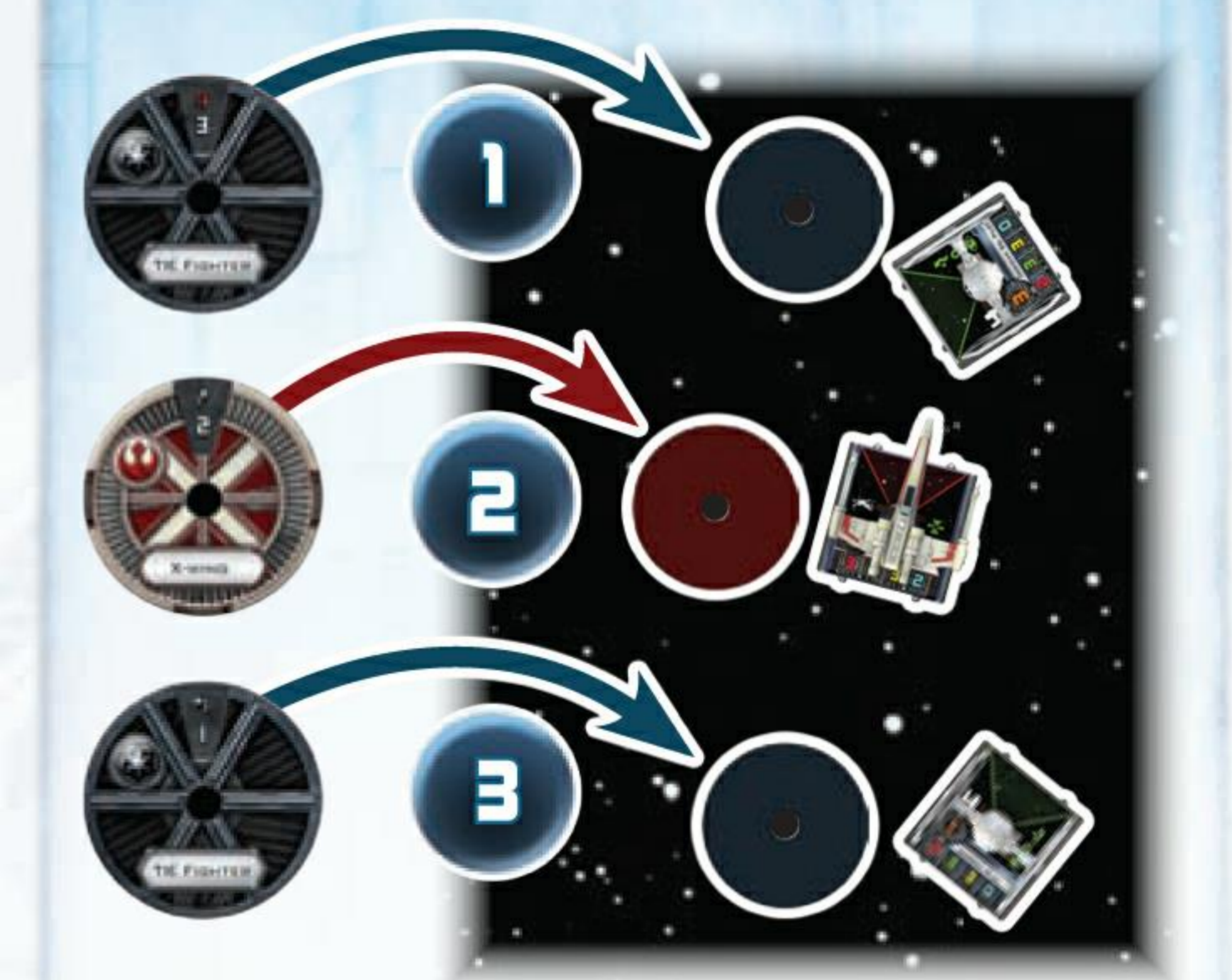
Сложность

Некоторые маневры труднее выполнить, чем другие. Цвет стрелки направления указывает сложность каждого маневра. Большинство стрелок белого цвета, они обозначают стандартные маневры. Некоторые стрелки красного или зеленого цвета, которые означают, что маневр либо является для пилота сложным (красный), либо предельно простым (зеленый).

Во время Фазы активации, корабли могут получать или снимать жетоны стресса, основываясь на цвете выполняемого маневра (см. стр. 7).

Примечание: Некоторые маневры могут быть изменены или ограничены другими факторами, такими как жетон стресса или текст на лицевой стороне карты повреждения.

ПРИМЕР ФАЗЫ ПЛАНИРОВАНИЯ



Игроки одновременно выбирают по одному маневру для каждого из своих судов:

1. Игрок за Силы Империи вращает диск ТИЕ истребителя до [↕ 3] маневра и кладет диск **лицевой стороной вниз** рядом с Пилотом Обсидиановой Эскадрильи.

2. В то же время, игрок за Альянс Повстанцев вращает диск истребителя X-wing до [↗ 2] маневра и кладет диск **лицевой стороной вниз** рядом с Пилотом-новичком.

3. Игрок за Силы Империи вращает диск ТИЕ истребителя до [↖ 1] маневра и кладет диск **лицевой стороной вниз** рядом с Пилотом Академии.

ФАЗА АКТИВАЦИИ

На этом этапе каждый корабль активируется **по очереди**. Начиная с корабля с **самым низким** уровнем мастерства пилота, выполните следующие шаги:

- 1. Раскройте диск:** Раскройте диск маневров активного корабля, перевернув его лицевой стороной вверх.
- 2. Установите шаблон:** Возьмите шаблон маневра, который соответствует выбранному на диске маневру, и вставьте шаблон между передними направляющими подставки корабля (две небольших неровности). Вставьте его так, чтобы конец шаблона полностью упирался в подставку.
- 3. Выполните маневр:** Крепко удерживая шаблон на месте, возьмите корабль за боковые стенки подставки и поднимите корабль с игровой поверхности. Затем разместите корабль на **противоположном конце** шаблона, вставляя противоположный конец шаблона между **задними направляющими** корабля.

Исключение: Чтобы выполнить (↻) маневр см. «Разворот Ко-йо-грейн»

Если корабль имеет какие-либо жетоны, привязанные к нему (например, жетоны действий или стресса), переместите эти жетоны вместе с кораблем.

Примечание: Если корабль выполняет маневр, в результате которого его подставка или шаблон маневра физически перекрывают подставку другого корабля, смотрите разделы «Перемещение через корабль» и «Перекрытие других кораблей» на стр. 17.

- 4. Проверьте стресс пилота:** Если корабль только что выполнил красный маневр, поместите один жетон стресса рядом с кораблем. Если корабль только что выполнил зеленый маневр, удалите один жетон стресса с корабля (если он есть) и верните жетон в банк для различных жетонов (см. «Стресс» на стр. 17).

- 5. Очистите игровое поле:** Верните использованный шаблон к остальным шаблонам маневров. Поместите раскрытый диск за пределы игрового поля, рядом с соответствующей Картой корабля.

- 6. Выполните действие:** Корабль может выполнить одно действие. Действия дают широкий спектр преимуществ, они описаны на стр. 8-9. Корабль с одним или более жетоном стресса не может выполнять действия (См. «Стресс» на стр. 17).

Корабль, который в настоящее время осуществляет фазу, называется **активным кораблем**. После того, как активный корабль выполняет последний шаг, следующий по порядку возрастания уровня мастерства пилота корабль становится активным кораблем и осуществляет те же шаги. Игроки продолжают активировать корабли в порядке возрастания уровня мастерства пилота до тех пор, пока каждый корабль не будет активирован.

Разрешение спорных ситуаций

Когда несколько кораблей имеют одно и то же значение уровня мастерства пилота, игрок, обладающий **инициативой** должен активировать все свои корабли с этим уровнем мастерства пилота первым. Если инициатива не определена перед игрой, то она у **игрока за Силы Империи**. Для более подробной информации об инициативе, см. стр. 16.

Шаблоны маневров

Шаблоны маневров точно измеряют расстояние и угол для того, чтобы все движения корабля были точными. На концах шаблона маневра отображена стрелка (направление) и число (скорость).

После того как игрок раскрывает свой диск во время Фазы активации, он находит шаблон, соответствующий направлению и скорости раскрытого маневра и использует шаблон для передвижения своего корабля.

Примечание: Корабли должны совершать крен или поворот **в точности соответствующий** маневру, выбранному на диске. Другими словами, если игрок раскрывает [↗ 3], он **не может** перевернуть шаблон для выполнения [↘ 3].

Поворот Ко-йо-грейн

Маневр «Разворот Ко-йо-грейн» (↻) использует тот же шаблон, что и прямой (↑) маневр. Единственным различием между этими маневрами является то, что после выполнения маневра ↻, игрок **поворачивает свой корабль на 180°** (так, чтобы передние направляющие на **основании** корабля надежно состыковались с шаблоном маневра).



Действия

Во время Фазы активации каждый корабль может выполнить **одно действие** сразу после передвижения. Корабль может совершить любое действие, показанное в панели действий его Карты корабля. Кроме того, определенные способности пилота, Карты улучшений, Карты повреждений или миссии позволяют кораблям выполнять другие действия. Каждое из возможных действий подробно описано на протяжении следующих нескольких страниц.

Если способность позволяет кораблю выполнить «свободное действие», это действие **не засчитывается** за действие, доступное во время шага «Выполните действие».

Уклонение (↻)

Корабли с этим значком в панели действий могут выполнять действие «Уклонение». Чтобы выполнить это действие, положите жетон уклонения рядом с кораблем.

Игрок может решить использовать жетон уклонения позже во время Фазы боя, чтобы отменить одно попадание, выброшенное нападающим (см. стр. 12). Неизрасходованные жетоны уклонения удаляются со всех кораблей во время Заключительной фазы.

Концентрация (👁)

Корабли с этим значком в панели действий могут выполнять действие «Концентрация». Чтобы выполнить это действие, положите жетон концентрации рядом с кораблем.

Игрок может использовать жетон концентрации позже во время Фазы боя, чтобы увеличить свой шанс попадания при атаке или уменьшить шанс получения повреждения при защите (см. "Использование жетона концентрации" на стр. 11-12). Неизрасходованные жетоны концентрации удаляются со всех кораблей во время Заключительной фазы.

Бочка (↻)

Корабли с этим значком в панели действий могут выполнять действие «Бочка», которое позволяет им передвинуться в сторону и изменить свою позицию, сохраняя направление лицевой части корабля. Чтобы сделать бочку, выполните следующие действия:

1. Возьмите [1 ↑] шаблон маневра.
2. Поместите шаблон так, чтобы один конец шаблона соприкасался с левой или правой стороной подставки корабля. (Шаблон может быть размещен в любом месте вдоль стороны подставки корабля до тех пор, пока шаблон **не выходит** за передний или задний край подставки.)
3. Удерживая шаблон плотно на месте, поднимите корабль с игровой поверхности. Затем поместите корабль к противоположному концу шаблона, убедившись, что шаблон не выходит за передний или задний край подставки. Лицевая часть корабля должна находиться в том же направлении, в котором он начинал бочку.

Корабль не может выполнить бочку, если это приведет к перекрытию его подставкой подставки другого корабля или жетона препятствия. Игрок может проверить с помощью шаблона, сможет ли его корабль выполнить бочку **до совершения** этого действия.

ОБЗОР КАРТЫ КОРАБЛЯ



1. Значение уровня мастерства пилота
2. Имя пилота
3. Тип корабля
4. Значок Стороны
5. Значение Основного Оружия
6. Значение маневренности
7. Значение корпуса
8. Значение щита
9. Значок типа корабля
10. Панель улучшений
11. Способность пилота (или текст курсивом с описанием)
12. Панель действий
13. Стоимость в очках отряда

ПРИМЕР ВЫПОЛНЕНИЯ БОЧКИ



Пилот Академии выполняет действие «Бочка», надеясь выйти за пределы сектора обстрела истребителя X-wing.

1. Игрок за Силы Империи хочет совершить переворот вправо, поэтому он берет [1 ↑] шаблон и устанавливает его вдоль правой стены подставки корабля.
2. Затем он берет Пилота Академии и перемещает его на другой конец шаблона так, чтобы шаблон касался левой стены подставки.

Захват цели (☒)

Корабли с этим значком ☒ в панели действий могут выполнять действие «**Захват цели**», чтобы разместить жетон захвата цели (см. ниже). Игрок может решить потратить жетоны захвата цели позже, во время Фазы боя, чтобы увеличить шансы попадания в целевой корабль (см. «Использование жетонов захвата цели» на стр. 11).

Для захвата цели выполните следующие действия:

1. Определите, находится ли вражеский корабль в зоне досягаемости, измеряя определителем дистанции расстояние от **любой точки** подставки активного корабля до **любой точки** подставки корабля противника.
2. Если корабль противника находится на расстоянии 1, 2 или 3, активный корабль может произвести захват цели на этом корабле.
3. Поместите один **красный** жетон захвата цели рядом с вражеским кораблем, чтобы обозначить, что он **захвачен в цель**.
4. Поместите **синий** жетон захвата цели, который соответствует букве на красном жетоне, вблизи активного корабля чтобы обозначить, что он **производит захват цели**.

Во время измерения расстояния для захвата цели, игрок может измерять расстояние на 360° вокруг активного корабля. Активный игрок может проверить с помощью определителя расстояния, находится ли корабль в пределах досягаемости, **до совершения** этого действия.

Каждый корабль, который способен выполнять это действие, может захватывать только одну цель (т.е., каждый корабль может иметь только один синий жетон захвата цели). Тем не менее, несколько кораблей могут захватывать в цель один и тот же корабль, так что корабль может иметь несколько красных жетонов захвата цели.

Жетоны захвата цели удаляются только в том случае, если корабль, производящий захват цели, **либо** применяет захват цели на другом корабле, **либо** использует его во время Фазы боя.

Исключение: Некоторые способности также позволяют кораблю, захваченному в цель, удалить с себя захват цели.

Некоторое вспомогательное оружие, такое как протонные торпеды, может быть использовано только если корабль использует захват цели, имеющийся на целевом корабле (см. «Вспомогательное оружие» на стр. 19).

Пропуск хода

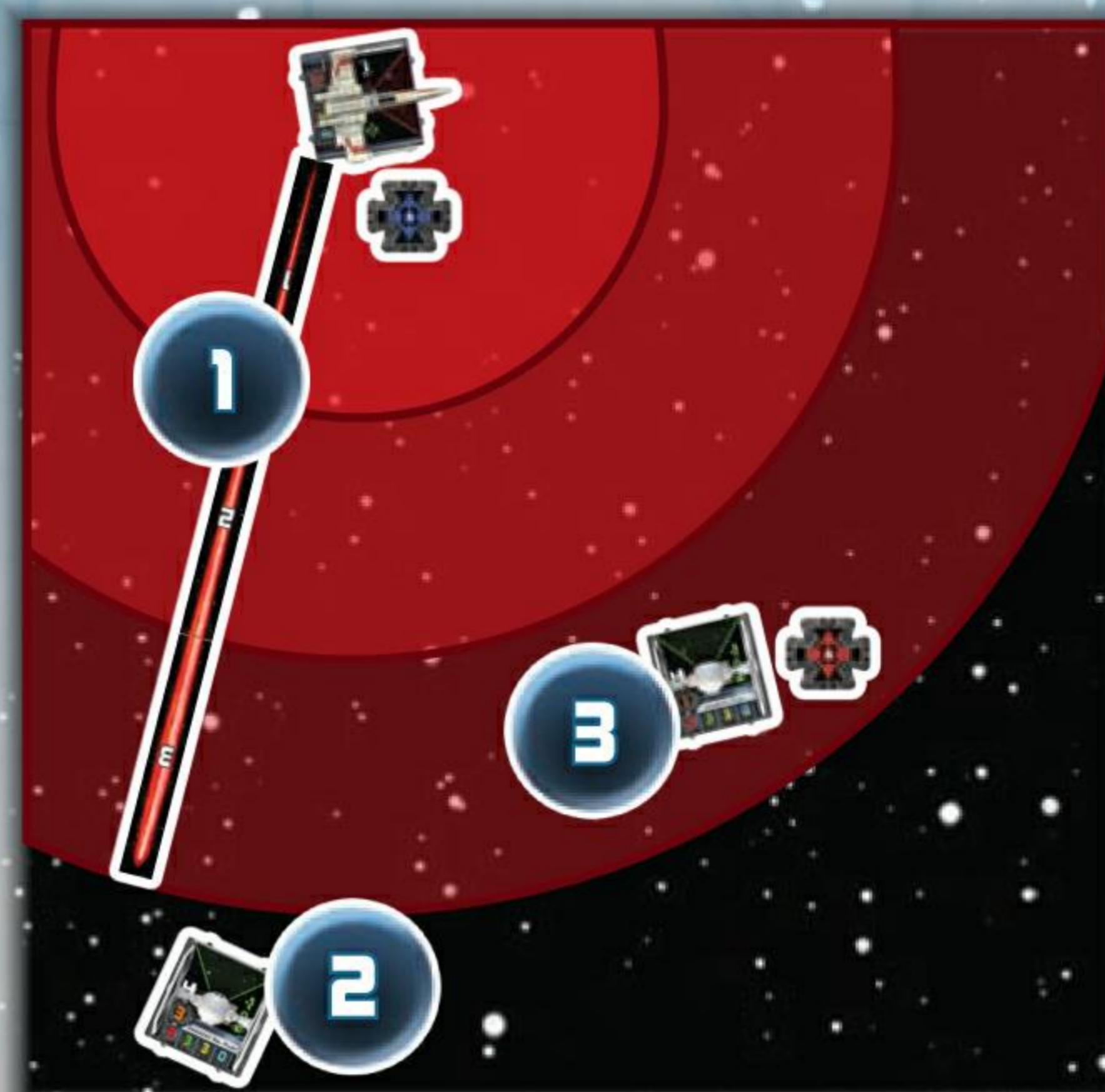
Корабль может **пропустить ход**, не выполняя никаких действий.

Другие действия

Некоторые способности на картах включают в себя заголовок «**Действие**». Корабль может применить эту способность во время шага «Выполните действие». Это считается как действие корабля в этом раунде.

Способности на картах без заголовка «Действие» могут применяться так, как указано на карте, и не считаются действием корабля. Тем не менее, корабль **не может выполнить одно и то же действие несколько раз** в течение одного игрового раунда (но только не в том случае, когда действие считается «свободным действием»).

ПРИМЕР ЗАХВАТА ЦЕЛИ



После того, как Пилот-новичок совершил передвижение, он выполняет действие «Захват цели».

1. Игрок за Альянс Повстанцев измеряет расстояние на 360° вокруг корабля Пилота-новичка, чтобы увидеть, какие из кораблей противника находятся на Расстоянии 1-3.
2. Пилот Обсидиановой Эскадрильи вне досягаемости, поэтому Пилот-новичок не может произвести на нем захват цели.
3. Пилот Академии находится на Расстоянии 3, и Пилот-новичок захватывает Пилота Академии в цель. Игрок за Альянс Повстанцев кладет **один красный** жетон захвата цели рядом с кораблем Пилота Академии. Затем он кладет **синий** жетон захвата цели с **соответствующей буквой** рядом с кораблем Пилота-новичка.

ОПРЕДЕЛИТЕЛЬ РАССТОЯНИЯ

Определитель расстояния разделен на три секции, каждая из секций обозначена числом (1, 2 или 3). Когда правила указывают игроку «измерить расстояние», всегда устанавливайте определитель расстояния так, чтобы Расстояние 1 касалось точки начала измерения (как правило, активного корабля), а Расстояние 3 указывало в сторону (или касалось) заданной цели.

Когда правила определяют кораблю быть «На Расстоянии 2», это означает, что ближайшая часть подставки заданной цели должна подпадать под «Расстояние 2» определителя расстояния. Когда правила определяют кораблю быть «На Расстоянии 1-3», это означает, что подставка цели должна подпадать под любую часть определителя расстояния.

ФАЗА БОЯ

В ходе этой фазы каждый корабль может выполнить одну атаку против одного вражеского корабля, который находится внутри его сектора обстрела и в пределах досягаемости оружия. Начиная с корабля с **наивысшим уровнем мастерства** пилота, игроки осуществляют шаги боевой фазы в следующем порядке:

- 1. Объявите цель:** Атакующий игрок выбирает, какой из вражеских корабль он хочет атаковать.
- 2. Киньте Кубики Атаки:** Атакующий игрок бросает определенное количество кубиков атаки, равное значению основного оружия атакующего корабля (красное число), если не используется вспомогательное оружие (см. «Вспомогательное Оружие» на стр. 19).
- 3. Измените результаты кубиков Атаки:** Игроки могут потратить жетоны действий и использовать способности, чтобы перебросить кубики или каким-либо другим образом изменить результаты кубиков атаки.
- 4. Киньте Кубики Защиты:** Защищающийся игрок бросает определенное количество кубиков защиты, равное значению маневренности защищающегося корабля (зеленое число).
- 5. Измените результаты кубиков Защиты:** Игроки могут потратить жетоны действий и использовать способности, чтобы перебросить кубики или каким-либо другим образом изменить результаты кубиков защиты.
- 6. Сравните результаты:** Игроки сравнивают окончательные результаты кубиков атаки и защиты, чтобы определить, получил ли попадание защищающийся и сколько повреждений ему нанесено.
- 7. Нанесите урон:** Если защищающийся получает попадание, он теряет жетоны щита или получает Карты повреждения, основываясь на степени нанесенных ему повреждений.

После осуществления последнего шага, следующий корабль в порядке убывания уровня мастерства пилота осуществляет эти же шаги. Игроки продолжают ведение боя в порядке убывания уровня мастерства пилотов кораблей, **от высшего к низшему**, до тех пор, пока все корабли не выполнили одну атаку.

Если один игрок владеет несколькими кораблями с одним и тем же значением уровня мастерства пилота, он может совершать атаки этими кораблями в любом порядке.

Если оба игрока имеют корабли с одним и тем же значением уровня мастерства пилота, **игрок, обладающий инициативой**, осуществляет шаги Фазы боя **первым** (см. разделы «Инициатива» и «Правило Одновременной Атаки» на стр. 16).

Примечание: Каждый корабль может атаковать только один раз за раунд.

Семь шагов Фазы боя подробно описаны на протяжении следующих нескольких страниц.

1. Объявите цель

На этом шаге, **атакующий игрок** (активный корабль) должен объявить свою **цель** (корабль, который он хочет атаковать). Выбранный корабль должен быть внутри **сектора обстрела** атакующего и в **пределах досягаемости** его оружия. Игрок может проверить, выполнены ли эти условия **перед** объявлением цели.

Корабль **не может** выбрать другой корабль, если их подставки соприкасаются (см. «Перекрытие других кораблей» на стр. 17). После объявления цели, целевой корабль становится **защищающимся**, и игроки переходят к шагу «Киньте Кубики Атаки».

Сектор Обстрела

В передней части каждого жетона корабля нанесена клинообразная фигура (зеленая у Сил Империи, красная у Альянса Повстанцев). Эта фигура образует угол, в пределах которого действует оружие корабля. Вражеский корабль находится внутри сектора обстрела активного корабля, если **любая часть** подставки вражеского корабля попадает в угол, определенный клинообразной фигурой (см. «Пример определения Сектора Обстрела и Расстояния на стр. 11).

Другие корабли **не препятствуют** сектору обстрела. Например, если внутри сектора обстрела корабля находится несколько кораблей противника, корабль может атаковать любой из них. Эта ситуация представляется, будто корабли могут атаковать выше или ниже других кораблей в трехмерном пространстве.

Расстояние

Расстояние измеряется определителем расстояния. Определитель расстояния состоит из трех частей: Расстояние 1 (близкое), 2 (среднее), и 3 (дальнее). Некоторые виды оружия и способности получают бонусы или наоборот, запрещены к использованию, основываясь на расстоянии до другого корабля (см. «Обзор Карт Улучшений» на стр. 19).

Основное оружие каждого корабля можно использовать на кораблях противника на Расстоянии 1-3 (т.е. на Расстоянии 1, 2 или 3).

Для измерения расстояния, поместите определитель расстояния так, чтобы он касался концом «Расстояния 1» **ближайшей части** подставки атакующего корабля. Затем направьте определитель расстояния к **ближайшей части** подставки выбранного целью корабля, который находится в секторе обстрела атакующего корабля. Самая низкая часть (1, 2 или 3) определителя, которая перекрывает подставку целевого корабля, считается расстоянием между кораблями.

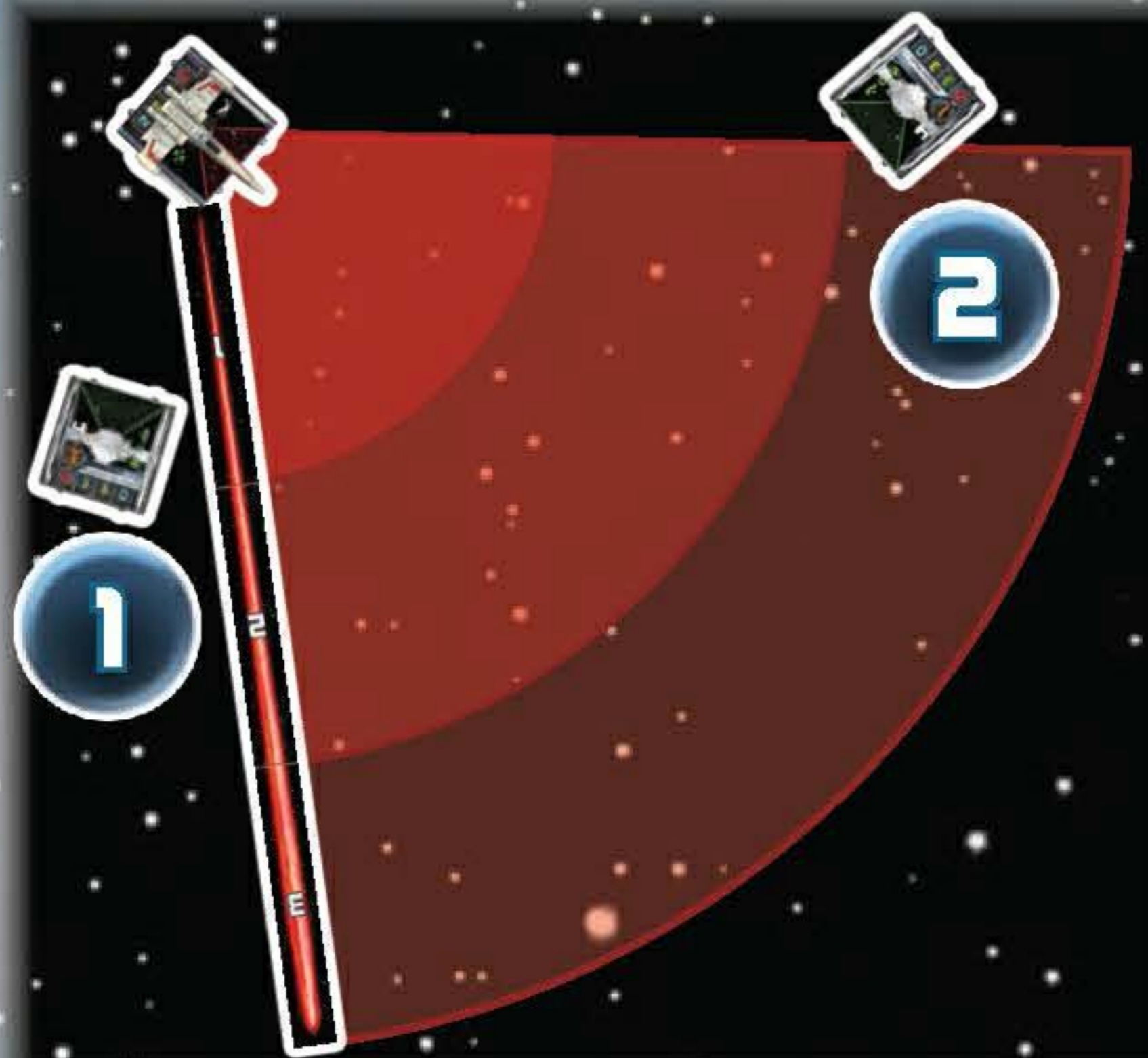
Если длины определителя недостаточно для того, чтобы достичь целевого корабля, корабль считается находящимся вне досягаемости оружия и не может быть выбран целью. Корабль может находиться в пределах досягаемости, но не попадать в сектор обстрела атакующего корабля.

Примечание: При определении сектора обстрела и измерении дистанции не учитывайте направляющие (две небольшие неровности на передней и задней стороне подставки).

Бонусы расстояния в бою

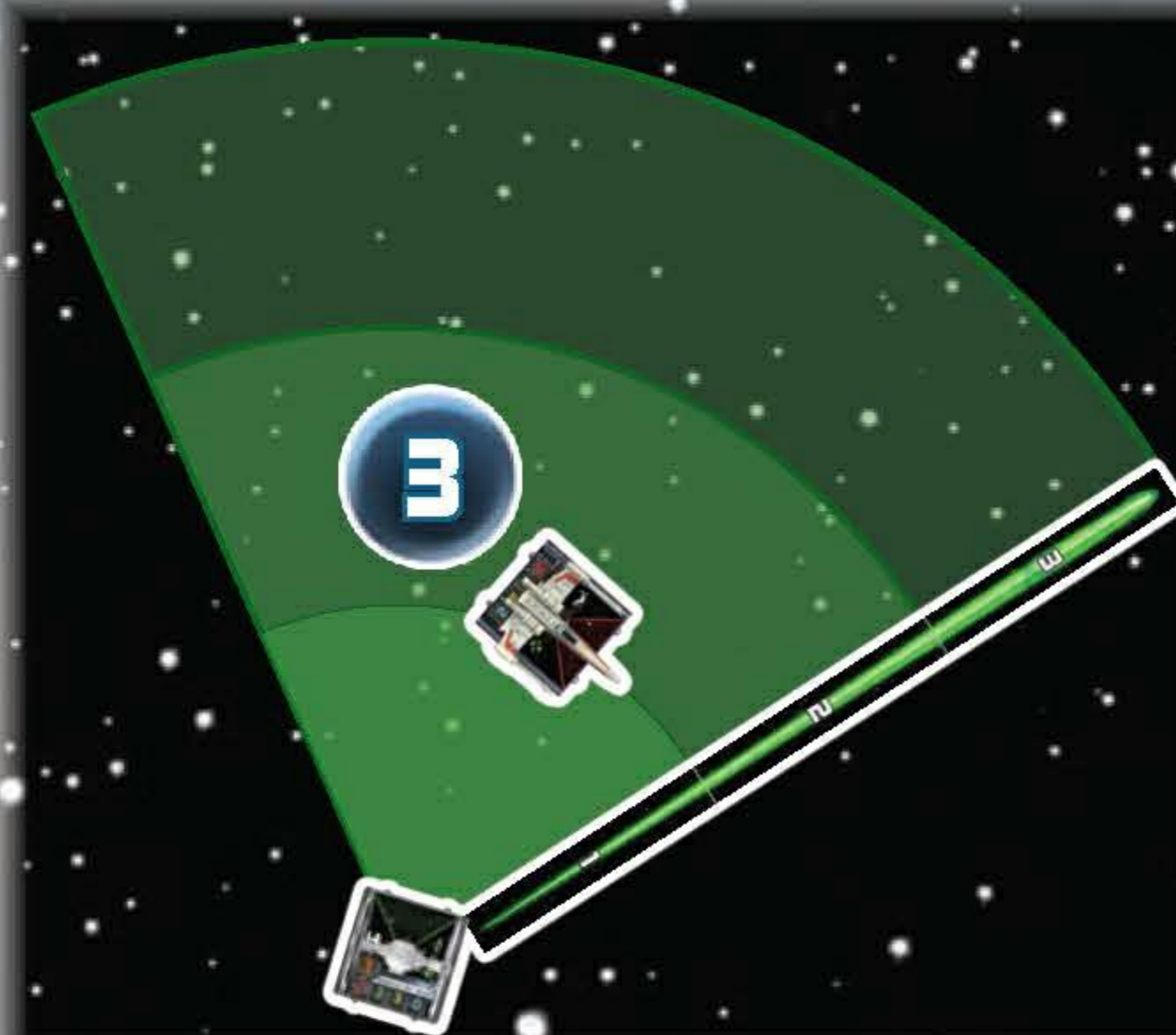
В зависимости от расстояния между кораблями, атакующий или защищающийся могут кидать дополнительный кубик в ходе этой атаки (см. «Киньте Кубик Атаки» и «Киньте Кубик Защиты» на стр. 11-12). Бонусы расстояния в бою даются только при использовании кораблем **основного оружия**.

ПРИМЕР ОПРЕДЕЛЕНИЯ СЕКТОРА ОБСТРЕЛА И РАССТОЯНИЯ



1. Пилот Обсидиановой Эскадрильи находится на Расстоянии 1, но за пределами сектора обстрела Пилота-новичка.

2. Пилот Академии находится на Расстоянии 3 и внутри сектора обстрела Пилота-новичка.



3. Пилот-новичок находится на Расстоянии 1 внутри сектора обстрела Пилота Обсидиановой Эскадрильи.

2. Киньте Кубики Атаки

На этом шаге атакующий игрок вычисляет, сколько кубиков атаки использовать, а затем кидает их.

Основным оружием для каждого корабля являются его лазерные орудия. Игрок бросает определенное количество кубиков атаки, равное значению **основного оружия корабля** (красное число, указанное на картах и жетонах кораблей).

Вместо атаки основным оружием, атакующий может использовать карту улучшения со вспомогательным оружием, которой оборудован корабль (см. «Карты Улучшений» на стр. 19).

Атакующий игрок использует любые способности с карт, которые позволят ему кидать дополнительные кубики (или меньшее их количество). Кроме того, если он выбирает целью корабль на расстоянии 1 и атакует его основным оружием, он кидает 1 дополнительный кубик атаки.

После подсчета количества кубиков атаки, Атакующий игрок берет это количество красных кубиков атаки и бросает их.

БОНУСЫ БОЯ

Есть несколько факторов, которые могут изменить результат атаки корабля. Все модификаторы кубиков складываются. Если модификаторы снижают количество кубиков атакующего до нуля или меньше, то эта атака не наносит никаких повреждений.

3. Измените результаты Кубиков Атаки

На этом шаге игроки могут применять способности и использовать жетоны, которые позволят им изменить результат кубиков атаки. Это включает в себя **добавление** результата кубиков, **изменение** результата кубиков, и **перебрасывание** кубиков (см. «Изменение результата кубиков» на стр. 12).

Если игрок хочет применить несколько изменяющих результат способностей, он применяет их в любом порядке. Если атакующий и защищающийся оба имеют способности, которые могут изменить результат кубиков атаки, защищающийся применяет все свои способности **перед** атакующим.

Использование Жетонов Захвата Цели





Если атакующий имеет захват цели на защищающемся, он может вернуть **пару** закрепленных жетонов захвата цели в банк жетонов действий, чтобы выбрать любое количество кубиков атаки и перебросить их один раз (см. «Пример Фазы боя» на стр. 14-15).

Атакующий может использовать жетоны захвата цели только тогда, когда он атакует корабль, на который действует его захват цели (Например, красный жетон захвата цели рядом с целевым кораблем должен совпадать с буквой на синем жетоне захвата цели рядом с атакующим кораблем).

Использование Жетона Концентрации



Если атакующий имеет жетон концентрации, он может вернуть его в банк жетонов действий, чтобы заменить все  результаты на кубиках атаки на  (см. «Пример Фазы боя» на стр. 14-15).

4. Киньте Кубики Защиты

На этом шаге защищающийся игрок вычисляет, сколько кубиков защиты использовать, а затем кидает их.

Игрок бросает определенное количество кубиков защиты, равное значению **маневренности** корабля (зеленое число, указанное на картах и жетонах кораблей).

Защищающийся игрок использует любые способности с карт, которые позволят ему кидать дополнительные кубики (или меньшее их количество). Кроме того, если его корабль выбран целью на расстоянии 3 и атакующий использует основное оружие, он кидает 1 дополнительный кубик защиты.

После подсчета количества кубиков защиты, защищающийся игрок берет это количество зеленых кубиков защиты и бросает их.



ИЗМЕНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ КУБИКОВ

Когда игроки кидают кубики во время боя, эти кубики бросаются в общей области. Верхняя сторона каждого кубика является его результатом.

Результаты кубиков в этой общей области могут быть изменены различными способами, и их окончательные результаты определяют, какие повреждения получил целевой корабль (Если таковые имеются).

Добавление: Некоторые эффекты **добавляют** определенный результат кубика в бою. Чтобы осуществить его, игрок кладет жетон или неиспользуемый кубик, показывая этот результат в общей области.

Изменение: Некоторые эффекты изменяют результат кубика на другой. Чтобы осуществить его, игрок переворачивает кубик в общей области так, чтобы его верхняя сторона отображала новый результат.

Переброска: Некоторые эффекты позволяют игрокам **перебросить** определенный кубик. Чтобы осуществить это, игрок берет соответствующее количество кубиков из общей области и бросает эти кубики еще раз.

Важно: Когда результат кубика изменен или переброшен, не учитывайте первоначальный результат, засчитывается только новый результат.

Этот новый результат может быть изменен другими эффектами, однако, кубик, который уже был переброшен, **не может быть переброшен еще раз** в течение этой атаки.

5. Измените результаты Кубиков Защиты

На этом шаге игроки могут применять способности и использовать жетоны, которые позволят им изменить результат кубиков защиты. Это включает в себя **добавление** результата кубиков, **изменение** результата кубиков, и **перебрасывание** кубиков (см. «Изменение результатов кубиков»).

Если игрок хочет применить несколько изменяющих результат способностей, он применяет их в любом порядке. Если атакующий и защищающийся оба имеют способности, которые могут изменить результат кубиков атаки, атакующий применяет все свои способности **перед** защищающимся.

Использование Жетона Концентрации



Если защищающийся имеет жетон концентрации, он может вернуть его в банк жетонов действий в течение этого шага, чтобы изменить все результаты на кубиках защиты на (см. «Пример Фазы боя» на стр. 14-15).

Использование Жетона Уклонения



Если защищающийся имеет жетон уклонения, он может вернуть его в банк жетонов действий, чтобы добавить один дополнительный результат к своему броску защиты (см. «Пример Фазы боя» на стр. 14-15).

6. Сравните результаты

На этом шаге, игроки сравнивают результаты кубиков, чтобы определить, получил ли защищающийся **попадание**.

Чтобы определить, получил ли попадание защищающийся, сравните количество , и результатов в общей области. Для каждого результата, отмените (удалите) один или результат из броска атаки. Все результаты **должны** быть отменены перед отменой .

Если остается хотя бы один неотмененный или результат, защищающийся получает попадание (см. стр. 13). Если все и результаты отменены, засчитывается промах и защищающийся не получает никаких повреждений.

Отмена результатов Кубиков

Каждый раз, когда результат кубика отменяется, игрок берет один кубик, отображающий отмененный результат и убирает его из общей области. Игроки не учитывают все отмененные результаты в ходе этой атаки.

Все способности, позволяющие игрокам отменить результат кубика, должны применяться в начале шага «Сравните Результаты».



7. Нанесите Повреждения

На этом шаге корабли, получившие попадания, получают повреждения, основываясь на неотменённых ✨ и ✨ результатах.

Получивший попадание корабль получает одно **повреждение** за каждый неотменённый ✨ результат, а также получает одно **критическое повреждение** за каждый неотменённый ✨ результат. За каждое простое или критическое повреждение, корабль теряет один жетон щита. Если корабль не имеет жетонов щита, он получает одну Карту повреждений (см. «Получение Повреждений» на стр. 16).

Когда количество Карт повреждений, полученных кораблем, соответствует или превышает **значение прочности его корпуса** (желтое число), этот корабль уничтожается (см. «Уничтожение кораблей» на стр. 16).

После выполнения заключительного шага **следующий по порядку возрастания** уровня мастерства пилота корабль выполняет шаги фазы боя.

После того, как каждый имевший возможность корабль совершил атаку, Фаза боя заканчивается и игроки переходят к Заключительной фазе.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ФАЗА

В ходе этой фазы игроки убирают **все жетоны уклонения и концентрации** со своих кораблей в банк жетонов действий. Жетоны захвата цели и жетоны стресса остаются в игре до выполнения определенных обстоятельств (см. стр. 11 и 16).

Некоторые способности на картах, а также миссии, могут требовать от игроков применения определенных эффектов в ходе Заключительной фазы. Если в этом есть необходимость, примените их сейчас.

С выполнением Заключительной фазы игровой раунд заканчивается. Если ни один из игроков не уничтожил все корабли противника, с Фазы планирования начинается новый игровой раунд.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игра заканчивается и игрок побеждает, когда он уничтожает все корабли противника. Если вы играете в миссию, учитывайте условия победы в ней.

В редком случае, когда последний корабль уничтожается вместе с последним кораблем противника, выигрывает игрок, обладающий инициативой.

РАЗРЕШЕНИЕ СПОРИХ СИТУАЦИЙ

Могут возникнуть ситуации, в которых сложно однозначно руководствоваться правилами (такие как нахождение корабля в пределах досягаемости оружия и т.д.). Если игроки не могут договориться о правильном решении ситуации, выполните следующие действия:

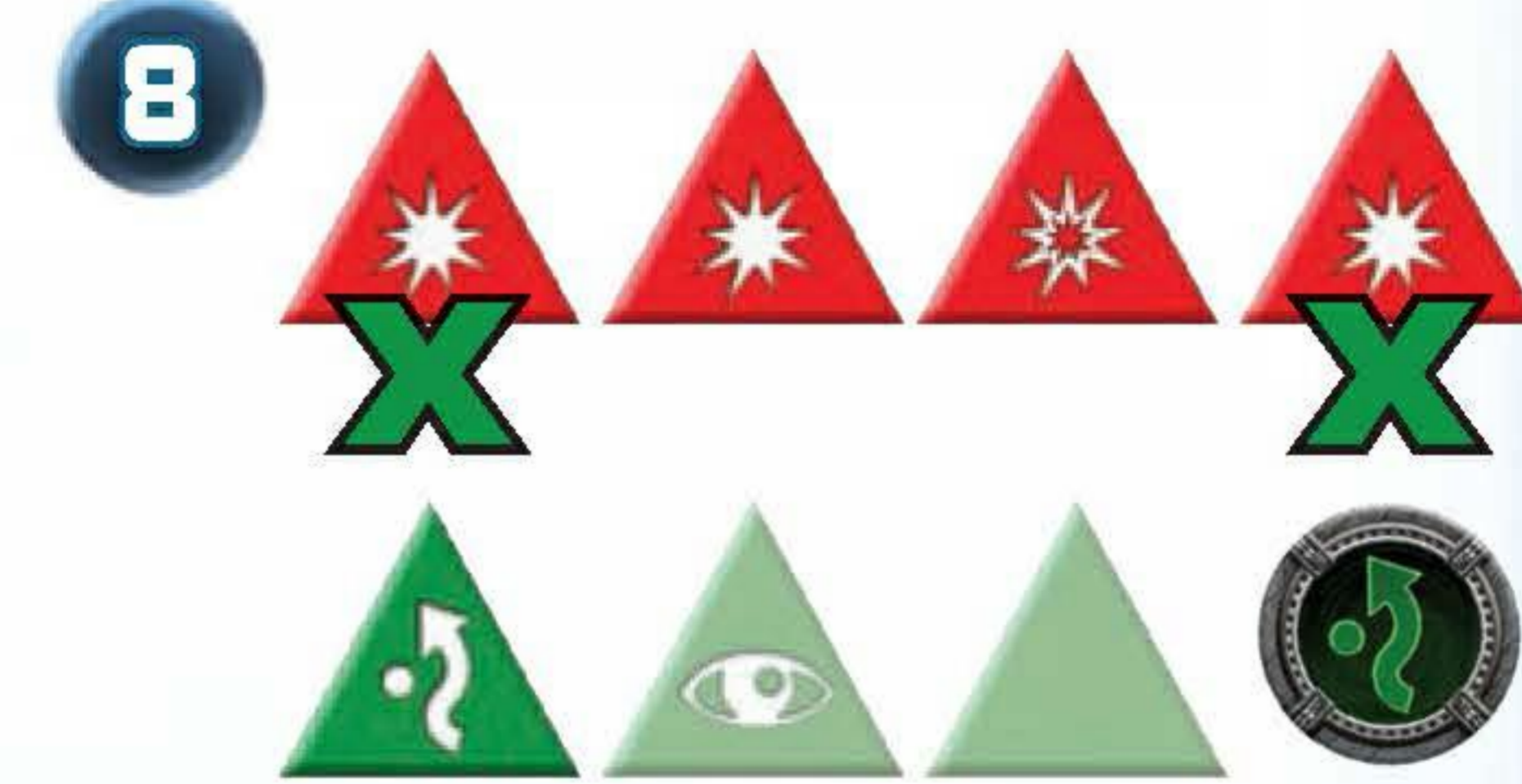
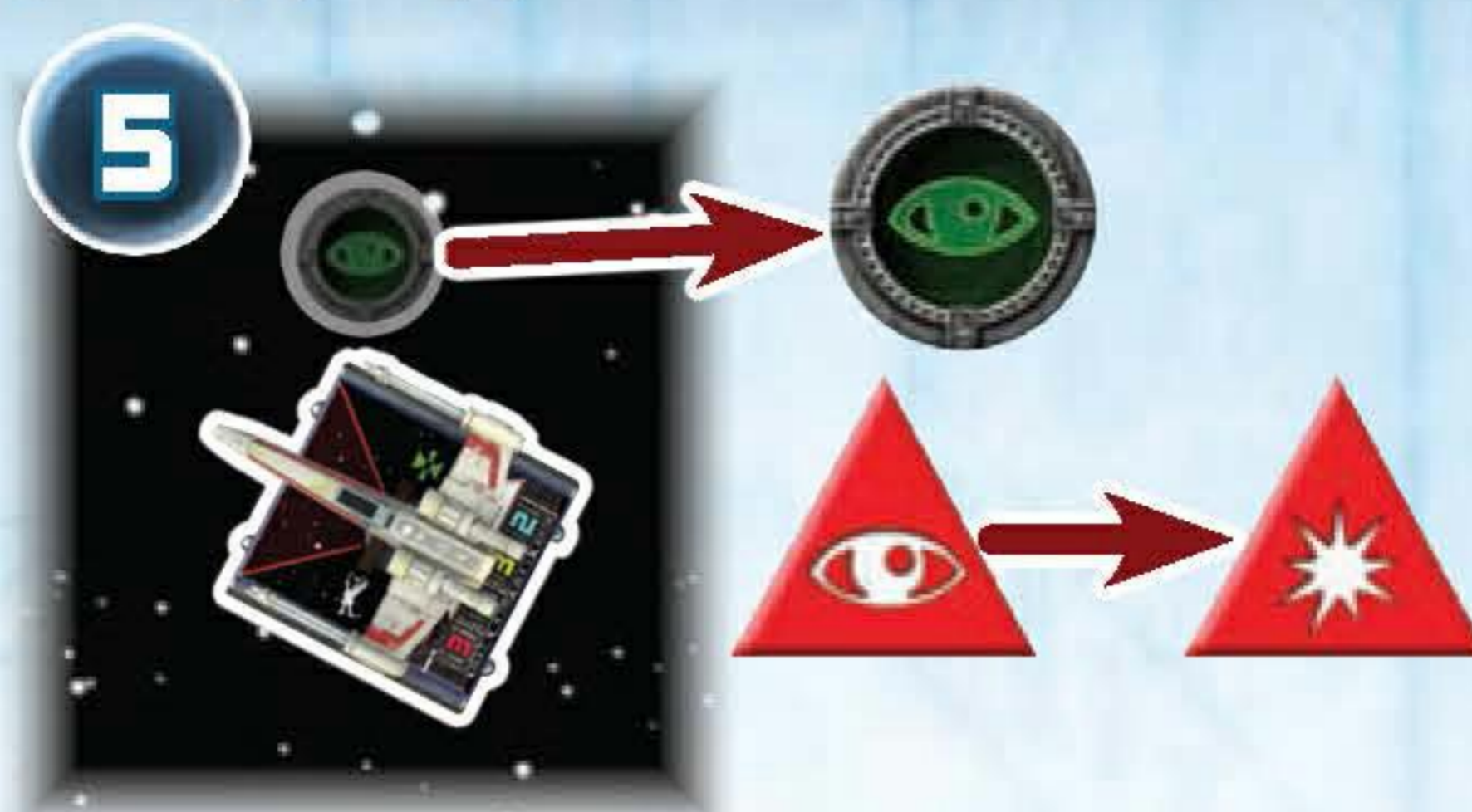
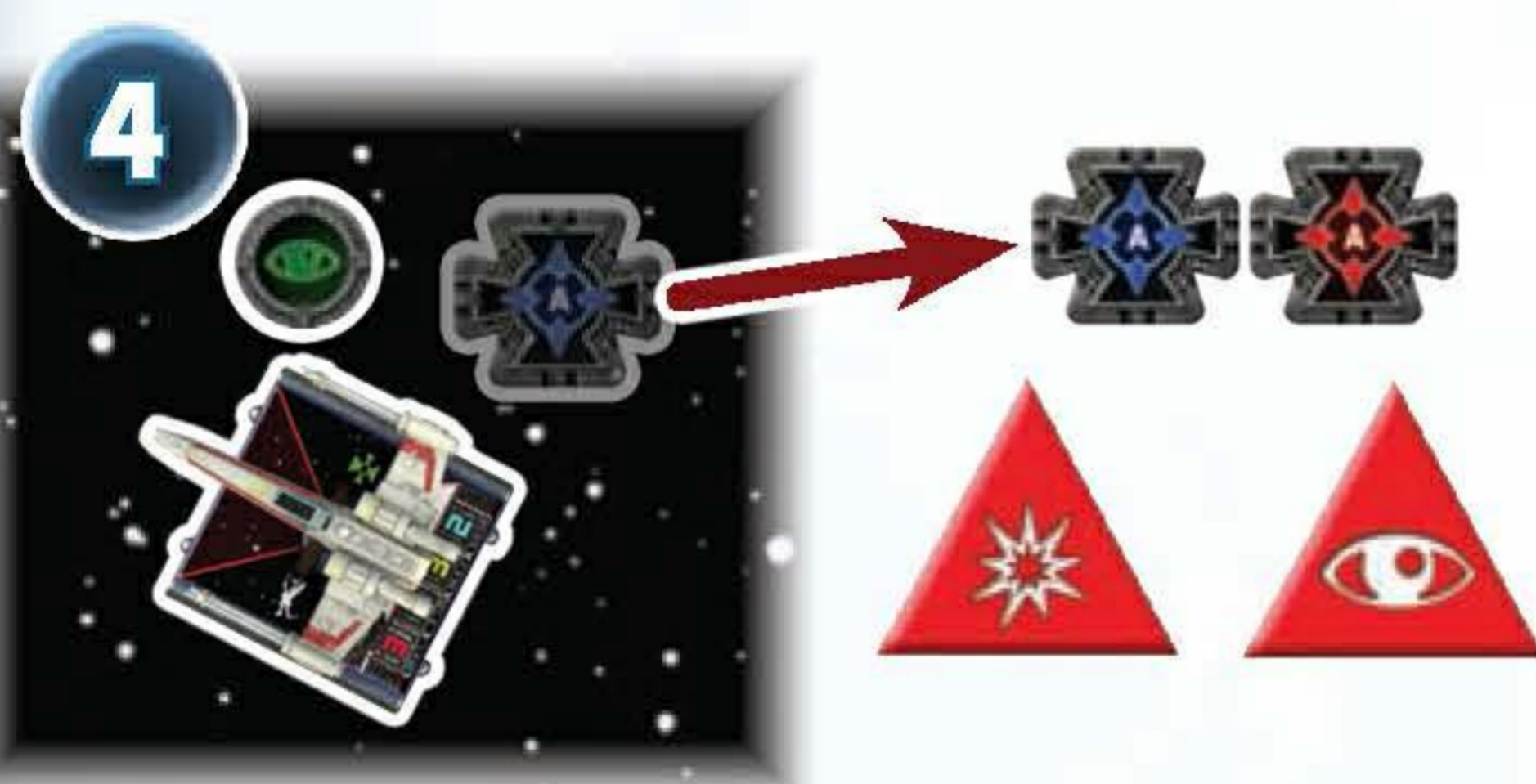
1. Один игрок берет три кубика атаки, а другой – три кубика защиты.
2. Оба игрока кидают кубики. Игрок, выкинувший большее количество 🎲, побеждает в споре.

Игрок, победивший в споре, определяет правильное решение ситуации. Если эта ситуация вновь возникает в ходе игры, используйте выбранное ранее решение.

Помните, что самое важное при игре в X-Wing – это получать удовольствие!



ПРИМЕР ФАЗЫ БОЯ



1. Корабли заканчивают Фазу активации в этих позициях, и начинается Фаза боя. Из всех оставшихся кораблей Пилот-новичок имеет самое высокое значение уровня мастерства пилота («2»), таким образом, он совершает шаги боя первым.

2. Пилот Академии находится в секторе обстрела Пилота-новичка и на Расстоянии 1 от него, поэтому Пилот-новичок атакует.

3. Игрок за Альянс Повстанцев кидает четыре кубика атаки (Три согласно значению основного оружия и один дополнительный кубик согласно атаке основным оружием на Расстоянии 1), и получает *, *, и два пустых результата.

4. Он решает использовать свой захват цели (примененный в предыдущей фазе), чтобы перебросить два пустых результата, и получает * и 👁️ результаты.

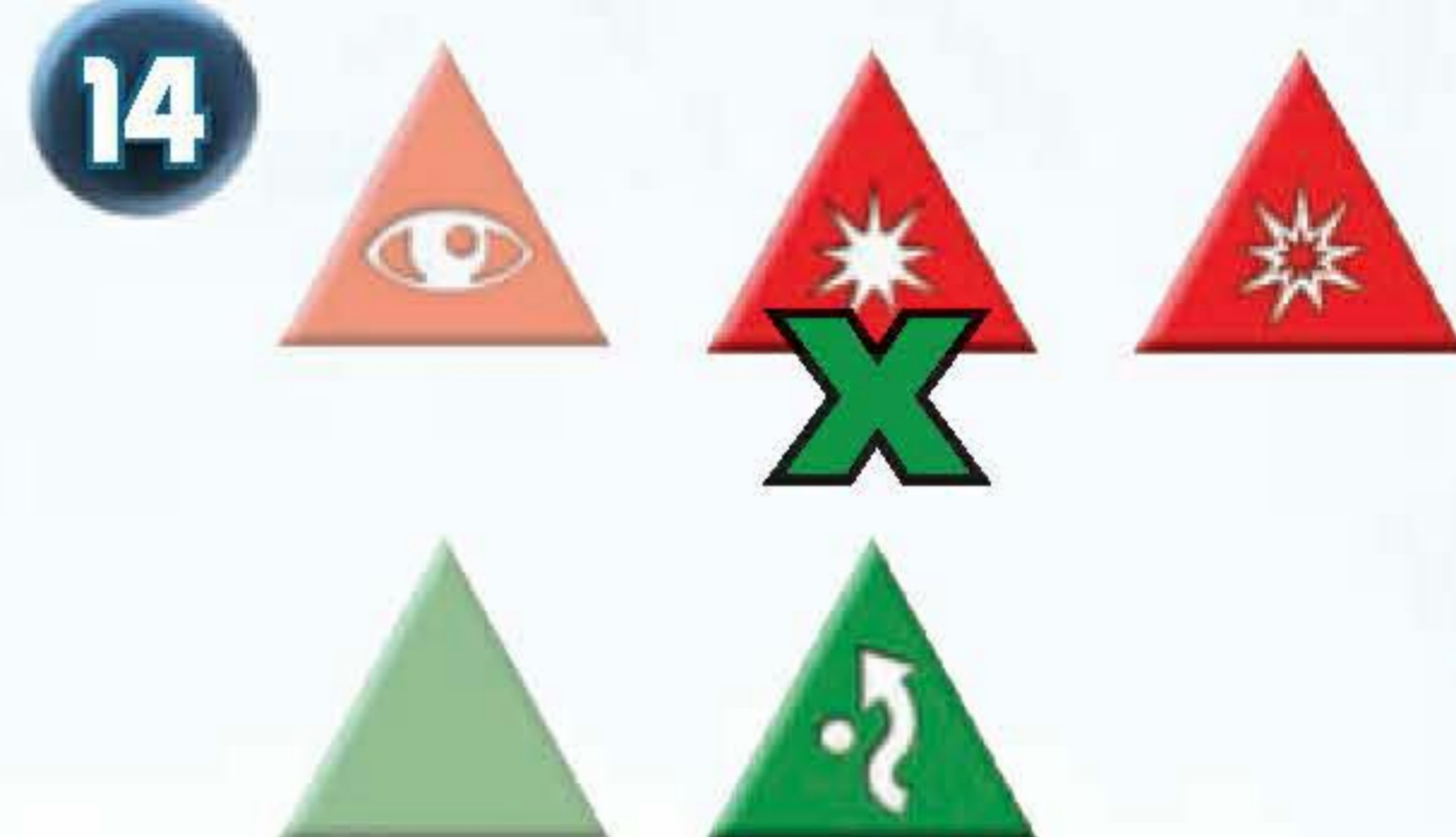
5. Затем он использует жетон концентрации, чтобы поменять все 👁️ результаты на *. Получается, что только один результат кубика изменился.

6. Игрок за Силы Империи кидает три кубика защиты (согласно значению маневренности корабля Пилота Академии), и получает 🌀, 👁️ и пустой результат.

7. Он решает использовать жетон уклонения, чтобы добавить один дополнительный 🌀 результат к броску защиты.

8. Два 🌀 результата отменяют два * результата, но одному * и * результату остается – Пилот Академии получает попадание!

ПРИМЕР ФАЗЫ БОЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)



9. У корабля Пилота Академии нет жетонов щита, поэтому он получает одно повреждение от неотмененного * результата. Игрок за Силы Империи кладет одну Карту повреждений **лицевой стороной вниз** рядом с Картой корабля Пилота Академии.

10. Затем он получает одно критическое повреждение от неотмененного * результата. Игрок за Силы Империи кладет одну Карту повреждений **лицевой стороной вверх** рядом с Картой корабля Пилота Академии. Текст на Карте повреждений описывает налагаемый эффект, который применяется в ходе каждой последующей Фазы активации.

Игрок также кладет один жетон критического попадания рядом с кораблем Пилота Академии, чтобы напоминать об эффекте полученной Карты повреждений.

Этот корабль **не уничтожен** этой атакой, так как значение прочности корпуса корабля (3) больше, чем количество полученных карт повреждений (2).

11. Следующим по порядку убывания уровня мастерства пилота кораблем является корабль Пилота Академии, и поэтому он осуществляет шаги боя. Игрок, управляющий этим кораблем выбирает своей целью Пилота-новичка, который находится на Расстоянии 1.

12. Игрок за Силы Империи кидает три кубика атаки (Два за значение основного оружия и один дополнительный за атаку основным оружием на Расстоянии 1), и получает eye, * и результаты.

13. Игрок за Альянс Повстанцев кидает два кубика защиты (согласно значению маневренности корабля Пилота-новичка), и получает пустой и ? результат.

14. Один ? результат отменяет один *, но один * остается – Пилот-новичок получает попадание!

15. Корабль Пилота-новичка получает одно критическое попадание от неотмененного * результата. Игрок за Альянс Повстанцев снижает значение щита истребителя, удаляя один жетон щита с Карты корабля Пилота-новичка.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этот раздел объясняет все правила, не рассмотренные ранее.

ПОЛУЧЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Корабли могут получать повреждения от различных источников, таких как попадание во время боя, эффект или способность на карте. Количество карт повреждений обозначает, сколько повреждений получил каждый корабль и используется, чтобы определить, уничтожен ли корабль (см. «Уничтожение Кораблей»).

Когда корабль получает повреждение или критическое повреждение, он получает их **по очереди**, выполняя следующие шаги. Корабль должен получить все обычные повреждения прежде, чем получить любое критическое повреждение.

1. **Ослабление Щитов:** Если на карте корабля остались жетоны щита, удалите один из них и пропустите Шаг 2. Если жетонов щита нет, переходите к Шагу 2.

2. **Повреждение Корпуса:** Выдайте одну карту Повреждения кораблю, в зависимости от типа повреждения, который он получил. Если корабль получил повреждение (такое как от ✨ результата), поместите карту Повреждения лицевой стороной вниз рядом с картой корабля. Если корабль получил критическое повреждение (такое как от ✨ результата), поместите карту Повреждения лицевой стороной вверх рядом с картой корабля (см. «Критическое Повреждение» ниже).

Примечание: Если колода Повреждений закончилась, перетасуйте стопку сброса, чтобы создать новую колоду.

Критическое Повреждение

Когда корабль получает повреждение, игрок кладет карту Повреждения **лицевой стороной вниз**, и не учитывает текст карты. Однако, когда корабль получает **критическое повреждение**, игрок кладет карту Повреждения **лицевой стороной вверх**.

Текст на лицевой стороне карт Повреждения осуществляется как описано в карте. То, что находится выше этой способности называется **классификацией повреждения (Корабль или Пилот)**. У классификации нет никакого эффекта, но на нее могут влиять другие карты или способности.

Когда корабль получает карту повреждения лицевой стороной вверх, поместите жетон критического попадания около корабля. Этот жетон напоминает игрокам, что на этот корабль действует налагаемый эффект. Если кораблю так или иначе удастся избавиться от налагаемого эффекта (например, перевернув карту лицевой стороной вниз, сбрасывая эту карту, и т.д.), верните жетон критического попадания в банк.



Уничтожение Кораблей

Когда количество карт Повреждений, полученных кораблем, **равно или больше**, чем значение прочности его корпуса, корабль немедленно уничтожается (карты, лежащие лицевой стороной и вниз, и вверх суммируются). Немедленно удалите уничтоженный корабль с игрового поля, сбросьте все его Карты повреждений в стопку сброса рядом с колодой Повреждений и верните все его жетоны в соответствующие отделения банка игры.

Исключение: См. «Правило Одновременных Атак».

Примечание: Поскольку корабли немедленно уничтожаются после получения Карт повреждений, корабли с низким значением навыка пилота могут быть уничтожены прежде, чем смогут атаковать.

Правило Одновременных Атак

Хотя корабли выполняют свои атаки по очереди, корабли со значением навыка пилота, **равным значению навыка пилота активного корабля**, имеют возможность атаковать прежде, чем будут уничтожены.

Если такой корабль уничтожен, он просто сохраняет свои карты Повреждения, не будучи удаленным с игрового поля. Он может выполнить атаку как обычно во время фазы Боя, но все лежащие лицевой стороной вверх карты Повреждения, которые он получил к этому моменту, могут повлиять на эту атаку.

После того, как у этот корабль использовал свою возможность атаковать в этот раунд, он немедленно уничтожается и удаляется с игрового поля.

Пример: Пилот Черной Эскадрильи (уровень мастерства пилота "4") атакует Пилота Красной Эскадрильи (уровень мастерства пилота "4"). От этой атаки Пилот Красной Эскадрильи получает повреждение, равное значению прочности его корпуса. Пилот Красной Эскадрильи будет уничтожен, но, так как у него то же самое значение навыка пилота, как у активного корабля, у него есть возможность осуществить шаги Фазы боя. После того, как Пилот Красной Эскадрильи осуществляет шаги Фазы боя, он уничтожается и удаляется с игрового поля.

ИНИЦИАТИВА

Один игрок всегда обладает **инициативой**, это позволяет решать временные конфликты. Если не используются правила формирования звена (см. страницу 18), то инициатива находится у **игрока за Силы Империи**. Инициатива остается у игрока и не переходит к другому игроку в течение игры.

Когда корабли, обладающие равным значением уровня мастерства пилота, проходят фазу активации, игрок, обладающий инициативой, активирует **все** свои корабли с тем же значением уровня мастерства пилота первым. Затем активирует свои корабли его противник. Инициатива также применяется во время Фазы боя; игрок, обладающий инициативой, совершает шаги фазы боя своих кораблей с тем же значением уровня мастерства пилота **перед** своим противником (см. «Правило Одновременных Атак» выше).

Если несколько способностей осуществляются в одно и то же время, игрок владеющий инициативой применяет свои способности первым.

СТРЕСС

Есть несколько факторов, которые могут вызвать стресс у пилотов, такие как выполнение сложных (красных) маневров (см. Шаг 4 на стр. 7). Пока у корабля есть хотя бы один жетон стресса, он **не может выполнять красные маневры или совершать какие-либо действия** (даже свободные).

Если корабль уже имеет жетон стресса, и он открывает красный маневр во время Фазы активации, его **противник** выбирает любой не красный маневр на диске этого корабля для выполнения.

После выполнения кораблем зеленого маневра, уберите с него один жетон стресса (см. Шаг 4 на стр. 7).

БЕГСТВО С ПОЛЯ БОЯ

Если корабль выполняет маневр, который заставляет **любую часть** его подставки выйти за пределы игрового поля (с любого края), то этот корабль считается сбежавшим с поля боя. За исключением обстоятельств, определенных в вводной миссии, корабли, которые бегут с поля боя, немедленно уничтожаются.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЧЕРЕЗ КОРАБЛЬ

Корабли могут перемещаться **через** пространство, занятое другими кораблями без штрафа; предполагается, что у кораблей есть достаточное количество времени и места, чтобы совершить маневр около них в трехмерном пространстве.

Чтобы выполнить маневр через другой корабль, игрок должен держать шаблон движения выше кораблей и сделать наилучшую оценку места, где корабль должен закончить свое движение. Затем он поднимает свой корабль и перемещает в место окончания его движения. Оба игрока должны договориться о конечном положении и направлении лицевой части корабля.

ПЕРЕКРЫТИЕ ДРУГИХ КОРАБЛЕЙ

Есть вероятность возникновения ситуаций, когда корабли перекрывают другие корабли, и они объяснены ниже.



Перекрытие Пластиковых Подставок

Если корабль выполняет маневр, который привел бы к тому, что его подставка в конечном положении накладывается на подставку другого корабля (даже частично), выполните следующие шаги:

1. От противоположного конца шаблона переместите активный корабль назад вдоль шаблона, пока он перестанет накладываться на другой корабль. Перемещая корабль, держите его так, чтобы шаблон остался сосредоточенным между направляющими его подставки. Поставьте корабль так, чтобы подставки обоих кораблей касались друг друга.

2. Пропустите этим кораблем шаг “Совершение Действий”.

Корабли, подставки которых касаются, не могут выбрать друг друга целью во время фазы Боя, до тех пор, **пока их подставки касаются друг друга**. Как только любой из этих кораблей передвигается (таким образом подставки больше не касаются), это боевое ограничение снимается.

Важно: Если активный корабль выполняет  маневр, в ходе которого он накладывается на другой корабль, вместо этого рассматривайте этот маневр как маневр  с той же самой скоростью и цветом, как показано на диске.

Перекрытие Пластиковых Фигурок

Некоторые фигурки кораблей выходят за края их подставки. Если часть фигурки затронула другую модель или затруднила ее движение, просто снимите или добавьте одну ножку к подставке, чтобы предотвратить эту ситуацию, и продолжите перемещаться как обычно.

ПЕРЕКРЫТИЕ НА ПРИМЕРЕ ДРУГИХ КОРАБЛЕЙ

1



1. Пилот-новичок выполняет маневр, который, похоже, приведет к наложению на корабль Пилота Академии.

2



2. Попытка выполнить маневр действительно приводит к тому, что Пилот-новичок перекрывает корабль Пилота Академии.

3



3. Игрок за Повстанцев передвигает Пилота-новичка назад вдоль шаблона, но теперь Пилот-новичок накладывается на Пилота Черной Эскадрильи.

4



4. Игрок за Повстанцев передвигает Пилота-новобранца назад вдоль шаблона и ставит его в соприкосновении с Пилотом Черной Эскадрильи.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Эта секция объясняет расширенные правила, которые могут улучшить игровой процесс **X-Wing**. Прежде чем начать игру, игроки должны решить, какие расширенные правила они хотели бы использовать во время игры.

Построение звена

Несмотря на то, что **X-Wing** – быстрая и увлекательная игра даже при использовании только кораблей, находящихся в данном наборе, её игровой процесс будет еще более захватывающим и продуманным с большим количеством кораблей. После того, как игроки наберут достаточно опыта с основным игровым процессом, они могут добавить правила, объясненные в этом параграфе.

Для лучшего применения правил построения звена, игрокам необходимо более трех кораблей, находящихся в данном наборе. Дополнительные корабли продаются отдельно в расширяющих наборах.

Все Карты кораблей и улучшений имеют число в нижнем правом углу. Оно означает **стоимость корабля** или улучшения в очках.

Во время шага подготовки «Соберите Силы» оба игрока должны сначала договориться относительно количества очков для каждой стороны. Для каждой стороны рекомендуется по 100 очков, хотя игроки могут выбрать любое одинаковое количество очков. Если у игроков есть только три корабля, находящиеся в этой коробке с игрой, каждому игроку следует выставить кораблей на 31 очко.

Примечание: При игре более чем на 100 очков на игрока, обязательно ознакомьтесь с параграфом «Ограничение Компонентов» на стр. 21.

После выбора общего количества очков оба игрока тайно и одновременно строят свои звенья. Они делают это, выбирая любое количество Карт кораблей и улучшений на число очков, равное или более низкое, чем утвержденное общее количество очков.

После того, как оба игрока удовлетворены своим выбором, они одновременно раскрывают выбранные Карты кораблей и улучшений. Затем игроки продолжают шаги подготовки с шага «Соберите Корабли» (см. стр. 4).

Инициатива при Построении Звена

При использовании правил построения звена, игрок с **самым низким** общим количеством очков получает инициативу. Если общее количество командных очков игроков равно, тогда игрок за Силы Империи получает инициативу (см. «Инициатива» на стр. 16).

Определение Игрового Поля

При игре более чем с 100 очками на игрока, игроки могут расширить размер игрового поля более чем 3 на 3 фута. Игроки вольны использовать любой размер игрового поля, о котором они договорятся.

Уникальные Имена

Этот набор содержит несколько известных пилотов и астродроидов из вселенной Звездных Войн. Каждый из этих известных персонажей представлен картой с уникальным именем, которое отмечено маркером (•) слева от имени.

Игрок не может выставить две или более карт, которые имеют одно и то же уникальное имя. В командной игре это ограничение относится к каждой команде (см. «Правила Командной Игры» на странице 20).

Пример: На карте «Люк Скайуокер» есть маркер слева от имени пилота. Игрок за Альянс Повстанцев может выставить только одну карту с именем «Люк Скайуокер». На карте «Пилот-новичок» нет маркера, таким образом, игрок за Альянс Повстанцев может выставить столько истребителей X-wing с Пилотами-новичками, сколько он хочет (в пределах количества очков).

Идентификационные Жетоны

При использовании нескольких копий одного и того же неуникального корабля (таких как «Пилот-Новобранец»), игроки применяют идентификационные жетоны, чтобы определить, какой пластиковой фигурке корабля соответствует Карта корабля. Это особенно важно для отслеживания повреждений на различных кораблях. Чтобы отличить разные корабли друг от друга, выполните эти действия во время 8 Шага подготовки:

1. Возьмите три идентификационных жетона, имеющих один и тот же номер и цвет (белый или черный фон).
2. Поместите один идентификационный жетон около карты Корабля.
3. Вставьте два оставшихся идентификационных жетона в башенку подставки. Цвета сторон жетонов, направленные наружу, должны соответствовать цвету жетона около Карты корабля.



КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ

Многие из способностей карт используют слово «вы», чтобы определить, что способность ссылается именно на эту карту. Способности на картах Кораблей **не могут влиять на другие корабли**, если это явно не определено способностью.

Пример: Способность Ночного Зверя гласит: «После выполнения зеленого маневра вы можете выполнить свободное действие «Концентрация». Эта способность может применяться только для того, чтобы дать Ночному Зверю свободное действие «Концентрация» (и только после того, как его корабль выполнит зеленый маневр).

Аналогично, Карты повреждений и Карты улучшений влияют только на корабль, на который они действуют, если не определено иначе.

Если описание способности на карте не содержит слово «может» или заголовки «**Действие:**» или «**Атака:**», тогда способность срабатывает принудительно и должна быть выполнена.

Карты Улучшений

Есть различные способы модернизировать корабль, такие как добавление астродроида, вспомогательного оружия или элитного таланта. Однако, каждый корабль ограничен в видах и количестве улучшений для оборудования.

Панель улучшений вдоль нижней части Карты корабля содержит значки, которые показывают, какими улучшениями можно оборудовать корабль. За каждый значок, показанный в панели улучшений, корабль может оборудовать **одну** Карту улучшения с соответствующим значком. Карты улучшений могут использоваться кораблями любой стороны, если их значок есть в панели улучшений корабля.

Некоторые способности могут требовать, чтобы игрок сбросил Карту улучшения. Верните сброшенные Карты улучшений в коробку игры; они не могут использоваться до конца игры.



Карта корабля истребителя X-wing показывает один значок протонной торпеды и один значок астродроида в своей панели улучшения. Когда игрок за Альянс Повстанцев строит свои звенья во время подготовки, он может оборудовать X-wing одной Картой улучшения «Протонная Торпеда» и одной Картой улучшения «Астродроид» (по своему выбору), при условии, что он имеет достаточно очков.

Вспомогательное Оружие

Некоторые корабли могут оборудовать второстепенное оружие, такое как протонные торпеды. Этот параграф объясняет несколько правил, связанных со вспомогательным оружием.

Корабли могут совершить только одну атаку во время Фазы боя. Карты вспомогательного оружия имеют заголовок «**Атака:**» как напоминание, что корабль атакует **или** своим основным оружием, **или** одним из своих вспомогательных орудий.

В дополнение к нахождению в секторе обстрела нападающего, самая близкая часть подставки атакуемого корабля должна находиться в пределах досягаемости оружия, указанного на карте (см. «Обзор Карты Улучшения» ниже). Если оба этих условия соблюдены, то игрок бросает определенное количество кубиков атаки, равное значению атаки этой карты (вместо значения основного оружия корабля).

Пример: Протонные торпеды могут применяться только чтобы атаковать вражеский корабль, находящийся на Расстоянии 2–3. Они не могут применяться против кораблей на Расстоянии 1 или за пределами Расстояния 3.

Некоторое вспомогательное оружие имеет дополнительные условия использования в круглых скобках после слова «**Атака:**».

Пример: Карта «Протонная Торпеда» гласит «**Атака (Захват Цели):**». Чтобы воспользоваться этим вспомогательным оружием, атакующий должен иметь захват цели на защищающемся.



ПРЕПЯТСТВИЯ

Космос содержит много опасностей, включая астероиды и дрейфующие обломки. Некоторые миссии задействуют препятствия, и игроки могут использовать препятствия, чтобы добавить разнообразия к стандартной игре.

Этот набор содержит жетоны астероидов, а будущие дополнения могут ввести новые виды препятствий.

Добавление Препятствий к Стандартной Игре

Во время подготовки игры, перед шагом «Соберите Силы», оба игрока договариваются, использовать ли препятствия в этой игре.

Начиная с игрока за Силы Империи, каждый игрок по очереди размещает препятствия по одному на игровом поле. Препятствия не могут быть размещены в пределах Расстояния 1–2 от **любого** края игрового поля. После размещения всех препятствий игрок за Альянс Повстанцев выбирает, какой край игрового поля - его. Край игрока за Силы Империи находится на противоположной стороне игрового поля.

Игроки могут решить увеличить размер своего игрового поля, чтобы использовать эти дополнительные элементы.

Попадание на Препятствия и передвижение через них

Когда корабль выполняет маневр, в котором или шаблон маневра, или подставка корабля физически накладываются на жетон препятствия, выполните эти шаги:

1. Выполните маневр как обычно, но пропустите шаг «Выполните Действие».
2. Игрок бросает один кубик атаки. Затем корабль получает любое выпавшее повреждение или критическое повреждение (см. «Получение Повреждений» на странице 16).

Важно: Перкрывая жетон препятствия, корабль остается там же, где он остановился (поверх жетона). Корабль, который наложился на жетон препятствия во время Фазы боя, **не может атаковать никакой другой корабль**, но может быть целью атак других кораблей как обычно.

Атака Сквозь Препятствия

Препятствия представляют собой космические объекты, через которые трудно вести огонь.

Если при измерении расстояния **между двумя кораблями** во время боя, определитель расстояния любой частью накладывается на жетон препятствия, атака считается **затрудненной**. Из-за этой помехи, защищающийся бросает один дополнительный кубик защиты во время шага «Бросьте Кубики Защиты» этой атаки.

Помните, что расстояние всегда измеряется как самое короткое расстояние между подставками двух кораблей. Атакующий не должен пытаться измерить расстояние до различных частей подставки, чтобы избежать затруднения атаки из-за препятствий.

ГАЛАКТИЧЕСКАЯ ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА

Есть две основные стороны, задействованные в период времени, описанный в игре **X-Wing**: Альянс Повстанцев и Галактическая Империя. Каждый корабль в этой игре принадлежит к одной из этих двух сторон.



Альянс
Повстанцев



Галактическая
Империя

ПРАВИЛА КОМАНДНОЙ ИГРЫ

Хотя игра **X-Wing** всегда состоит из двух противоборствующих сторон, Альянса Повстанцев и Сил Империи, играть могут более двоих игроков. Чтобы играть более чем вдвоем, игроки делятся поровну насколько возможно на команды. Одна команда играет за Альянс Повстанцев, в то время как другая команда играет за Силы Империи.

Рекомендуется, чтобы игроки применяли правила построения звеньев, играя командами (см. стр. 18). Каждой команде доступно одно и то же количество очков, независимо от числа игроков в команде.

Каждый игрок берет на себя управление несколькими кораблями своей команды, по согласованию с остальными игроками в его команде. Каждый игрок сам планирует маневры своих собственных кораблей и сам принимает все решения за их действия и атаки. Способности, которые влияют на корабли, принадлежащие той же команде (например способность Биггза Дарклайтера) влияет на все корабли в этой команде, независимо от того, кто ими управляет.

Игроки побеждают (и проигрывают), все вместе, как команда. Возможна ситуация, когда все корабли одного игрока могут быть уничтожены, но его команда победит, если его товарищам по команде удастся уничтожить все корабли противостоящей команды.

ОБМЕН ИНФОРМАЦИЕЙ

Игроки в одной команде могут вырабатывать стратегию против своего противника(ов). Игроки могут обсудить любую информацию с товарищами по команде (или противниками), но все обсуждение должно быть публичным (то есть, их противник(и) должны слышать все обсуждение). Также, товарищи по команде не могут показывать друг другу маневры, выбранные на их диске(ах).

ПРОТИВОРЕЧИЕ ПРАВИЛ

Некоторые способности на картах находятся в противоречии с общими правилами. В случае противоречия, текст карты опровергает общие правила.

Если одна способность на карте запрещает эффект, в то время как другая способность позволяет его, эффект запрещен.