

STAR WARS™

КОЛОДОБУДІВНА ГРА



ПРАВИЛА



Колись давно у далекій-далекій галактиці....

Альянс повстанців чинить відчайдушний опір деспотичній Галактичній Імперії. З кожною виграною битвою повстанці все більше вірять у загальну перемогу, а всі героїчні жертви лише піднімають бойовий дух. Утім, Імперія має майже безмежні запаси ресурсів, а імперський флот досі непереможний у відкритому протистоянні. Жодна зі сторін не збирається поступатися. Війна вже охопила всю галактику...

ОГЛЯД ГРИ

«Ви знаєте про повстання проти Імперії?»

Люк Скайвокер

«ЗОРЯНІ ВІЙНИ. КОЛОДОБУДІВНА ГРА» – карткова дуельна гра, що відтворює міжзоряну війну Імперії та Альянсу. Ви з суперником вибираєте сторони, за які зіграєте: Галактичну Імперію або Альянс повстанців. Протягом гри ви поліпшуватимете свою колоду, купуючи карти, що дадуть ще більше ресурсів і підвищать вашу бойову міць. Завдяки потужнішим картам у вашій колоді ви зможете успішно атакувати базу суперника. У грі переможе той, хто першим знищить три бази суперника.

ВІДЕОПРАВИЛА ГРИ

Навчальне відео ви знайдете за посиланням
www.youtube.com/GeekachGames

ВМІСТ ГРИ



10 початкових карт Імперії



10 початкових карт повстанців



90 карт галактики



10 карт пілотів Зовнішнього кільця



20 карт баз (10 баз повстанців, 10 баз Імперії)



2 карти-пам'ятки



1 трек Сили



50 жетонів пошкоджень (фіолетові)



1 маркер Сили (білий)



20 жетонів ресурсів (жовті)



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Нижче наведені кроки приготувань до гри. Кожен гравець окремо виконує кроки приготувань баз і початкової колоди.

1. Виберіть фракцію: Імперію або повстанців.
2. Є окремі колоди баз Імперії та баз повстанців. Візьміть 5 карт баз своєї фракції, перелічені нижче. Використовуйте лише ці карти. Інші карти використовують у просунутому варіанті гри, про який ви можете прочитати на с. 28.



БАЗИ ПОВСТАНЦІВ

- Дантуїн (початкова база)
- Гот
- Мон-Кала
- Салласт
- Явін IV



БАЗИ ІМПЕРІЇ

- Лотал (початкова база)
- Кореллія
- Корусант
- Зірка Смерті
- Ендор

3. Покладіть карту початкової бази горілиць перед собою. Решту баз покладіть під початкову базу стосом у будь-якому порядку.
4. Відділіть 10 початкових карт Імперії та 10 початкових карт повстанців від інших карт (перелік початкових карт наведений нижче). Візьміть карти вашої фракції та перетасуйте їх, утворивши колоду гравця. Покладіть цю колоду долілиць біля вашої колоди баз.



Початкові карти



ПОЧАТКОВІ КАРТИ ПОВСТАНЦІВ

- 7 карт «Шатл Альянсу»
- 2 карти «Солдат повстанців»
- 1 карта «Вартовий храму»



ПОЧАТКОВІ КАРТИ ІМПЕРІЇ

- 7 карт «Шатл Імперії»
- 2 карти «Штурмовик»
- 1 карта «Інквізитор»

- Перетасуйте 90 карт галактики, щоб утворити колоду галактики. Візьміть звідти 6 карт і викладіть їх у ряд. Розверніть карти Імперії до гравця за Імперію, а карти повстанців – до гравця за повстанців. Розверніть нейтральні карти, щоб обидва гравці могли їх прочитати. Покладіть колоду галактики долілиць біля створеного ряду.
- Покладіть на іншому кінці ряду 10 карт пілотів Зовнішнього кільця стосом горілиць. Це колода пілотів Зовнішнього кільця.



Колода галактики, ряд галактики, колода пілотів Зовнішнього кільця.

- Покладіть біля колоди галактики жетони пошкодження і ресурсів у межах досяжності обох гравців.



Жетони пошкодження (фіолетові), жетони ресурсів (жовті)

- Покладіть трек Сили так, щоб символи повстанців та Імперії були з боку відповідних гравців. Розмістіть маркер на треку Сили на останній поділці повстанців.



- Візьміть 5 карт зі своєї колоди. Можете починати гру!



ПРИКЛАД ГРИ ПІСЛЯ ЗАВЕРШЕННЯ ПРИГОТУВАНЬ

База повстанців



Запас пошкодженнь



Скид галактики



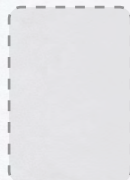
Колода галактики



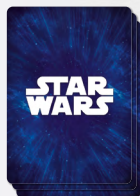
Ряд галактики



Запас ресурсів



Скид гравця за Імперію



Колода гравця за Імперію



ІГРОВА ЗОНА ГРАВЦЯ ЗА ІМПЕРІЮ

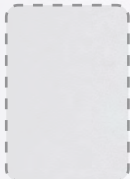


ІГРОВА ЗОНА ГРАВЦЯ ЗА ПОВСТАНЦІВ

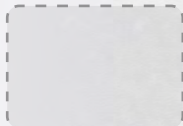
Колода гравця за повстанців



Скид гравця за повстанців



Стос переможних карт гравця за повстанців



Ряд галактики

Колода пілотів Зовнішнього Кільця

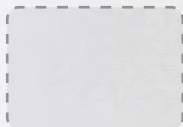


Трек Сили



База Імперії

Стос переможних карт гравця за Імперію





ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

Цей розділ ознайомить вас із основними поняттями гри.

КОЛОДОБУДУВАННЯ

«Я хочу опанувати Силу»

Люк Скайвокер

У грі **«ЗОРЯНІ ВІЙНИ. КОЛОДОБУДІВНА ГРА»**, кожен гравець починає партію з колодою з 10 карт. Початкова колода містить слабкі карти, що переважно дають ресурси. Використовуйте ці ресурси, щоб купити нові карти для посилення своєї колоди. Завдяки купленим картам ви отримаєте ще більше ресурсів і зможете ефективніше атакувати суперника.

Звертайте увагу на властивості карт, які ви купуєте. Ці властивості можуть комбінуватися з властивостями інших карт у вашій колоді. Стежте за картами, які купує ваш суперник. Так ви розгадаєте його стратегію і зможете дати йому відсіч.

БАЛАНС СИЛИ

«Це енергетичне поле, яке утворюють усі живі істоти».

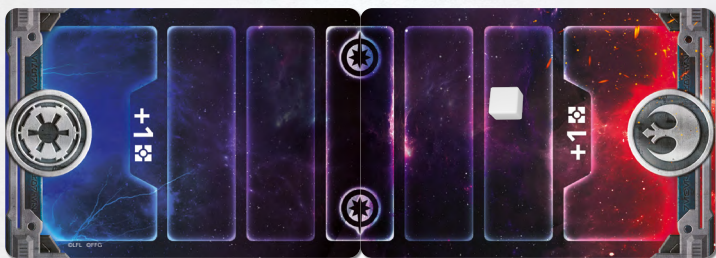
Обі-Ван Кенобі

Баланс Сили може істотно вплинути на перебіг війни Імперії та повстанців. Деякі карти дозволяють змінити баланс Сили на користь однієї з фракцій. Трек Сили визначає, на чому боці Сила.

Деякі властивості карт містять фразу: «Якщо Сила на вашому боці». Такі властивості можна застосувати тільки тоді, коли маркер Сили перебуває на одній з трьох поділок вашої фракції.

- ✦ Сила на боці гравця за Імперію, якщо маркер перебуває на одній із трьох поділок темної сторони треку.
- ✦ Сила на боці гравця за повстанців, якщо маркер перебуває на одній із трьох поділок світлої сторони треку.
- ✦ Сила не на боці жодної фракції, якщо маркер перебуває на нейтральній поділці треку.

Коли ви здобуваєте Силу (☉), щоразу переміщуйте маркер по треку Сили у свій бік на вказану кількість поділок. Якщо на початку вашого ходу маркер Сили перебуває на останній поділці вашої фракції, ви додатково отримуєте 1 ресурс, який можна використати протягом ходу.



Темна сторона Нейтральна поділка Світла сторона

**Маркер Сили перебуває на поділці світлої сторони,
тож Сила на боці гравця за повстанців.**

СТРУКТУРА КАРТИ

У грі 3 типи карт: бійці, бази та великі кораблі. У цьому розділі ви дізнаєтеся про символи та іншу інформацію на картах.

АТАКА

Кількість пошкоджень, яких завдає ця карта.

РЕСУРСИ

Кількість ресурсів, які дає ця карта.

СИЛА

Кількість Сили, яку дає ця карта.

НАЗВА

Назва цієї карти.

ВАРТІСТЬ

Кількість ресурсів, які треба витратити, щоб купити карту з ряду галактики.



СТІЙКІСТЬ

Кількість пошкоджень, яких треба завдати, щоб знищити цю карту в ряді галактики.

ВИНАГОРОДА

Бонуси, які гравець може здобути, знищивши цю карту в ряді галактики.

СИМВОЛ УНІКАЛЬНОСТІ

Карта з таким символом – унікальна. На неї можуть посилатися інші карти.

СИМВОЛ ФРАКЦІЇ

До якої фракції належить ця карта.

ОЗНАКИ

Характеристики, на які посилаються деякі карти.

ВЛАСТИВІСТЬ

Те, як ця карта взаємодіє з грою.

ТИП КАРТИ

Функція цієї карти в грі.



ВИТРИВАЛІСТЬ

Кількість пошкоджень, яких треба завдати, щоб знищити цю карту, коли вона перебуває в ігровій зоні фракції.



НАЛЕЖНІСТЬ ДО ФРАКЦІЇ

«На цій війні я з шестирічного віку!»

Кассіан Андор

«ЗОРЯНІ ВІЙНИ. КОЛОДОБУДІВНА ГРА» відтворює битву між двома фракціями – Імперією та повстанцями. Кожна фракція має своїх персонажів, техніку, кораблі та бази зі всесвіту «Зоряних воєн», які пропонують особливий стиль гри. Також у грі є нейтральні карти. Це кораблі, техніка та персонажі, які готові долучитися до однієї зі сторін конфлікту. Питання лише в ціні.

Карти галактики можуть бути картами Імперії, повстанців або нейтральними. Карти Імперії може купити лише гравець за Імперію. Карти повстанців може купити лише гравець за повстанців. Будь-яка фракція може купити нейтральні карти. Карту, що належить до фракції вашого суперника, вважають картою ворога.



Символ Імперії



Символ повстанців

Це символи двох фракцій. Карту вважають нейтральною, якщо на ній не зображено жодного з символів фракцій.



ПЕРЕБІГ ГРИ



«Тут починається найцікавіше!»

Енакін Скайвокер

Партія складається з серії раундів. Першим ходить гравець за Імперію. Після нього ходить гравець за повстанців. Виконуйте ходи по черзі, доки хтось із вас не знищить три бази суперника.

ПОЧАТОК ХОДУ

На початку свого ходу виконайте такі кроки в указаному порядку:

Якщо у вас немає бази (бо її знищив суперник під час свого ходу), подивіться на решту своїх карт баз і виберіть, яка з них стане вашою новою базою.

Якщо маркер Сили на останній поділці вашої сторони треку, отримайте 1 жетон ресурсу із запасу ресурсів.

Тепер отримайте ресурси, зображені на кожній карті вашого великого корабля в грі. (На початку гри у вас ще не буде великих кораблів, тому ви пропустите цей крок.)

- + Отримуючи ресурси, беріть указану на карті кількість жетонів ресурсів.
- + Отримані ресурси ви кладете в особистий запас.

ХІД ГРАВЦЯ

У свій хід ви можете виконати будь-яку з указаних дій будь-яку кількість разів у будь-якому порядку:

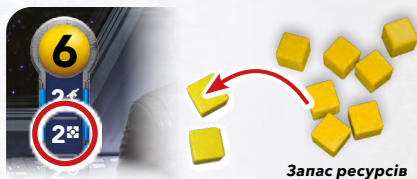
- ✦ Зіграти карту.
- ✦ Купити карту.
- ✦ Застосувати властивість карти.
- ✦ Вибрати ціль для атаки.
- ✦ Атакувати.
- ✦ Завершити хід.

Нижче докладно описана кожна з цих дій.

ЗІГРАТИ КАРТУ

Граючи карту, ви викладаєте карту з руки у свою ігрову зону. Тепер ця карта перебуває в грі.

Зігравши карту, відразу отримайте вказану на ній кількість ресурсів.



Потім перемістіть у свій бік маркер по треку Сили на таку кількість поділок, що дорівнює вказаній на карті кількості Сили.



Гравець за Імперію грає карту «Гранд-мофф Таркін». Це боєць, що дає 2 Сили. Гравець за Імперію переміщує маркер по треку Сили на 2 поділки у свій бік.

Якщо карта перебуває в грі, ви можете застосувати її властивість і/або атакувати нею (див. розділ «Вибрати ціль для атаки» на с. 17).

Зіграні вами бійці перебувають у грі до кінця вашого ходу (див. «Кінець ходу» на с. 21). Карта великого корабля перебуває у грі, доки не зазнає такої кількості пошкоджень, що дорівнює або перевищує значення її витривалості (див. розділ «Атакувати» на с. 18).

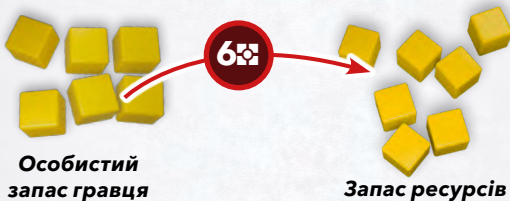
КУПИТИ КАРТУ

Ви можете купити карти з ряду галактики або з колоди пілотів Зовнішнього кільця.

- ✦ Гравець за повстанців може купити карти повстанців або нейтральні карти, але не карти Імперії.
- ✦ Гравець за Імперію може купити карти Імперії або нейтральні карти, але не карти повстанців.

Купуючи карту, витратьте таку кількість ресурсів, що дорівнює вартості карти. Поверніть ці ресурси в запас ресурсів. Після цього ви берете куплену карту з ряду галактики (або з колоди пілотів Зовнішнього кільця) та кладете її горілиць на верх свого скиду. Коли вам треба буде наступного разу перетасувувати скид, щоб утворити нову колоду, куплена карта потрапить у цю колоду. Ви зможете зіграти її, коли візьмете її на руку.

- ✦ Узявши або скинувши карту з ряду галактики, відразу поповніть його, виклавши верхню карту колоди галактики у ряд горілиць.



ЗАСТОСУВАТИ ВЛАСТИВІСТЬ КАРТИ

«Я завжди вмів дивувати!»

Люк Скайвокер

Перш ніж застосувати властивість карти, скажіть супернику, яку карту ви збираєтеся використати, а потім застосуйте ефект цієї властивості.

- ✦ Ви можете не застосовувати властивості карти.
- ✦ Застосовуючи властивість, активуйте її ефект, наскільки це можливо, і проігноруйте частину ефекту, яку неможливо активувати.
- ✦ Ви можете застосувати властивість кожної карти щонайбільше 1 раз за хід.
- ◇ Зігравши карту, ви можете застосувати її властивість у цей же хід.
- ◇ Застосувавши властивість карти, трохи повернуть її, щоб не забути, що властивість цієї карти більше не можна застосовувати до кінця цього ходу.



**Застосувавши властивість карти,
трохи поверніть її, щоб не забути,
що ви вже застосували її властивість.**

ВИБРАТИ ЦІЛЬ ДЛЯ АТАКИ

«Ти класно б'єшся. Нудно не буде».

Ган Соло

Для атаки бази суперника ви можете використовувати бійців та великі кораблі. Суперник захищає базу своїми великими кораблями, що перебувають у грі. Також ви можете атакувати карти в ряді галактики. Для гравця за повстанців цю дію називають «диверсія» а для гравця за Імперію – «полювання за головами» (див. розділ «Диверсія та полювання за головами» на с. 19).

Вибравши ціллю базу суперника, згрупуйте в ігровій зоні карти, якими ви атакуватимете (щоб уникнути непорозумінь, розміщуйте ці карти прямо перед базою). Атакуючи карту з ряду галактики, кладіть бійців, якими ви атакуватимете, перед вибраною ціллю.



Гравець за повстанців атакує базу Імперії та проводить диверсію, вибравши ціллю карту «Штурмовик-розвідник» у ряді галактики.

Кожною картою можна атакувати лише один раз за хід. Якщо ви атакували картою, трохи поверніть її, щоб було зрозуміло, що ви вже її використали. Робіть це щоразу, щоб не заплутатися й уникнути непорозумінь.

Зауважте, що вибір карти для атаки не означає, що гравець відразу атакує нею. Гравець може вибрати кілька карт, а вже потім атакувати ними ціль. У наступному розділі докладно описана дія атаки.

АТАКУВАТИ

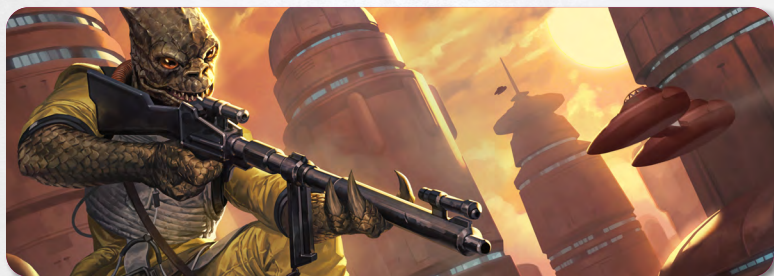
Гравець може атакувати базу суперника або карти з ряду галактики (диверсія або полювання за головами). Нижче описані правила для кожного типу атаки.

Атака бази суперника

Атакуючи базу суперника, підсумуйте значення атаки на всіх картах, вибраних для цієї атаки. Візьміть із запасу таку кількість жетонів пошкоджень, що дорівнює загальному значенню атаки. Пошкодження завдають так:

- ✦ Перш ніж завдати пошкоджень базі, ви повинні знищити всі великі кораблі суперника, які перебувають у грі.
 - ◇ Якщо кількість пошкоджень великого корабля дорівнює або перевищує значення його витривалості, його знищено. Суперник кладе цю карту у свій скид.
 - ◇ Якщо у грі кілька великих кораблів, вирішіть, як розподілити пошкодження між цими кораблями.
- ✦ Якщо після знищення великих кораблів ви все ще маєте жетони пошкоджень, ви завдаєте цих пошкоджень базі суперника.
 - ◇ Жетони пошкоджень викладають на карти бази або великих кораблів. Їх можна вилучити за допомогою властивостей ремонту деяких карт.
- ✦ Якщо кількість пошкоджень дорівнює або перевищує значення витривалості бази, її знищено.
 - ◇ Якщо ви знищуєте базу суперника, покладіть цю карту біля останньої поділки вашої сторони треку Сили. Це ваш стос можливих карт. Поверніть жетони пошкоджень зі знищеної карти в запас пошкоджень.
 - ◇ Якщо база гравця знищена, він дивиться решту своїх карт баз у стосі та вибирає, яка з них стане його новою базою.
 - ◇ Якщо ви ще маєте жетони пошкоджень після знищення бази, то не завдаєте пошкоджень новій базі. Поверніть ці жетони в запас.

Тримайте використані для атаки карти окремою групою до кінця вашого ходу. Так ви не забудете, що ці карти не можна використовувати для іншої атаки.



Диверсія та полювання за головами

«На того, хто знайде Тисячолітнього сокола, чекає щедра винагорода».

Дарт Вейдер

Диверсія та полювання за головами – тематичні назви для того самого типу атаки.

Кожен борець повстанців та Імперії в ряді галактики має значення стійкості, а також винагороду в нижній частині карти. Текст винагороди розвернутий доріг ногами, щоб гравцеві, який може атакувати карту, було зручно прочитати його.

Щоб розпочати полювання за головами (гравець за Імперію) або диверсію (гравець за повстанців) виберіть у ряді галактики карту фракції суперника. Підсумуйте значення атаки на всіх бійцях, яких ви вибрали для атаки. Якщо загальне значення атаки перевищує або дорівнює значенню стійкості на карті, атака успішна. Скиньте знищену карту з ряду галактики у відповідний скид. Поповніть ряд галактики. Тепер ви можете вирішити, чи отримувати винагороду за карту, яку ви щойно знищили.



За знищення цієї карти зі значенням стійкості 5 можна отримати у винагороду 3 ресурси та 2 Сили.

Атакуючи карти в ряді галактики, дотримуйтеся таких правил:

- ✦ Великі кораблі не можуть атакувати карти в ряді галактики.
- ✦ Якщо загальне значення атаки перевищує значення стійкості карти, ви втрачаєте решту пошкоджень.
- ✦ На карти галактики не кладуть жетонів пошкоджень. Якщо ви не завдали достатньої кількості пошкоджень карті в ряді галактики, нічого не відбувається.



Гравець за повстанців використовує для диверсії карти «Повстанець-командос» та «X-wing» із загальним значенням атаки 6. Цього достатньо, щоб знищити «Директора Кренніка» зі значенням стійкості 5. Цю карту кладуть на верх скиду галактики. Ряд галактики поповнюють верхньою картою колоди галактики. Гравець за повстанців вирішує отримати винагороду за знищену карту – 3 ресурси та 2 Сили – яку він може використати під час цього ходу.

Тримайте використані для атаки карти окремою групою до кінця вашого ходу. Так ви не забудете, що ці карти не можна використовувати для іншої атаки.

КІНЕЦЬ ХОДУ

Виконавши всі можливі (чи бажані) дії, повідомте супернику, що ви завершили свій хід.

Завершуючи хід, виконайте такі кроки в указаному порядку:

- ✦ Скиньте всіх ваших бійців, що перебувають у грі.
- ✦ Поверніть карти своєї бази та великих кораблів у грі в їхнє звичайне положення.
- ✦ Скиньте позostalі на руці карти та покладіть невитрачені жетони ресурсів у запас ресурсів.
- ✦ Тепер візьміть 5 карт із колоди. Якщо ви не можете взяти карту, бо ваша колода вичерпалася, перетасуйте свій скид, щоб утворити нову колоду, а потім беріть із неї карти.

Приклад. Наприкінці свого ходу гравець має 3 карти в колоді. Він бере ці 3 карти на руку, тоді перетасовує скид, щоб утворити нову колоду. Після цього він бере 2 карти з нової колоди. Тепер він має 5 карт на руці.

ПЕРЕМОГА

«Класно стрельнув! Таке буває раз на мільйон».

Ган Соло

Перемагає той, хто першим знищить три бази суперника. Гра відразу закінчується після знищення третьої бази гравця. Після цього гравці вже не можуть атакувати, застосовувати властивості, використовувати Силу чи ресурси.



ПРИКЛАД ГРИ

База повстанців



Запас пошкоджень

Великі кораблі



Скид галактики



Колода галактики



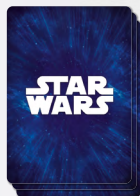
Ряд галактики



Запас ресурсів



Скид гравця за Імперію



Колода гравця за Імперію

ІГРОВА ЗОНА ГРАВЦЯ ЗА ІМПЕРІЮ

ІГРОВА ЗОНА ГРАВЦЯ ЗА ПОВСТАНЦІВ

Колода гравця за повстанців



Скид гравця за повстанців



Стос переможних карт гравця за повстанців



Ряд галактики



Великі кораблі



База Імперії

Колода пілотів
Зовнішнього кільця



Трек Сили



Стос переможних карт гравця за Імперію

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

«Ти зробив свій перший крок у великий світ».

Обі-Ван Кенобі

У цьому розділі детально описані важливі терміни та ситуації, які можуть трапитися під час гри.

ВЛАСТИВОСТІ

Деякі карти мають властивості, які ви можете застосувати у свій хід. У тексті властивості вказано, як і коли її можна застосувати.

- ✦ Якщо у тексті властивості не вказано, коли її можна застосувати, то її можна застосувати в будь-який момент свого ходу, поки ця карта в грі.
 - ◇ Кожну з властивостей можна застосувати лише один раз за хід.
- ✦ Ви можете не застосувати властивості карти.
- ✦ Якщо властивість неможливо застосувати повністю, застосуйте її, наскільки це можливо.
 - ◇ Наприклад, якщо властивість указує відремонтувати 3 пошкодження на вашій базі, а на ній лише 2 жетони пошкоджень, вилучіть 2 жетони пошкоджень.

ВИБРАТИ

На деяких картах ви можете вибрати одну властивість з кількох наведених. Вибирайте властивість, яку можете застосувати. Ви не можете вибрати властивість, яку неможливо застосувати.

ЗАВДАТИ ПОШКОДЖЕНЬ

Деякі властивості карт дають змогу завдати пошкодження безпосередньо базі суперника. Суперник не може захиститися від цих пошкоджень великими кораблями.

ЗНИЩИТИ

Деякі властивості карт дають змогу знищити великий корабель у грі або ряді галактики. Знищений великий корабель відразу кладуть у відповідний скид.

- ✦ Знищений великий корабель суперника кладуть у його скид.
- ✦ Знищений великий корабель із ряду галактики кладуть у скид галактики.

СКИНУТИ

Деякі властивості карт дають змогу скинути карти з вашої руки, руки суперника або ряду галактики.

- ✦ Якщо вам треба скинути карту зі своєї руки, ви вибираєте, яку карту скинути (якщо тільки властивість не вказує скинути випадкову карту).
- ✦ Скидаючи карту, покладіть її у відповідний скид:
 - ◇ Скидаючи карту зі своєї руки, покладіть її у свій скид.
 - ◇ Якщо суперник скидає карту зі своєї руки, він кладе її у свій скид.
 - ◇ Скидаючи карту з ряду галактики, покладіть її в скид галактики.
- ✦ Якщо властивість карти дозволяє скинути іншу карту з ряду галактики, ви не отримуєте винагороди, указаної на скинутій карті.

ОТРИМАТИ

Деякі властивості карт дають змогу отримати додаткові очки атаки, ресурси або Силу. У тексті властивості такої карти вказані умови отримання цих бонусів.

- ✦ Кожне вказане значення на карті можна застосувати щонайбільше 1 раз за хід.



**«Родійський стрілець»
може збільшити значення
своєї атаки.**

ЯКЩО

Деякі властивості містять слово «Якщо». Такі властивості можна застосувати, якщо виконуються вказані умови. Наприклад, на деяких картах указано «Якщо Сила на вашому боці...» – таку властивість можна застосувати, лише якщо маркер Сили перебуває на вашій стороні треку Сили.

ПОДИВИТИСЯ

Деякі властивості карт дають змогу подивитися верхню карту колоди галактики. Карту дивитися лише ви, не показуючи її супернику. Після цього поверніть карту долілиць на верх колоди галактики.

ВИЛУЧИТИ

Деякі властивості карт дають змогу вилучати карти. Так ви можете позбутися слабких карт із вашої колоди, щоб підвищити шанси потрапляння на руку сильніших карт. Вилучену карту повертають у коробку й більше не використовують у грі.

- ✦ Якщо властивість зіграної карти дає змогу вилучити цю карту, ви можете спершу атакувати цією картою, використати ресурси та Силу, а вже потім вилучити її.
- ✦ Якщо властивість карти дає змогу вилучити карту зі своєї руки або скиду, то карта в цей момент повинна перебувати на вашій руці або в скиді.
- ◇ Вилучивши карту з руки, ви не зможете зіграти її в цей хід.

Приклад. Гравець за Імперію хоче застосувати властивість карти «Келдорійський містик», щоб вилучити зі своєї руки «Шатл Імперії». Спершу він застосовує значення Сили «Келдорійського містика», а потім застосовує його властивість, щоб вилучити зі своєї руки «Шатл Імперії».



ВІДРЕМОНТУВАТИ

Деякі властивості дають змогу відремонтувати пошкоджену базу. Застосовуючи властивість ремонту, вилучіть стільки жетонів пошкоджень, скільки вказано на карті.

ВІДКРИТИ

Деякі властивості дають змогу відкрити верхню карту колоди галактики. Відкриваючи карту, переверніть її та прочитайте текст на ній разом із суперником. Якщо ця карту не треба скидати, поверніть її долілиць на верх колоди галактики.

КОЛИ

Деякі властивості містять слово «Коли». Такі властивості застосовують, коли виконуються певні умови. Наприклад, властивості деяких баз містять слова: «Коли ви відкриєте цю базу...» – такі властивості можна застосувати відразу після відкриття карти.

- ✦ Властивість зі словом «Коли» можна застосувати більше ніж раз за хід. Ви застосовуєте цю властивість щоразу, коли виконується умова.
- ✦ Якщо властивість зі словом «коли» суперечить отриманню винагороди, спершу отримайте винагороду.

ПОКИ

Деякі властивості містять слово «Поки». Це постійні властивості, які діють, поки виконуються певні умови. Якщо карта з постійною властивістю виходить із гри, її ефект більше не діє.

Приклад. Поки ви маєте в грі карту «Імперський авіаносець», деякі бійці отримують від неї вказаний бонус. Коли «Імперський авіаносець» виходить із гри, інші карти більше не отримують цей бонус.

КОЛОДУ ВИЧЕРПАНО

Якщо ви не можете взяти карту, бо ваша колода вичерпалася, перетасуйте свій скид, щоб утворити нову колоду, а потім беріть із неї карти.

- ✦ Не перетасовуйте скид у той момент, коли ваша колода вичерпується. Зробіть це лише тоді, коли вам треба взяти карту, а колода вичерпалася.
 - ◇ Якщо ваша колода вичерпалася, а вам треба взяти карту, перетасуйте свій скид, щоб утворити нову колоду.
 - ◇ Якщо колода галактики вичерпалася, а вам треба викласти нову карту в ряд галактики, перетасуйте скид галактики, щоб утворити нову колоду галактики.

ПРОСУНУТІ ВАРІАНТИ ГРИ

«Ви пропонуєте іншу ціль? Військову ціль? Тоді назвіть систему!»

Гранд-мофф Таркін

«ЗОРЯНІ ВІЙНИ. КОЛОДОБУДІВНА ГРА» містить 10 баз імперії та 10 баз повстанців. Але під час приготувань (див. с. 4) гравці беруть по 5 указаних баз. Це варіант для початківців. Опанувавши засади ігроладу, ви можете грати за наведеними нижче правилами.

УСЯ ГАЛАКТИКА

Цей варіант гри відрізняється від початкового лише тим, що гравці використовують по 10 карт баз своєї фракції. Коли ви вибиратимете нову базу, то матимете більше варіантів, щоб вибрати базу, яка найбільше відповідає вашій стратегії та ігровій ситуації.

- + Якщо ви вибрали цей варіант, радимо грати, доки один із гравців не знищить 4 бази суперника, як показано на с. 29.

ТАЄМНІ БАЗИ

Цей варіант додає в гру інтриги. На кроці 3 приготувань ви з суперником викладаєте карти початкових баз. Після цього ви таємно вибираєте ще 4 бази з 9. Покладіть вибрані карти стосом долілиць під початкову базу. Невибрані бази поверніть у коробку. Грайте за звичайними правилами. Ви не знаєте, які бази вибрав суперник, і ця невизначеність впливає на ваші подальші рішення та стратегію.

- + Якщо ви вибрали цей варіант, радимо грати, доки один із гравців не знищить 4 бази суперника, як показано на с. 29.

КОМАНДА ПРОТИ КОМАНДИ

Ви також можете грати командами по 2 гравці в кожній. Але для цього потрібен ще один екземпляр гри. Докладні правила цього варіанту ви знайдете на сайті Geekach Games:



АЛЬТЕРНАТИВНІ ПРАВИЛА

«Я переглянув умови угоди. І можу зробити це знову».

Дарт Вейдер

«**ЗОРЯНІ ВІЙНИ. КОЛОДОБУДІВНА ГРА**» пропонує альтернативні правила. Гравці можуть вибрати, який варіант їм найбільше підходить. За бажанням ви можете поєднувати будь-які варіанти правил.

ЗМІНА ТРИВАЛОСТІ ПАРТІЇ

У варіанті гри для початківців перемагає той, хто першим знищить 3 бази суперника. Ви можете змінити потрібну для перемоги кількість баз, щоб зробити гру коротшою або довшою. Якщо ви хочете встигнути побудувати оптимальну колоду й підвищити стратегічність, можете грати, доки один із вас не знищить 4 або 5 баз суперника. Гравці, які люблять короткі ігри, можуть зменшити кількість потрібних для перемоги баз до 2. У будь-якому разі суперники повинні домовитися про кількість баз до початку партії.

СКИДАННЯ НЕЙТРАЛЬНИХ КАРТ

«Твій приятель – типовий найманець. Він узагалі нічим не переймається».

Принцеса Лея

Ви не можете атакувати нейтральні карти в ряді галактики. Але ви можете позбутися їх за допомогою ресурсів. Ви можете сплатити вартість нейтральної карти, щоб покласти її в скид галактики. Ви позбуваєтеся потрібних карт галактики, не додаючи їх у свою колоду.



Згідно з цим альтернативним варіантом гравець за Імперію може витратити ресурси, щоб скинути «Родіанського стрільця» або «Крейсер C-ROC».

ПОШИРЕНІ ПИТАННЯ І ВІДПОВІДІ

Нижче наведені відповіді на поширені запитання щодо правил гри «**ЗОРЯНІ ВІЙНИ. КОЛОДОБУДІВНА ГРА**».

П: Чи обов'язково грати кожну карту з руки?

В: Ні, ви самі вирішуєте, які карти зіграти. Однак ви все одно повинні скинути незіграні карти з руки наприкінці свого ходу.

П: Чи обов'язково відразу застосовувати властивість зіграної карти?

В: Ні, якщо текст карти не містить слова «Коли», ви вирішуєте, у який момент застосувати властивість цієї карти (див. розділ «Коли» на с. 27).

П: Чи обов'язково застосовувати властивості кожної своєї бази чи карти у грі?

В: Ні, ви можете не застосовувати властивості карти.

П: Чи можна застосувати лише частину властивості карти?

В: Ні, якщо ви застосовуєте властивість, ви повинні застосувати її якнайповніше.

П: Чи обов'язково отримувати винагороду, указану на знищеній карті?

В: Ні, ви можете відмовитися від винагороди.

П: Якщо властивість карти вказує, що можна вилучити карти зі своєї руки або скиду, чи могу я вилучити карти з обох місць?

В: Так, ви можете вилучити карти з руки, зі скиду, або частину з руки, а частину – зі скиду.

П: Чи можна за бажанням переглянути карти будь-якого скиду?

В: Так, усі три скиди – відкрита інформація. Але порядок карт у скиді не можна змінювати.

П: Чи можна атакувати великі кораблі суперника у грі, якщо знищена його база?

В: Так, ви можете атакувати базу суперника, навіть якщо та вже знищена. У такому разі ви завдаєте пошкоджень великим кораблям у грі. Якщо після знищення великих кораблів ви все ще маєте жетони пошкоджень, ви втрачаєте позostalі жетони пошкоджень.

П: Що буде, якщо «Штурмовик-розвідник» відкриє нейтральну карту з колони галактики?

В: Нічого не відбувається. Поверніть цю карту в колоду галактики долілиць.

П: Чи можна вибрати, щоб суперник отримав Силу, коли він грає «Дуроспигун», а маркер Сили перебуває на останній поділці повстанців?

В: Ні, ви повинні скинути карту з руки, бо це той варіант властивості, який ви можете застосувати.

П: Скільки разів за хід можна застосувати властивість «Явін IV»?

В: Більшість властивостей можна застосувати один раз за хід. Однак «Явін IV» має властивість зі словом «Коли», яку застосовують щоразу, коли виконується умова (див. розділ «Коли» на с. 27).

© & ™ Lucasfilm Ltd. Назва «Fantasy Flight Games» і логотип «FFG» – власність «Fantasy Flight Games». Компанія «Fantasy Flight Games» розташована за адресою 1995 West County Road B2, Розвелл, MN 55113, США, 651-639-1905. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

Українське видання © 2023 Geekach Games • www.geekach.com.ua.

ТВОРЦІ ГРИ

Автор і розробник гри: Калєб Грейс

Продюсерка: Моллі Гловер

Редагування: Б. Д. Флорі та Алекс Вернер

Коректура: Алексіс Дікема та Сем Греґор-Стюарт

Керівник відділу карткових ігор: Колін Фелпс

Художники: Лоренс Сміт та Крістофер Гош

Керівниця художнього відділу: Мерседес Опгайм

Обкладинка: Джейк Мюррей

Ілюстрації: Девід Арділа, Тіціано Барачі, Крісті Баланеску, Колін Боєр, Метт Бредбері, Марк Балагао, Ровіна Кай, Джей Бі Касакоп, Александр Денш, Ентоні Девайн, Олександр Єлічев, Маріуш Гендзель, Сергій Глушаков, Стів Гамільтон, Джоел Гастек, студія «Imaginary», Ніколаус Інженері, Мічал Іван, Томаш Єдрушек, Джейсон Юта, Алекс Кім, Леонід Козієнко, Рейвен Мімура, Марк Молнар, Джейк Мюррей, Амін Нексеві, Борха Піндадо, Влад Райсан, Адам Шумперт, Стівен Сомерс, Даррен Тан, Раян Вейл, Маґалі Вільнев, Андреа Зафіратос і Бен Цвайфель

Арт-директор: Джефф Лі Джонсон

Керівник арт-дирекції: Тоні Бредт

Координатор контролю якості: Зак Тевалтомас

Координаторка ліцензування: Дана Картрайт

Менеджерка ліцензування: Шеррі Анісі

Менеджери виробництва: Джастін Енґер та Остін Літцер

Креативний візуальний директор: Браян Шомбург

Старший керівник проекту: Джон Франц-Віхлац

Директор маркетингу: Джим Картрайт

Виконавчий розробник гри: Нейт Френч

Керівник студії: Кріс Гербер

Особлива подяка Майклу Богґсу, Раяну Фралічу та Джейсону Сві.

LUCASFILM LIMITED

Схвалення ліцензії: Лоренс Круз і Браян Мертен

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проекту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладач: Артем Деменко

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка: Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Іван Сірченко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Ішук, Сергій Тодоров і Тетяна Ішук



ВОЛОДАР ПЕРСНІВ

ПРИГОДИ В СЕРЕДЗЕМ'І



«Пригоди в Середзем'ї» — це кооперативна гра, у якій гравці подорожують Середзем'ям і б'ються з ворогами. Лише злагоджена взаємодія допоможе гравцям здолати всі труднощі й перешкоди, які створює повністю інтегрований ігровий застосунок. Без застосунку грати в «Пригоди в Середзем'ї» не можна. Перед початком гри завантажте й установіть безплатний застосунок «Journeys in Middle-earth».



www.fantasyflightgames.com

© 2021 Fantasy Flight Games. Middle-earth, The Lord of the Rings, and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used, under license, by Fantasy Flight Games. The FFG logo is a © of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners.

