

STAR WARS™

ЗОВНІШНЄ КІЛЬЦЕ™

ЯК ГРАТИ



ОГЛЯД ГРИ

Приміряй на себе роль мисливця за головами, контрабандиста чи найманця та залиш свій слід у галактиці! Подорожуй Зовнішнім кільцем на власному кораблі, наймай відомих персонажів «Зоряних Воєн» у свій екіпаж та виконуй завдання Повстанців, Імперії, Хаттів та Синдикату.

Мета гри — стати найславетнішим найманцем, живою легендою. Щоразу, як історії про твої неймовірні звершення ширитимуться галактикою, ти здобуватимеш славу!

ЯК КОРИСТУВАТИСЯ ЦИМ ПОСІБНИКОМ?

Цей посібник розроблено спеціально для того, щоб допомогти новим гравцям зрозуміти основні правила гри «ЗОВНІШНЄ КІЛЬЦЕ». Прочитай його перед тим, як починати свою першу партію. Якщо під час гри у тебе виникнуть додаткові питання, використай Довідник, що входить до складу цієї гри. Там є пояснення, додаткові правила та особливі винятки, що не увійшли до цього посібника.

Ключова концепція: Карти Банку Даних

Банк Даних — це колода пронумерованих карт, яку не треба тасувати. Час від часу (наприклад, під час підготовки до гри) тобі потрібно буде отримати карту з певним номером. Просто перебирай колоду, поки не знайдеш карту із відповідним номером на звороті. Візьми цю карту і розіграй її.

Щоб тобі було легше знаходити потрібні карти, тримай їх у колоді по порядку: №1 із самого верху, №92 — на денці колоди. Коли хтось із гравців скидає карту Банку Даних, поверни її в колоду на відповідне місце.

Якщо є декілька карт із однаковим номером (кілька крапок під номером на звороті карти), візьми випадкову карту з цим номером із колоди.



Зворот карти Банку даних

Офіційний дистриб'ютор та імпортер в Україні:

KILOGAMES

просп. Петра Григоренка, 22/20

Київ, Україна

www.kilogames.com.ua

КОМПОНЕНТИ:



12 аркушів Кораблів



4 планшети гравців
(з 4 маркерами слави)



16 жетонів репутації
(по 4 для кожної фракції)



22 жетони контактів



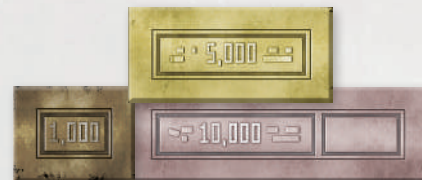
16 жетонів патрулів
(по 4 для кожної фракції)



8 жетонів персонажів
(з пластиковими підставками)



40 жетонів пошкоджень



60 жетонів кредитів
(1,000×40; 5,000×16 і 10,000×4)



1 Довідник



70 карт зустрічей
(по 10 кожного типу)



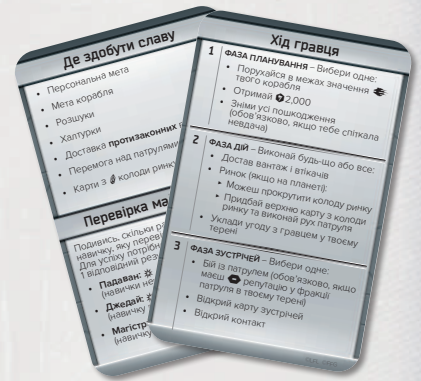
70 карт ринку



53 карти Банку Даних



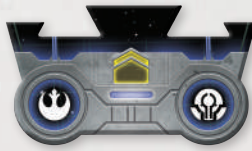
8 карт персонажів



4 карти підказок



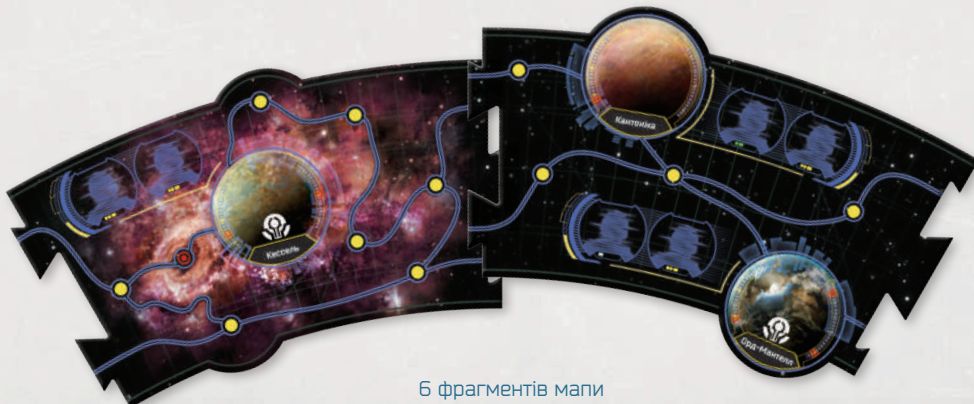
12 жетонів мети



2 заглушки для мапи



10 Карт Шінту



6 фрагментів мапи

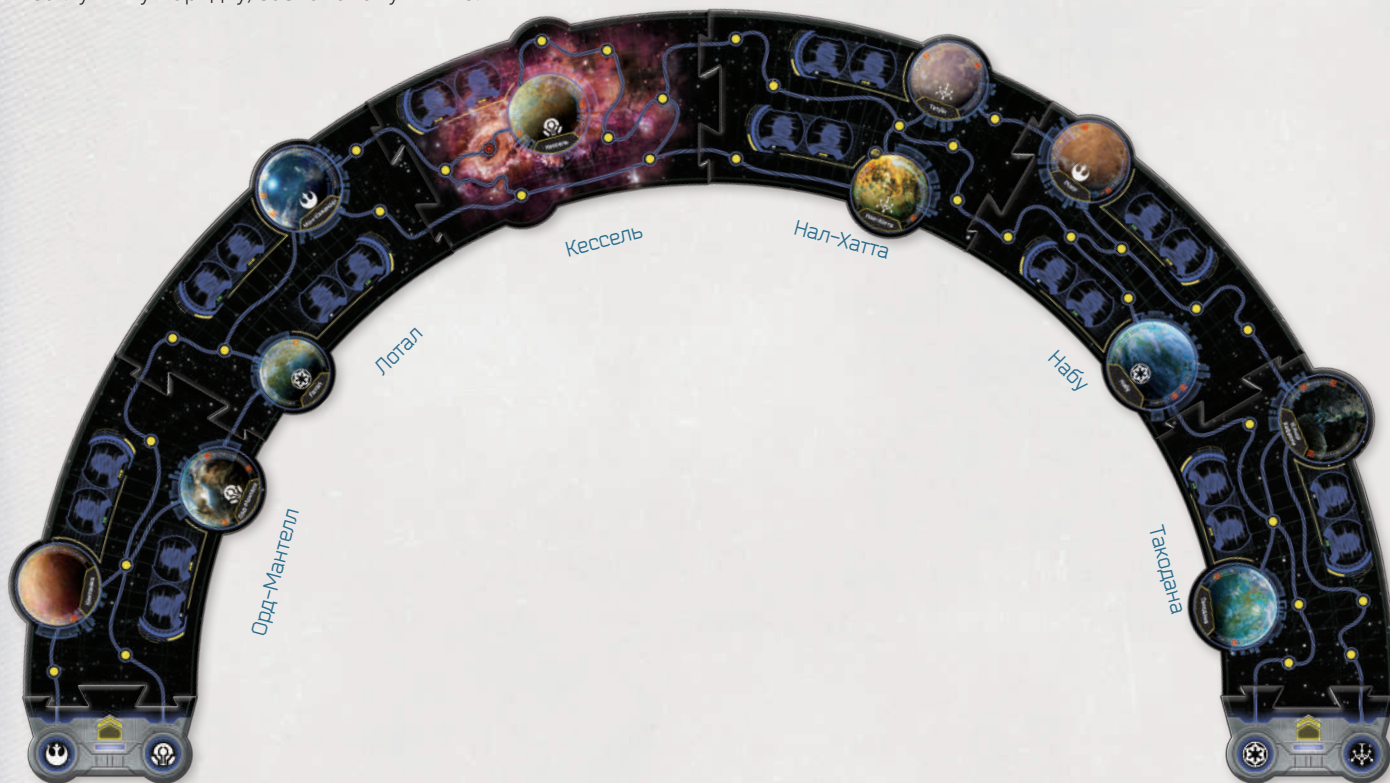


6 Кубиків

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перед початком гри виконай наступні кроки. Якщо плануєш зіграти партію на одного гравця, доведеться здійснити додаткові приготування (пояснення на сторінках 14–15).

1. **Склади мапу.** Розташуй фрагменти мапи та заглушки у порядку, зазначеному нижче:

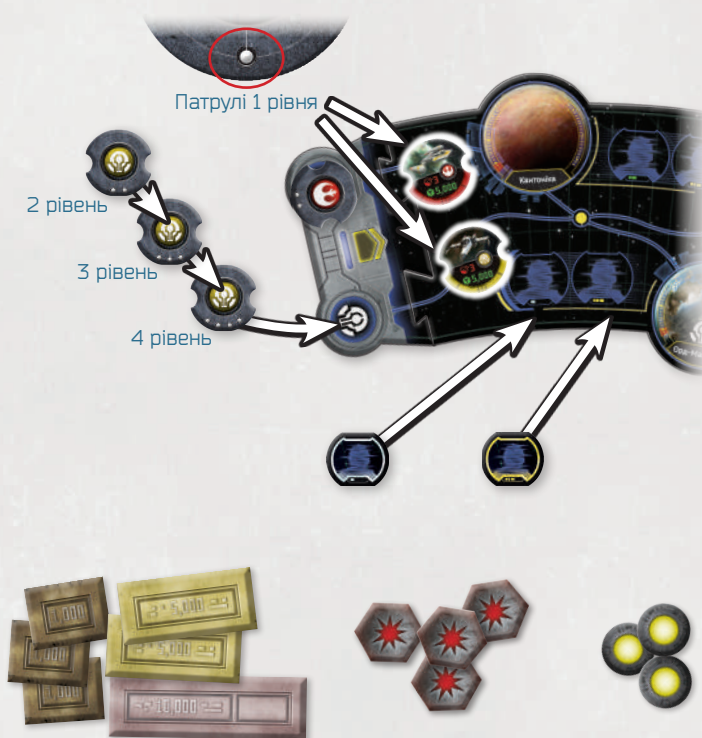


2. **Розстав патрулі.** У кожній фракції є патрулі чотирьох рівнів. Рівень патруля визначається кількістю крапок на звороті. На заглушках мапи є символи фракцій, від яких відходять лінії навігаційних маршрутів. На лініях є навігаційні точки (жовті кружечки).

Візьми всі 4 жетони однієї фракції та знайди позначку цієї фракції на заглушці мапи. Поклади жетони другого, третього і четвертого рівнів на цю позначку долілиць (згори 2, потім 3, з самого низу — 4). Патруль першого рівня поклади на найближчу навігаційну точку горілиць. Повтори те саме для усіх інших фракцій.

3. **Розташуй контакти.** Розклади всі жетони контактів долілиць та ретельно їх перемішай. Потім випадковим чином розклади контакти долілиць на відповідні позначки на мапі. Слідкуй, щоб колір та кількість крапок на звороті жетона контакту були такі ж, як і на позначці, куди його кладуть.

4. **Підготуй запас жетонів.** Відсортуй жетони кредитів, пошкодь і мети та поклади у зручному місці поруч із мапою.



5. Вибери персонажа. Кожен гравець повинен кинути всі 6 кубиків. Хто викине більшу суму * та * — стане першим гравцем. Починаючи з нього чи з неї, всі учасники за годинниковою стрілкою вибирають собі персонажа та отримують відповідні компоненти:

- а. 1 карту вибраного персонажа стороною з «Персональною Метою» догори.
- б. 1 жетон вибраного персонажа на підставці.
- в. 1 планшет гравця з маркером слави, встановленим на позначці «0».
- г. 4 жетони репутації (по 1 кожної фракції). Постав їх на відповідні позначки на планшеті. Докладніше про репутацію написано далі.
- ґ. 1 двосторонній аркуш startового корабля. Кожен гравець сам обирає, на якому кораблі подорожувати (G9 «Такелажник» або модифікований транспорт G-1A).
- д. 1 карта-підказка.
- е. Жетони кредитів. Перший гравець отримує 4,000 кредитів. Далі за годинниковою стрілкою: другий — 6,000; третій — 8,000 і четвертий гравець отримує 10,000 кредитів.



б. Підготуй персонажа. Гравці одночасно виконують інструкції, наведені внизу їхньої карти персонажа.

- а. Кожен гравець отримує з Банку Даних карту з номером, вказаним на карті персонажа (див. «Ключова концепція: Карты Банку Даних» на стор. 2). Якщо карта має позначку «Вантаж», гравець кладе її у слот «Вантаж» у верхній частині аркуша корабля. В іншому разі карту слід розмістити в слоті «Халтурка або Розшук» у нижній частині планшета гравця.
- б. Кожен гравець ставить жетон свого персонажа на ту планету на мапі, яка вказана на щойно отриманій карті Банку Даних.
- в. Якщо в інструкції вказана репутація, слід пересунути жетон репутації вказаної фракції у відповідну ділянку (+ або -).



7. Підготуй колоди. У грі багато колод, їх слід підготувати наступним чином:

- а. Візьми карти ринку та розділи їх за символами на звороті. Карти з однаковими зворотами утворюють колоду, в результаті вийде 6 різних колод. Ретельно перетасуй кожну з них. Тепер виклади колоди долілиць під мапою. Відкрий верхні карти усіх колод (поклади верхню карту горілиць на верх відповідної колоди).
- б. Розділи карти зустрічей на 7 різних колод, користуючись символами на звороті. Ретельно перемішай кожну з колод та поклади їх долілиць поруч із відповідними планетами поблизу мапи.
- в. Розташуй колоду Банку Даних так, щоб усім гравцям було зручно брати карти.
- г. Збери усі невикористані аркуші кораблів в один стос і поклади його осторонь. Гравці зможуть придбати ці кораблі під час гри.



Тепер можеш розпочати гру.

ЯК ГРАТИ

«Він походив за правилами. Крик справі не допоможе» — Сі-ЗПіО

Незважаючи на те, що це гра про негідників та злочинців, правила справедливі та цивілізовані. Починаючи з першого гравця (та продовжуючи за годинниковою стрілкою), усі учасники по черзі робитимуть хід. Під час ходу слід виконати три наступні фази у зазначеному порядку.

- 1. Фаза планування:** Ти можеш пересуватися, зняти усі пошкодження або отримати 2,000 кредитів.
- 2. Фаза дій:** Ти можеш виконати будь-яку кількість дій, у тому числі придбати карти з ринку та доставити вантаж чи спійманого втікача.
- 3. Фаза зустрічей:** Ти потрапляєш у халепу, зазвичай отримуючи Карту Зустрічей з того місця, де зараз знаходишся.

Детальний опис усіх фаз міститься на наступних сторінках цієї книги. Короткий виклад перебігу кожної фази є також на картах-підказках.

Після закінчення Фази зустрічей твій хід завершено. Тепер має ходити гравець ліворуч від тебе. Продовжуйте здійснювати ходи по черзі за годинниковою стрілкою, доки один із вас не переможе.

ЯК ПЕРЕМОГТИ

«Люди багато про мене розповідають. І не женуть» — Лендо Калриссіан

Незалежно від того, який шлях ти обереш, подорожуючи **Зовнішнім Кільцем**, твоя мета — стати найславетнішим найманцем галактики.

Щойно один із гравців досягне позначки «10» на шкалі слави, гра закінчується, а цей гравець перемагає.

У першій грі для перемоги достатньо отримати 8 рівень слави (замість 10). Так ти з друзями зможеш опанувати правила за короткий проміжок часу.

Підняти свій рівень слави можна різними шляхами:

- Досягни мети, що вказана на карті персонажа та аркушах кораблів
- Виконуй халтурки та полюй на втікачів
- Доставляй протизаконні вантажі
- Перемагай у боях із патрулями 2-го та 3-го рівнів
- Використовуй карти з колоди особливих товарів (♠)

Детальний опис кожного з варіантів здобуття слави ти знайдеш у цій книзі згодом. Коротка довідка також є на картах-підказках.

Щоразу, як зростає рівень твоєї слави, переміщай маркер слави на відповідну кількість поділок на шкалі слави.



У цього гравця 10 слави. Цілоком достатньо для перемоги.

Деякі властивості та ефекти впливають на найславетнішого гравця (тобто на гравця з найбільшим рівнем слави). Якщо декілька гравців одночасно мають найбільший рівень слави, то кожен з них є найславетнішим. Також це означає, що на початку гри всі гравці є найславетнішими.

Ключова концепція: репутація

«Ти Джаббі набрид. Йому не потрібні контрабандисти, які скидають вантаж при появі імперського крейсера» — Грідо

Твої дії впливатимуть на те, як фракції галактики ставитимуться до тебе. Наприклад, якщо ти вкрадеш щось у Джаббі, то ризикуєш посваритися з Хаттами.

У Зовнішньому Кільці є чотири впливові фракції. Їх назви та позначки є на сторінці 16.

Твоя репутація серед представників впливових фракцій відображається на планшеті гравця жетонами репутації. На планшеті завжди має бути по одному жетону репутації для кожної фракції. Кожен жетон повинен знаходитись в одному з трьох положень:

- **➕ Позитивна репутація:** жетон розміщений зверху на шкалі репутації. Це означає, що фракція розглядає тебе як цінного союзника. Ти можеш отримати з цього певні переваги під час сутичок із патрулями чи розіграшу карт зустрічей (детальне пояснення буде згодом).
- **➖ Нейтральна репутація:** жетон розміщений посередині шкали репутації. Фракція не вважає тебе ворогом, проте й не довіряє. Ти не отримуватимеш ані переваг, ані штрафів від цієї фракції.
- **➗ Негативна репутація:** жетон знизу на шкалі репутації. Фракція бачить у тобі загрозу та спробує ліквідувати тебе за найпершої нагоди. Ефекти карт зустрічей та патрулі цієї фракції ускладнять тобі життя (детальне пояснення буде згодом).

Багато ефектів допоможуть тобі отримати або ж змусять втратити репутацію у тієї чи іншої фракції. Коли ти здобуваєш 1 репутацію, пересунь відповідний жетон на одну поділку в бік позитивної репутації. Коли втрачаєш — на одну поділку в бік негативної.

Якщо ти вже маєш позитивну репутацію у фракції, а ефект каже тобі отримати репутацію, то нічого не відбувається. Так само, якщо ти вже маєш негативну репутацію, а ефект змушує втратити репутацію, то нічого не відбувається.



Наприклад, у тебе була **➖** репутація у Повстанців. Ти втрачаєш 1 репутацію у Повстанців

ФАЗА ПЛАНУВАННЯ

«Стрибати у гіперпростір, це не жуків кропити, хлопче» — Хан Соло

Під час фази планування ти готуєшся до активних дій.

Обери та виконай **один** із наступних варіантів:

- Пересунь свого персонажа по карті (нижче є пояснення, як рухатись).
- Зніми усі пошкодження зі свого персонажа та корабля. Пошкодження зазвичай можна отримати в бою, детальне пояснення буде згодом.
- Отримай 2,000 кредитів. Це означає, що тобі довелося витратити час на невеличку обладунок: вибити з когось борг за відсоток, простежити, щоб важлива зустріч пройшла як слід, перевірити незначну аферу тощо.
- Деякі властивості карт мають заголовок «ПЛАНУВАННЯ». Просто зроби те, що вказано під цим заголовком.

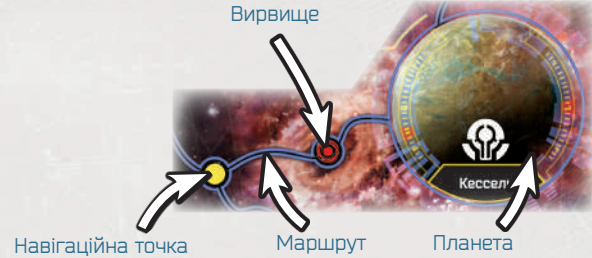
Після виконання цієї фази переходь до фази дій.

Як подорожувати зовнішнім кільцем

Незалежно від того, яким чином ти здобуваєш славу: полюєш на втікачів, перевозиш вантаж чи займаєшся іншою незаконною діяльністю, тобі треба подорожувати галактикою, щоб досягти мети.

Якщо під час фази планування було вибрано рух, пересунь свого персонажа по карті на кількість поділок (теренів), що не перевищує можливості твого гіперприводу (☄).

На карті є три типи теренів, по яких ти можеш пересуватися: планети, навігаційні точки та Вирвище. Терени вважаються сусідніми, якщо вони з'єднані навігаційним маршрутом.



Незапланована зупинка

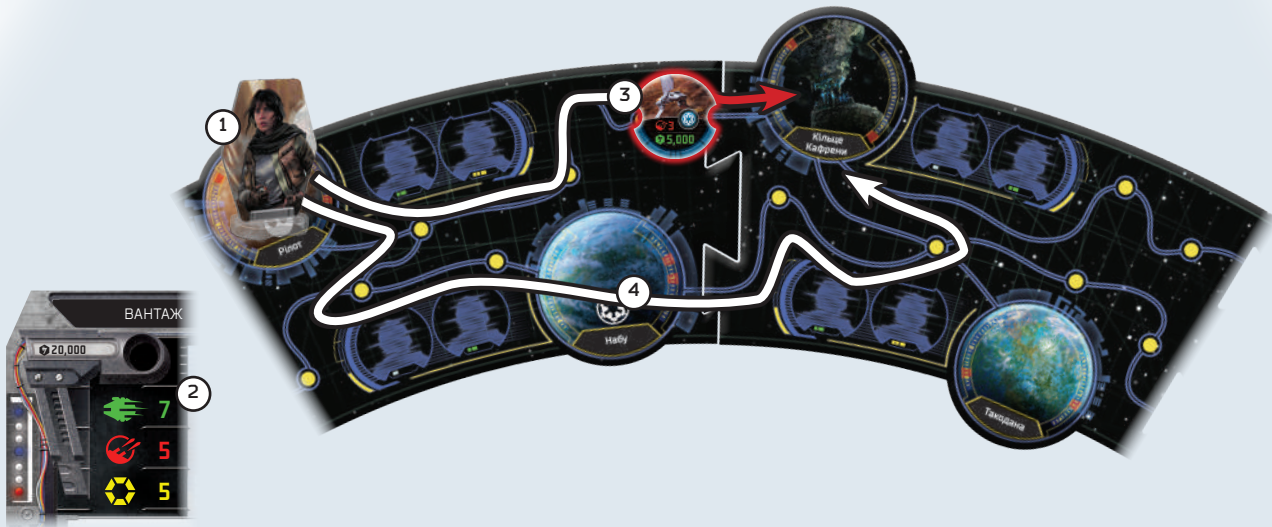
У грі є два елементи, крізь які неможливо пролетіти, доведеться натомість зупинитися: Вирвище та патрулі.

Якщо ти потрапляєш на терен Вирвища, то маєш зупинитися (фаза планування завершена, починай виконувати фазу дій).

Якщо тобі довелося стати на один терен із патрулем і у тебе немає позитивної репутації у фракції цього патруля (розділ «Ключова концепція: репутація» на сторінці 6), доведеться зупинитися. Але якщо у тебе є позитивна репутація, наприклад, у Імперії, ти можеш вільно пересуватися крізь терени з імперськими патрулями. Більш детально про патрулі буде пізніше.

Вирвище та патрулі змушують тебе зупинитися, тільки коли ти стаєш на один терен із ними. Коли ти покидаєш такий терен, твоєму руху нічого не заважатиме.

Приклад руху



1. Джин Ерсо знаходиться на Ріолоті та хоче потрапити на Кільце Кафрени під час фази планування.
2. Гіперпривід її корабля (☄) дозволяє рухатися на 7 теренів, а найкоротший шлях до Кільця Кафрени налічує всього 4 терени.
3. Проте на шляху стоїть імперський патруль. Оскільки Джин не має позитивної репутації у Імперії, вона мала б зупинитися на терені з патрулем.
4. Замість того, щоб потрапляти на очі патрулю, Джин обирає інший маршрут до Кільця Кафрени.

ФАЗА ДІЙ

«Генератор гіперприводу Ті-14? Ти щасливець! Я єдиний з місцевих, в кого він є. Тільки хіба не легше купити новий корабель? Це було би дешевше»
— Ватто

Дії — саме те, що ти можеш робити у грі. На відміну від фаз планування та зустрічей, у фазі дій ти можеш виконати **будь-яку кількість дій**. Проте кожен дію можна виконати лише раз за хід. Усього є чотири варіанти:

- **Угода:** Обміняйся картами з іншим гравцем, що знаходиться в одному терені з тобою.
- **Ринок:** Якщо ти на планеті, купи карту із однієї з колод ринку.
- **Доставка:** Скинь карти вантажу та розшуку на вказаних планетах та отримай винагороду.
- **Розіграй дію з карти:** Деякі властивості карт мають заголовок «Дія». Просто зроби, що вказано на карті. Ти можеш розіграти будь-яку кількість дій з карт, проте кожен таку дію можна виконати лише один раз за хід.

Коли виконаєш усі бажані дії, переходи до фази зустрічей.

Угода

Обери іншого гравця, з яким перебуваєш в одному терені та обміняйся навіаєм картами розшуку, вантажем, членами екіпажу, спорядженням та обладнанням.

Можна обмінятися будь-якою кількістю карт. Ти можеш обміняти одну свою карту на дві чи три карти іншого гравця, якщо він чи вона на це погодиться.

Галактичні Кредити в борг

Під час укладання Угоди ти обмінюєшся з іншим гравцем лише картами, однак кредити ти можеш отримати від іншого гравця у будь-який час свого ходу. Це можна зробити будь-де на мапі (не обов'язково бути разом на одній планеті чи одній навігаційній точці). Ти можеш зробити це посеред виконання дії (наприклад, коли купуєш карту на ринку).

Часто гравці дають кредити в обмін на обіцянку щось зробити. Наприклад, ти даєш іншому гравцеві 1,000 кредитів, щоб допомогти йому вийти з дуже скрутного становища. Проте він обіцяє тобі повернути 2,000 кредитів наступного ходу. За правилами гри така угода є абсолютно прийнятною. Проте гравці не зобов'язані дотримуватися обіцянок. Це означає, що гравець, який взяв у тебе кредити в борг, може вирішити взагалі їх не віддавати.

Що таке кредити?

Галактичні кредити — це найбільш ходова валюта Галактичної Імперії. У грі кредити позначені символом (₪) та представлені жетонами кредитів різного номіналу.

Твої жетони кредитів зберігаються на планшеті гравця. Коли ти платиш за щось кредитами, то кладеш відповідну суму у запас жетонів кредитів. Можеш взяти решту, якщо це необхідно.

Ринок

Ринок — основне джерело замовлень на розшук втікачів чи перевезення вантажів, тут можна підрядитись на халтурку, придбати спорядження та обладнання. Ти можеш купити щось на ринку, тільки якщо знаходишся на планеті.

Якщо ти виконуєш цю дію, можеш обрати **одну** з колод ринку та прокрутити її: візьми відкриту карту та поклади її під низ колоди. Потім поклади верхню карту на верх колоди горілиць. Так ти маєш змогу знайти ту карту, яка тобі більше підходить, або не дати опонентам взяти хорошу карту, яку ти купувати не збираєшся. Прокрутити колоду можна **лише раз за дію**.

Незалежно від того, чи прокручувалась колода, чи ні, ти можеш придбати **одну карту**. Це може бути верхня карта **будь-якої колоди ринку** (не обов'язково тієї, яка прокручувалась). Візьми придбану карту собі, а потім відкрий верхню карту колоди (поклади її горілиць на верх колоди). Якщо на відкритій карті є символ патруля, то патруль має порухатися (пояснення нижче).

Кожна карта у верхньому правому куті має вказану ціну у кредитах (буває й 0 кредитів). Щоб придбати карту, просто заплати відповідну суму (дивись «Що таке кредити» ліворуч). Потім розташуй карту під планшетом гравця чи аркушем корабля у слот, що відповідає типу карти. Наприклад, карту «Вантаж» потрібно помістити у слот «Вантаж» твого корабля.



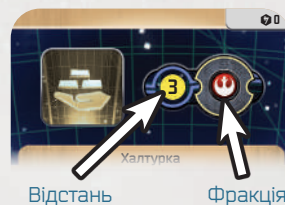
У кожному слоті може бути лише одна карта. Якщо в тебе немає порожніх слотів відповідного типу, можеш скинути одну з карт, щоб звільнити місце.

Деякі карти ринку мають належність, що вказана перед властивістю. Наприклад: **ПРОТИЗАКОННО, ЗБРОЯ, БРОНЕКОСТЮМ**. Належність завжди написана великими літерами. Належність не дає якихось особливих ефектів, проте на неї можуть посилатися інші властивості.

Рух патрулів

Після придбання карти ти мусиш відкрити верхню карту з тієї ж колоди ринку. Якщо **на щойно відкритій карті** є символ патруля, патруль має здійснити рух. Зауваж, патруль рухається тільки **після придбання чи отримання карти**. Після прокручування колоди патруль не рухається.

Кожен такий символ патруля вказує фракцію та відстань. Іншими словами, символ вказує, патруль якої фракції і на яку відстань повинен пересунутись у напрямку до тебе.



Після здійснення купівлі на ринку ти відкриваєш таку карту. Патруль повстанців рухається в твою сторону на три терени.


Якщо до тебе веде кілька навігаційних маршрутів, то саме ти обираєш, яким із них полетить патруль. Проте, якщо патруль може дістатися до тебе під час цього руху, він має рухатися найкоротшим шляхом.

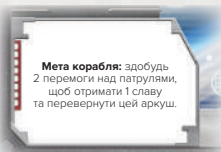
Патруль може вільно пересуватися крізь Вирвище та закінчити свій рух на будь-якому терені мапи (навіть на планеті чи на терені з іншим патрулем). Якщо патруль зупинився на одному терені з тобою, **не починай перестрілку**. Ти вступиш у бій з патрулем під час своєї фази зустрічей, якщо все ще перебуватимеш із патрулем на одному терені і матимеш негативну репутацію у його фракції.

У грі завжди є один патруль кожної фракції. Якщо патруль знищено, виведи жетон із гри та відкрий новий жетон тієї ж фракції (пояснення згодом).

Зазвичай патрулі рухаються, коли гравці щось купують на ринку. Проте деякі властивості карт теж дозволяють патрулям пересуватися. У такому разі просто зроби те, що написано на карті.

Придбання кораблів

Кarti з колоди ринку з позначкою  — зазвичай нові кораблі. Коли ти купуєш таку карту, візьми відповідний аркуш корабля. Відклади поточний аркуш корабля до стосу аркушів, а на його місце поклади щойно придбаний аркуш корабля метою догори (приклад ліворуч). Прибери всі пошкодження з корабля, однак залиши усі карти на кшталт вантажу, екіпажу чи обладнання. Розмісти їх у відповідних слотах.



Мета корабля

Обмін

Коли ти купуєш карту, то можеш скинути будь-який вантаж, спорядження чи обладнання, щоб зменшити ціну покупки на ціну скинутих карт. Поклади скинуті карти під низ відповідних колод.

Коли купуєш корабель, ти завжди обмінюєш його та отримуєш знижку, що дорівнює ціні поточного корабля (вказана у верхньому правому куті аркуша корабля).

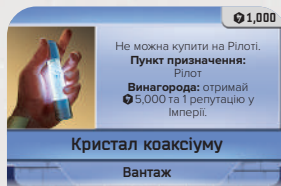
Ти не можеш отримати кредит під час обміну, можеш тільки знизити вартість до 0 кредитів, навіть якщо сумарна вартість скинутих карт більша від вартості придбання.

Доставка

Ти часто отримуватимеш на ринку карти розшуку чи вантажу. Такі карти потрібно доставити на певну планету, щоб отримати винагороду. Зауваж, що карти розшуку мають інші умови, такі як захоплення певного контакту (пояснення згодом).

Якщо ти знаходишся на планеті, вказаній у «Пункті призначення» карти вантажу, можеш виконати дію Доставка та отримати винагороду. Поклади карту доставленого вантажу **під низ відповідної колоди**.

Якщо є декілька вантажів, які потрібно доставити на планету, де ти знаходишся, можеш доставити їх усі під час однієї дії Доставка (почергово достав усі ці вантажі в зручній для тебе послідовності).



Пункт призначення та Винагорода за доставку вантажу

ФАЗА ЗУСТРІЧЕЙ

«Ніде більше немає мерзеннішого кубла швалі і покидьків»

— Обі-Ван Кенобі

Після виконання всіх дій ти переходиш до зустрічей у своєму терені. Зазвичай це означає, що ти потрапиш у сюжетні пригоди на планеті, де знаходишся, зустрінеш відомих персонажів всесвіту «Зоряних Воєн» чи втрапиш у сутичку.

Під час фази зустрічей ти маєш обрати один із наведених нижче варіантів. Детальні пояснення всіх варіантів є у наступних розділах.

- **Вступи у бій із патрулем:** вступи у космічний бій із патрулем, жетон якого стоїть на тому ж терені мапи, що й ти. Якщо ти маєш негативну репутацію у фракції цього патруля, то **мушиш вступити у космічний бій** і не можеш обирати інші варіанти зустрічей.
- **Відкрий карту Зустрічей:** Візьми карту зустрічей терену, у якому знаходишся.
- **Відкрий Контакт:** Відкрий жетон контакту на планеті, де знаходишся. Це дозволить тобі розіграти відповідну карту Банку Даних та найняти члена екіпажу.
- **Розіграй властивість Зустріч:** Деякі карти мають властивість, позначену словом «ЗУСТРІЧ». Просто зроби те, що там написано.

Вступи у бій із патрулем

Подорожуючи галактикою, ти зіткнешся з патрулями різних фракцій.



Під час бою з патрулем завжди використовуй озброєння корабля (особливості космічного бою пояснено нижче).

Якщо бій програно, пересунь патруль на один терен в будь-яку сторону.

Якщо за тобою перемога, то ти втрачаєш одну репутацію у фракції цього патруля. Потім отримуєш винагороду, вказану на жетоні (кредити чи славу) і виводиш жетон з гри. Відкрий верхній жетон патруля цієї фракції зі стосу, що лежить на заглибці мапи, та поклади його горілиць на найближчу до заглибки навігаційну точку.

Зауваж, що патрулі 4 рівня тобі не по зубах (вони мають «—» у значенні озброєння корабля). Ці патрулі завжди завдають достатньо пошкоджень, щоб знищити твій корабель і завжди перемагають у бою (не кидай кубики для проведення бою).

Відкрий карту Зустрічей

У галактиці незліченність планет і зірок. І у кожній своїй унікальна історія.

Візьми верхню карту зустрічей з колоди, що відповідає терену, у якому ти знаходишся (на звороті карт колоди зображена планета, на якій ти знаходишся, чи навігаційна точка). Карта зустрічей має до трьох різних розділів. Знайди той, що відповідає твоєму терену, зачитай текст вголос та виконай



Боба Фетт знаходиться на Набу, тож він розіграє розділ карти зустрічі, що відповідає Набу.



вказівки. Потім поверни карту під низ відповідної колоди.

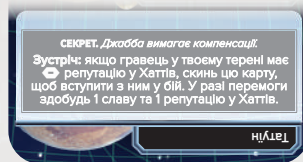
Далі розділ може поділятися на частини, залежно від певних умов, наприклад, від твоєї репутації у певної фракції. Виконай ту частину розділу, що відповідає твоїй поточній ситуації.

Деякі карти зустрічей мають розшук, вантаж, екіпаж, халтурку, спорядження чи обладнання внизу карти. Ефект карти може вказати тобі отримати цей розшук, вантаж, екіпаж, халтурку, спорядження чи обладнання. Якщо такоє стане, поклади карту у відповідний слот свого планшета чи аркуша корабля замість того, щоб повертати карту під низ колоди. Розташуй карту під планшетом чи аркушем так, щоб прикрити усі інші розділи карти зустрічей.

Секрети на картах зустрічей

Деякі ефекти карт позначені як **СЕКРЕТ**. У такому разі прочитай текст **подумки** (не вголос), залиш карту собі і нікому не показуй. Секрети легко впізнати. Вони написані догори дригом і мають позначку: «Секрет».

Ти можеш розіграти секрет потім, дотримуючись інструкцій на карті. Поклади секрет долілиць поряд із собою. Карта секрету не займає слотів аркуша корабля чи планшета гравця.



Секрет на Kartі Зустрічей

Чого очікувати на теренах зовнішнього кільця?

На деяких планетах є позначки фракцій. Карти зустрічей цих планет допоможуть тобі покращити репутацію у цих фракцій чи отримати винагороду за те, що ти вже маєш позитивну репутацію.

Зверни увагу, що на звороті карт зустрічей вказаний найпоширеніший тип винагород на цих картах. Тобі треба мати це на увазі під час вибору варіанта зустрічей.

Відкрий контакт

Ти не єдина цікава особа у галактиці. У космопортових наливайках можна зустріти відомих гангстерів, героїв повстання та найвищі чини Імперії.

Біля кожної планети є два жетони контактів, що були розташовані там на початку гри: вважається, що ці жетони знаходяться на планеті. Щоб відкрити контакт, обери жетон на своїй планеті та переверни його горілиць.

Номер карти Банку Даних



Потім відкрий відповідну карту Банку даних (на прикладі вище це №12). Прочитай верхній розділ карти та виконай вказівки. Залежно від результату, карта може стати членом твого екіпажу. В такому разі розташуй карту у відповідному слоті під аркушем корабля так, щоб було видно тільки частину карти з екіпажем.

Якщо властивість не дозволяє тобі залишити карту, поверни її в колоду Банку Даних.

Зазвичай властивості прибирають жетон контакту з мапи. Якщо ж жетон залишається на мапі, то надалі він лежить горілиць. Будь-який гравець може обрати цей жетон під час фази зустрічей та «відкрити контакт» за звичайними правилами.

Деякі контакти мають позначку фракції (☺☹☹☹☹) або дроїда (👤). У цих позначок немає особливих ефектів, проте на них можуть посилатися різноманітні властивості. Кожен контакт також має ґатунок (сірий, зелений чи жовтий). У ґатунку немає ефектів, проте він використовується під час підготовки до гри та для розшуку (пояснення згодом).

Таємно подивись на контакт

Деякі властивості можуть дозволити тобі таємно подивитися на контакт. Щоб це зробити, візьми жетон контакту з мапи та подивись, хто на ньому зображений. Не показуй його іншим гравцям. Потім поклади жетон долілиць на місце. Ця властивість **не дозволяє** тобі дивитися відповідну карту Банку Даних.

Звісно, ти можеш сказати іншим гравцям, хто там (а можеш збрехати). Проте показувати жетон комусь іншому заборонено.



Карта №12 Банку Даних

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

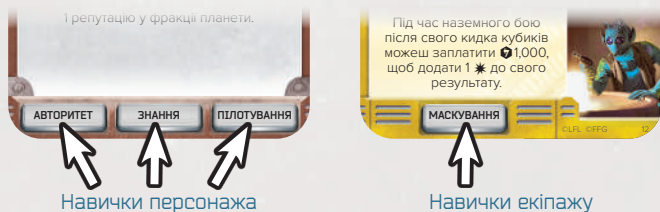
«Незабаром ти навчишся цінувати мене». — Джабба Хатт

Тепер ти знаєш, як робити ходи. Проте перед початком гри тобі слід також розібратися в деяких інших правилах. Наприклад, як пройти перевірку майстерності, провести бій, вполювати втікача чи впоратись із халтуркою.

Перевірка майстерності

Персонажі та члени екіпажу мають навички у різних галузях від пілотування до ремонту. Від навичок персонажа залежить тип задач, які йому легше виконати. Наприклад, якщо у персонажа є навичка Пілотування, то він досвідчений пілот, який літає краще від своїх ворогів.

У тебе є усі навички, вказані внизу карти персонажа, також ті, що вказані у членів твого екіпажу.



Багато карт просять тебе перевірити майстерність (наприклад: «Перевір Пілотування»), щоб визначити, як тобі вдасться впоратися із завданням. Ти можеш перевірити майстерність, навіть якщо в тебе немає відповідної навички. Просто шанси на успіх будуть нижчими.

Коли ти перевіряєш майстерність, кинь два кубики та визнач, чи вдалось пройти перевірку. Щоб пройти перевірку, потрібно викинути «успіх» хоча б на одному кубіку. Які результати вважаються успішними? Це залежить від твоїх навичок.

- **Падаван** (у тебе немає потрібних навичок): Тобі потрібно викинути хоча б 1 крит (✱) для успіху.
- **Джедай** (потрібна навичка вказана один раз): Якщо хоча б на одному кубіку випало крит (✱) або хіт (✱), ти успішно проходиш перевірку.
- **Магістр** (потрібна навичка вказана більше одного разу): Перевірку пройдено, якщо хоча б на одному кубіку випало крит (✱), хіт (✱) або фокус (☉).

Коли ти перевіряєш майстерність за вказівкою карти, то на цій же карті і вказано, що відбудеться в залежності від результату. Якщо на карті вказано лиш те, що відбудеться при одному результаті (тільки успіх або тільки провал), це означає, що при іншому результаті не відбувається нічого.

Наприклад: Хан Соло розіграє карту зустрічі, де написано: «Перевір Пілотування. У разі провалу твій корабель отримує 1 пошкодження». Він кидає два кубики, на яких випадає 1 «пусто» і 1 хіт (✱). На його карті персонажа є вміння Пілотування, тому для успіху гравцеві потрібно викинути хоча б 1 крит (✱) або хіт (✱). У нього випав хіт (✱), перевірку пройдено і жодних пошкоджень корабель не отримує.

БІЙ

Бій відбувається, коли карта каже тобі вступити у бій (наприклад, карта розшуку, пояснення пізніше) або коли ти вступаєш у бій із патрулем (дивись «Вступити в бій із патрулем» на сторінці 9). Гравці не можуть атакувати один одного, крім випадків, коли властивості на картах прямо кажуть одному гравцеві вступити в бій з іншим гравцем.

Наземний і космічний бій

Є два типи бою: наземний та космічний. Під час наземного бою ти використовуєш значення атаки (☹) та витривалості (☼) з карти персонажа. У космічному бою використовуй значення атаки (☹) та броні (☼) з аркуша твого корабля.



Коли карта каже тобі вступити у бій, вона зазвичай вказує, який це має бути бій: наземний чи космічний. Коли ти вступаєш у бій з патрулем, це завжди космічний бій. Коли ти вступаєш у бій з іншим гравцем (коли карта це дозволяє), то обираєш наземний бій, якщо ви знаходитесь на планеті, або космічний, якщо ви перестрілися в космосі.

Як відбувається бій

Базові правила бою дуже прості. Гравець-нападник (це той, чий зараз хід), кидає стільки кубиків, скільки вказано у значенні атаки, і рахує, скільки випало пошкоджень. Кожен хіт (✱) рахується за 1 пошкодження, кожен крит (✱) — за 2. Фокус (☉) не завдає пошкоджень, проте може використовуватися властивостями карт.

Після того, як нападник порахував кількість завданих пошкоджень, атакований повторює ті самі дії. Потім кожен гравець отримує стільки пошкоджень, скільки випало на кубиках опонента.

Коли пошкодження отримує персонаж (наземний бій), поклади на карту персонажа відповідну кількість жетонів пошкоджень. Коли пошкодження отримує корабель (космічний бій), поклади на аркуш корабля відповідну кількість жетонів пошкоджень.

Бій завершується після того, як обидва учасники отримали пошкодження. Якщо ефекти вимагають визначити переможця (наприклад, у секретах є ефект — «у разі перемоги»), перемагає гравець, який викинув більше пошкоджень. Якщо обидва гравці завдали один одному однаково кількість пошкоджень, перемагає нападник.

Бої з патрулями і картами

Коли ти вступаєш у бій з патрулем чи картою, гравець ліворуч від тебе кидає кубики та робить інші дії за атакованого.

На відміну від гравців, патрулі та карти не мають витривалості чи броні, тому вони не отримують пошкоджень. Замість цього в них є ефекти залежно від того, перемогли вони в бою чи програли (пояснення на відповідних картах та в розділі «Вступити в бій з патрулем» на сторінці 9).

Розгорнутий приклад бою на сторінці 12.

Невдача

Коли на карті твого персонажа накопиться кількість жетонів пошкоджень, що дорівнює витривалості, або на аркуші корабля накопиться кількість жетонів пошкоджень, що дорівнює броні, тебе спіткала невдача. Поклади жетон персонажа лежачи на терені, де він стояв. Ти **втрачаєш 3,000 кредитів та усі карти секретів** (поклади їх під низ відповідних колод зустрічей).

Коли тебе спіткала невдача, ти можеш завершити виконання поточної дії, але мусиш пропустити усі незіграні фази або дії.

Персонаж,
якого
спіткала
невдача



Під час наступної фази планування ти маєш зняти з себе всі пошкодження. Ти не можеш рухатися, отримувати кредити чи виконувати ефекти «Планування». Поверни жетон персонажа у звичайне положення. Ти знову можеш поринути у вир пригод.

Якщо властивості дозволять тобі зняти пошкодження раніше, ніж почнетесь твоя фаза планування, і після цього на твоему персонажі та кораблі буде недостатньо пошкоджень для невдачі, одразу ж поверни жетон у звичайне положення. У найближчу фазу планування ти можеш обирати будь-який варіант.

Персональна мета

На карті кожного персонажа вказана персональна мета. Виконавши цю мету, ти здобуваєш 1 славу (це вказано на карті) та перевертаєш карту іншою стороною догори. Тепер замість мети на карті є властивість, якою ти можеш користуватися.

У багатьох випадках для виконання мети тобі доведеться виконати одне й те ж саме завдання кілька разів. У такому разі клади на карту персонажа жетон мети щоразу, як виконаєш завдання. Так буде видно, скільки разів його виконано. Коли перевернеш карту, скинь усі жетони мети, що на ній були.



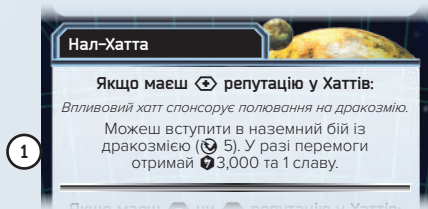
Жетон мети

Наприклад: Лендо Калрисиан повинен доставити два протизаконних вантажі, щоб виконати персональну мету. Щоразу, як він доставляє протизаконний вантаж, поклади жетон мети на його карту персонажа.

Мета корабля

У кожного корабля, який ти можеш купити на ринку, є мета. Ця мета працює так само, як і персональна мета. Виконавши мету корабля, ти здобуваєш славу та перевертаєш аркуш корабля догори тією стороною, де вказана особлива властивість (та славетна назва) корабля.

Приклад Бою



3



4



5




1. Боба Фетт витягнув карту зустрічі, де написано «можеш вступити в наземний бій». І вирішив: чом би й ні.
2. Його атака дорівнює 3.
3. Він кидає 3 кубики, на яких випадає 4 пошкодження.
4. Гравець, що сидить ліворуч, кидає 5 кубиків за

дракозмію, як вказано на карті. Загалом він викидає 3 пошкодження.

5. Оскільки Боба Фетт завдав більше пошкоджень, ніж дракозмія. Він премагає в бою і отримує 3,000 кредитів та 1 славу, як вказано на карті.
6. Боба Фетт отримує 3 пошкодження і кладе 3 жетони пошкоджень на карту персонажа.

Халтурка

«Зараз у мене козирне легке замовлення. Я все поверну. Плюс трохи накину. Ти тільки краплину зачекай з боргом». — Хан Соло

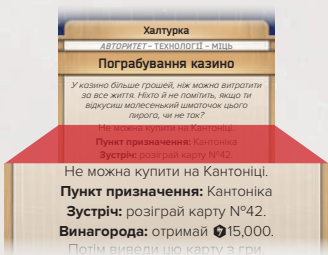
Халтурка — це гори кредитів та слава за завдання, з яким і дитина впорається. Саме так думають усі найманці, коли беруться за справу. Деякі персонажі починають гру з халтуркою. Також халтурку можна знайти в  колоді ринку.

Під час виконання халтурки ти будеш проходити перевірку майстерності певних навичок, перелік яких є над назвою халтурки. Деякі з них написані курсивом. Це означає, що, проваливши перевірку, ти, скоріш за все, не впораєшся з халтуркою. Але ретельно добираючи екіпаж, ти зможеш отримати великий спектр навичок для успішного виконання будь-якої халтурки.

Пам'ятай, навіть якщо в тебе немає потрібної навички, ти все ще можеш спробувати пройти перевірку майстерності (просто з меншими шансами на успіх).

Як впоратися з халтуркою

Щоб спробувати виконати халтурку, на початку фази зустрічей ти маєш бути в пункті призначення, вказаному на карті. Під час фази зустрічей ти можеш обрати виконання цієї халтурки. У такому разі виконай інструкції на карті халтурки. Найімовірніше, це буде вказівка взяти певну карту з колоди Банку Даних.



Халтурка «Пограбування казино» каже розіграти карту банку даних №42.



На карті Банку Даних є перелік кроків, які слід виконати, щоб впоратися з халтуркою та отримати винагороду. Читай карту вголос, починаючи з розділу 1, та зупиняйся, якщо треба перевірити майстерність чи вступити у бій. Після завершення розділу **переходь до наступного за порядком розділу**, якщо карта не вказує робити інакше.

Якщо тебе спіткала невдача, халтурку не виконано. В такому випадку ти закінчуєш хід (не розіграй інших розділів з карти). Поверни карту Банку Даних у колоду, але залиш собі карту халтурки. Ти можеш спробувати розіграти її у майбутньому.


Ефекти карти вказують тобі, коли ти впораєшся з халтуркою. Щойно це відбудеться, поверни карту Банку Даних у колоду та отримай винагороду, вказану у карті халтурки (зазвичай це кредити, слава та/або репутація). Також там буде вказівка скинути карту, або вивести її з гри (читай праворуч «Скинути чи Вивести з гри»).

Бій під час виконання халтурки

Звісно, під час ризикованих нальотів та зухвалих пограбувань перестрілки не рідкість. На багатьох картах Банку Даних є вказівки вступити у бій (гравець ліворуч кидає за ворога). Якщо тебе спіткала невдача, халтурку не виконано. Якщо ти ще живий/жива, продовжуй виконання халтурки. Карта банку даних може мати спеціальні інструкції залежно від того, як закінчився бій: твоєю перемогою чи поразкою.

Розшук

«Я не обмежую вас у ваших методах, але вони потрібні мені живі. Нікого не знищувати!» — Дарт Вейдер

Розшук — це місія з пошуку та захоплення (або ліквідації) певних контактів. Деякі персонажі починають гру з розшуком. Також розшук можна знайти в  колоді ринку.

Щоб отримати винагороду за розшук, потрібно **знайти** контакт, вказаний на карті. А потім **перемогти** його.

Кожен жетон контакту має ґатунок на звороті (одну або кілька крапок певного кольору). Ґатунок вказано й на карті розшуку. Використовуй цю інформацію, щоб полегшити пошук (наприклад, якщо ти шукаєш зелений контакт, пропускай планети, де немає зелених жетонів контактів).

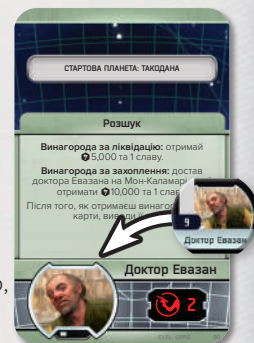
Зазвичай, коли ти відкриваєш контакт, тобі потрібно взяти відповідну карту з колоди Банку Даних (пояснення на сторінці 10). Але якщо відкритий контакт є на одній із твоїх карт розшуку, ти можеш вступити з ним у бій, **замість** того, щоб відкривати карту Банку Даних.

Також на карті розшуку вказана атака контакту з позначкою наземного або космічного бою (вступай з контактом у відповідний тип бою). Гравець ліворуч кидає кубики за контакт.

Якщо ти переміг у бою, обери: ліквідувати втікача (виведи жетон контакту з гри) та отримати винагороду за ліквідацію, або захопити втікача (поклади жетон контакту на карту розшуку). Ти можеш доставити захопленого втікача на планету, вказану на карті розшуку, та отримати винагороду за захоплення (дивись «Доставка» на сторінці 9). Після того, як доставиш захопленого втікача, **виведи жетон контакту з гри**.

Якщо бій завершився твоєю перемогою, але ти маєш достатню кількість пошкоджень, щоб зазнати невдачі, спочатку ліквідуй або захопи втікача, а вже потім зазнаєш невдачі.

Після того, як отримаєш винагороду за розшук, **виведи карту з гри** (а не скидай її). Якщо ти програв бій, залиш карту розшуку у себе, а жетон контакту на планеті.



Захоплений втікач на карті розшуку.

Скинути чи Вивести з гри

Багато ефектів протягом гри казатимуть тобі скинути карту. Коли тобі треба скинути карту зустрічі, ринку чи Штінту, поклади її долілиць у низ відповідної колоди. Коли ти скидаєш карту Банку Даних, поверни її у відповідну колоду на своє місце по номерах.

Деякі ефекти кажуть **вивести** карту чи жетон із гри. У такому випадку відклади карту чи жетон у коробку. Виведені компоненти не використовуватимуться у грі до завершення партії.

Член екіпажу в розшуку

Інколи ти матимеш карту розшуку з утікачем, якого немає на жодній планеті, бо один із гравців уже завербував його у свій екіпаж.

Якщо у тебе є карта розшуку з членом твого екіпажу, ти можеш вступити з ним у бій **під час фази зустрічей**. Член екіпажу використовує значення атаки з карти розшуку, як зазвичай. Якщо ти перемагаєш, поверни карту екіпажу в колоду Банку Даних та захопи або ліквідуй утікача. Якщо ти програєш, член екіпажу тікає на найближчу планету (поверни карту екіпажу в колоду Банку Даних та поклади жетон контакту на найближчу порожню позначку контакту на мапі).

Коли ти вступаєш у бій із членом свого екіпажу, ти не можеш використовувати його властивості чи навички.

Ти можеш взятися за розшук члена екіпажу іншого гравця. Якщо ти знаходишся на одному терені з цим гравцем, то можеш вступити в бій із його членом екіпажу під час своєї фази зустрічей. Перед початком бою цей гравець вирішує, чи буде захищати свого члена екіпажу.

- Якщо він вирішує захищати члена екіпажу, ти вступаєш у бій із гравцем, а не з контактом. Вступи в наземний бій, якщо ви на планеті. Вступи в космічний бій, якщо ви у навігаційній точці або у Вирвищі.
- Якщо він вирішує не захищати члена екіпажу, ти вступаєш у бій з контактом. Гравець ліворуч від тебе кидає за нього кубики, використовуючи тип бою та кількість кубиків із карти розшуку.

Незалежно від того, чи захищає гравець свого члена екіпажу, чи ні, якщо ти перемагаєш у бою, скинь карту екіпажу та захопи або ліквідуй жетон контакту. Якщо ти програєш бій, член екіпажу просто залишається в іншого гравця без додаткових ефектів.

РЕЖИМ ДОВГОЇ ГРИ

Досвідчені гравці можуть грати у довший та епічніший варіант гри. У такому разі гравець перемагає, коли отримує 12 слави, а не 10, як зазвичай. Якщо ви з друзями вирішили зіграти в такий варіант, переконайся, що всі учасники знають, скільки слави треба отримати для перемоги.

РЕЖИМ НЕЗВІДАНИХ РЕГІОНІВ

Досвідченим гравцям може бути цікаво видозмінювати мапу та щоразу опинятися в нових умовах.

Перед підготовкою до партії, якщо всі учасники згодні, виконай наступні кроки замість використання мапи зі сторінки 4.

1. Збери всі 6 фрагментів мапи в один стос долілиць та перемишай їх випадковим чином. Оскільки фрагменти дещо відрізняються один від одного за формою, рекомендуємо перемишувати їх із заплющеними очима.
2. Переверни верхній фрагмент мапи та приєднай його до заглушки з Повстанцями та Синдикатом.
3. Відкрий наступний тайл та приєднай до вже відкритого. Продовжуй, поки не закінчатся тайли. До останнього приєднай заглушку з Імперією та Хаттами.

Оскільки така мапа складена випадковим чином, вона не настільки збалансована, як мапа зі сторінки 4. Деякі гравці надають перевагу саме такому варіантові, адже він гарантує нові несподівані враження кожної гри.

ГРА НА ОДНОГО

Ти можеш зіграти **Зовнішнє Кільце** без інших гравців. Під час такої партії ти граєш персонажем як зазвичай, але змагаєшся з іншим персонажем, контрольованим Штучним Інтелектом за допомогою карт Штінту. Правила для гри на одного наведені нижче:

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Під час підготовки роби все як зазвичай, окрім таких змін:

- Розклади усі компоненти для Штінту як для звичайного гравця.
- Після того, як обереш персонажа для себе, обери персонажа, проти якого будеш грати. Це має бути персонаж, що починає гру за картою Банку Даних №91 або №92.
- Штінт обирає G9 «Такелажник» в якості стартового корабля.
- Спершу ходиш ти. Отримуєш 4,000 кредитів, а Штінт отримує 6,000 кредитів.
- Для підготовки персонажа Штінту дотримуйся інструкцій з його карти персонажа. Потім поклади жетон мети в пункт призначення з карти вантажу чи халтурки цього персонажа (дивись «Мета Штінту» нижче).
- Ретельно перемишай карти Штінту та поклади їх долілиць біля карти персонажа Штінту. Це колода Штінту.

Перебіг гри

Під час гри роби свій хід як зазвичай. Після кожного твого ходу ходить Штінт. Щоб зробити хід Штінту, візьми верхню карту з колоди Штінту та виконай усе по порядку.

Якщо на карті написано «зроби перше, що підходить», виконай перший пункт цього розділу, якщо можливо. Якщо пункт не призведе до жодного ефекту, або його неможливо виконати (наприклад, у Штінту немає пошкоджень, щоб їх зняти), виконай наступний пункт, і так далі.

Якщо на карті написано «зроби все», виконай усі перелічені пункти по черзі. Пропусти пункти, які не мають ефекту, або їх неможливо виконати.

Після того, як виконаєш усе, що є на карті Штінту, скинь її. Тепер твій хід, роби його як зазвичай.

Перший гравець, що здобуває 10 слави, перемагає у гри.

Кarti і кредити Штінту

Роби зі славою, кредитами та картами Штінту те саме, що з картами звичайного гравця (наприклад, клади Вантаж у відповідний слот корабля Штінту).

Штінт не використовує властивості карт, окрім властивостей, які покращують показники його корабля чи персонажа (наприклад: «Маєш +1 🍀»). Він не виконує персональну мету чи мету корабля.

Мета Штінту

Штінт використовує жетони мети, щоб відзначити планети, куди він може доставити вантаж, чи де він може впоратися з халтуркою. Жетони використовуються, щоб визначити, куди буде рухатися Штінт.

Перший жетон мети Штінту викладається під час підготовки до гри на місце призначення з його стартової карти халтурки чи вантажу. Додаткові жетони викладатимуться на мапу залежно від карт Штінту.

Пересування

Якщо Штінт повинен рухатися, пересунь жетон його персонажа на кількість теренів, що дорівнює значенню гіперприводу його корабля (☚). Він завжди рухається у напрямку найближчого жетона мети на карті. Якщо Штінт вже знаходиться на одній поділці з жетоном мети, він не рухається.

Якщо є кілька шляхів до жетона мети, Штінт рухатиметься найкоротшим. Як і звичайний гравець, Штінт має зупинитися, коли опиняється в одному терені з патрулем, у фракції якого в нього немає позитивної репутації.

На відміну від звичайного гравця, Штінт може пролітати крізь Вирвище, ніби це звичайна навігаційна точка.

Важливо: якщо Штінт має зупинитися у навігаційній точці, але один з двох попередніх теренів був планетою, Штінт зупиниться на планеті, а не летітиме на максимальну дальність свого гіперприводу.

Покупки

Більшість карт Штінту дозволяють йому купувати карти на ринку. На карті Штінту завжди вказана колода, з якої потрібно щось купити (наприклад: «Купи (☒)»). Штінт може купити щось на ринку, тільки якщо він знаходиться на планеті.

Перед придбанням Штінт один раз прокручує вказану колоду, якщо виконується будь-яка з наступних умов:

- Штінт не може придбати карту на планеті, де знаходиться.
- У Штінту не вистачає кредитів на придбання карти.
- У Штінту немає вільних слотів для цієї карти.
- Штінт купує карту з колоди ☚ і верхня карта коштує так само або дешевше, ніж його поточний корабель.

Потім Штінт платить відповідну кількість кредитів за верхню карту вказаної колоди та кладе її у вільний слот.

- Штінт не купує карту, якщо у нього немає вільного слота для цієї карти.
- Штінт має дотримуватись обмежень на картах, на кшталт «Не можна купити на Кесселі».
- Штінт купить корабель за умови, що той коштуватиме дорожче за його поточний корабель.

Після придбання карти відкрий верхню карту тієї колоди ринку та розіграй рух патрулів як зазвичай. Патруль рухається до жетона персонажа Штінту.

Халтурка та Протизаконні вантажі

Деякі карти Штінту кажуть йому виконати халтурку, яка у нього є. У такому разі Штінт просто отримує винагороду, зазначену на карті халтурки. Штінт не бере карт Банку Даних та **не проходить жодних перевірок майстерності**.

Після того, як Штінт виконає халтурку чи доставить вантаж на планету, прибери 1 жетон мети з цієї планети.

Коли Штінт доставляє **протизаконний** вантаж, він ігнорує всі інструкції кинути кубики з карти вантажу. Проте деякі карти Штінту змушують його отримати пошкодження під час доставки **протизаконного** вантажу.

Пояснення

Додаток 3 у Довіднику (сторінки 18–19) містить пояснення та правила вирішення складних ситуацій у гри на одного.

НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автор та розробник: Корі Конечка та Тоні Фанчі

Технічний текст: Адам Бейкер

Продюсер: Моллі Гловер

Технічний редактор: Джеймс Кніффен

Коректор: Гізер Силсбі

Графічний дизайн: Двейн Ніколс, Майкл Силсбей та Кейтлін Гінтер і Тоджер Моа

Керівник графічного дизайну: Крістофер Гош

Обкладинка: Даррен Тан

Ілюстрації: Бернард Бітлер Еріас, Джейкоб Етьенза, Крістофер Баласкас, Тізіано Бараччі, Колін Боєр, Метт Бредбері, Марк Балагао, Адам Бьорн, Джей Бі Касакоп, Сідарт Четарведі, Олександр Челишев, Анна Крістенсон, Лаура Ксаджагі, Александре Дейнче, Ентоні Девайн, Аврора Фолні, Маріуш Гендзель, Захарій Грейвс, Марко Горватін, Одрі Готте, Рафал Гринкевич, Джоел Гастек, Лукаш Яскольський, Джефф Лі Джонсон, Джейсон Юта, Девід Керр, Гіт Корогла, Сем Лемонт, Адам Лейн, Ігнаціо Базан Лазкано, Антоніо Хосе Манзанедо, Марк Молнар, Рейко Мураками, Джейк Мюррей, Амін Нексєві, Девід Оуден Неш, Майк Неш, Борджа Піндадо, Мацей Ребіш, Франциско Ріко, Еміліо Родрігез, Алехандро Сабо, Стефан Сомерс, Йонас Спрінгборг, Ніколас Штольмен, Даррен Тан, Андрея Уґраї, Раян Вейл, Маґалі Вільньов, Джиммі Чанґ та Бен Цвайфель.

Арт-директор: Джефф Лі Джонсон

Контроль якості: Ендрю Янеба та Зак Тевалтомас

Координатори ліцензування: Шеррі Енісі та Лонґ Моа

Менеджер ліцензування: Сімон Елліотт

Менеджер із виробництва: Джейсон Глейв та Ділан Т'єрні

Креативний директор: Браян Шомбург

Старший керівник проєкту: Джон Франц-Віхлач

Старший керівник розробки: Кріс Гербер

Керівник студії: Ендрю Наваро

LUCASFILM LIMITED

Схвалення ліцензії: Кріс Голлагер та Браян Мертен

ТЕСТУВАЛЬНИКИ

Бред Андерс, Крістофер Бек, Дейн Белтрамі, Юст Боєр, Шон Бойк, Френк Брукс, Пол Карлсон, Джим Картрайт, Деніел Ловат Кларк, Девід Кокерлайн, Ітан Кокс, Катерина Д'Агостіні, Андреа Делл'Аґнес, Пол Дайсон, Юлія Фаєта, Маріке Франссен, Деррік Фукс, Натан Гаєк, Аарон Галтом, Коул Гантон, Філіп Д. Генрі, Аніта Гілбердінк, Тім Гекльбері, Ніл Гадсон, Натан Карпінські, Джеймс Найфен, Аланна Льюїс, Кортні Левіс, Скотт Левіс, Еміль де Маат, Скотт Мерлоу, Тодд Мішліч, Джо Олсон, Віра ван Шайк, Олександра Швелб, Леон Тічелаар, Маржн Тічелаар-Гауг, Джейсон Валден та Бен Ваксмен
Окрема подяка всім бета-тестерам.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Олександр Полікарпов

Перекладач і редактор: Михайло Клейменов

Коректорка: Алла Костовська

Верстка: Євгенія Краніна

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905.

Зображення можуть відрізнятися від фактичного зовнішнього вигляду компонентів.

РЕКОМЕНДОВАНИЙ РОЗМІР
ПРОТЕКТОРІВ ДЛЯ КАРТ:

56 × 87 мм
(211 КАРТ)

КОРОТКА ДОВІДКА

На цій сторінці зібрані правила та символи, пояснення яких ти найчастіше шукатимеш під час гри.

Бій

Нападником завжди є той гравець, чий зараз хід. Розіграй наступні кроки:

- Кинь кубики атаки:** нападник кидає стільки кубиків, скільки вказано у значенні атаки (наземної або космічної, залежно від типу бою).
- Порахуй пошкодження:** кожен хіт (✱) — це 1 пошкодження, кожен крит (✱✱) — 2 пошкодження.
- Супротивник кидає кубики та рахує пошкодження:** супротивник кидає стільки кубиків, скільки вказано в значенні його атаки, та рахує, скільки пошкоджень він завдасть.
- Визнач переможця:** гравець, що завдав супротивнику більше пошкоджень, перемагає в бою. У разі нічиєї перемагає нападник. Розіграй усі ефекти, що мають відбутися в залежності від перемоги чи поразки.
- Отримай пошкодження:** кожен гравець отримує стільки пошкоджень, скільки викинув на кубиках опонент. Тільки гравці можуть отримати пошкодження.

Перевірка майстерності

Кинь 2 кубики. Ти проходиш або завалюєш перевірку в залежності від значень, що випали, та навичок, які в тебе є.

- Падаван** (у тебе немає потрібних навичок): тобі потрібен хоча б один крит (✱✱), щоб пройти перевірку.
- Джедай** (потрібна навичка вказана 1 раз): тобі потрібен хоча б 1 крит (✱✱) або хіт (✱), щоб пройти перевірку.
- Магістр** (потрібна навичка вказана кілька разів): тобі потрібен хоча б 1 крит (✱✱), хіт (✱), або фокус (👁️), щоб пройти перевірку.

Фракції



Хатти



Синдикат



Імперія



Повстанці

Злочинний Синдикат

У галактиці існує багато злочинних синдикатів, таких як Чорне Сонце, Сім'я Пайків чи Багрянний Світанок. Це різні організації, проте всі вони тісно пов'язані між собою. Тому якщо ти зрадиш хоча б когось із них, чутки про цей вчинок швидко поширяться усім кримінальним підпіллям.

Саме тому твоя репутація у Синдикату — це загальна репутація серед усіх злочинних синдикатів.

Колоди ринку



Колода розшуку: переважно містить карти розшуку, проте включає карти з халтурками, що дозволяють атакувати інших гравців. У колоді 11 карт.



Колода вантажу: переважно містить карти вантажу, який можна доставити за кредити або, інколи, за славу. У колоді 10 карт.



Колода спорядження та обладнання: спорядження та обладнання, що покращать твою атаку, витривалість, броню корабля чи можливості гіперприводу. У колоді 15 карт.



Колода халтурок: містить переважно карти халтурок, але інколи трапляються члени екіпажу, що допоможуть тобі з будь-якою перевіркою майстерності. У колоді 14 карт.



Колода особливих товарів: містить дорогі карти, які допоможуть тобі здобути славу. У колоді 11 карт.



Колода кораблів: містить карти кораблів, які ти можеш придбати. У колоді 9 карт.

Символи



Хіт



Крит



Фокус



Позитивна



Нейтральна



Негативна



Кредити



Слава



Атака персонажа



Витривалість



Атака корабля



Броня



Гіперпривід



Дроїд

Правила, про які часто забувають

- Ти можеш вступити в бій із утікачем тільки під час своєї фази зустрічей, зазвичай, коли відкриваєш контакт на планеті.
- Якщо тебе спіткала невдача, ти втрачаєш 3,000 кредитів та скидаєш усі свої секрети.
- Патруль рухається після того, як хтось купить карту на ринку. Патруль не рухається після прокрутки колоди.
- Коли ти програєш бій патрулю, пересунь патруль на один терен у будь-якому напрямку.
- Коли ти перемагаєш у бою з патрулем, то втрачаєш репутацію у фракції цього патруля та отримуєш винагороду, вказану на жетоні цього патруля.
- Якщо декілька гравців одночасно мають найбільший рівень слави, то кожен із них є найславетнішим. Це означає, що на початку гри усі гравці є найславетнішими.