

ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ИЗГОЙ-ОДИН™

ПУТЬ К НАДЕЖДЕ

Настольная игра



ПРАВИЛА ИГРЫ

Дерзкая и непокорная Джин Эрсо узнаёт, что её захваченный в плен отец играет ключевую роль в разработке имперского супероружия. Она решается помочь повстанцам, и ей поручают ответственное задание — похитить чертежи печально известной «Звезды Смерти».

В настольной игре «Путь к надежде» игроки возглавят отряд повстанцев и спланируют похищение чертежей. Это будет непросто, ведь секретные планы охраняют бесстрашные солдаты Империи, бронированные боевые машины и самый грозный военачальник в Галактике. Проводите разведку, побеждайте имперцев, отыскивайте фрагменты чертежей — и подайте Восстанию надежду!

Об игре

«Путь к надежде» — это игра для 3–6 участников, которые выступают на одной стороне и побеждают или проигрывают все вместе. За три раунда игры им необходимо найти как можно больше фрагментов чертежей «Звезды Смерти». Каждый раунд состоит из двух этапов: сначала игроки анализируют данные разведки, которые говорят о том, где скрыты чертежи и кто их охраняет; а затем отправляют в дело героев.



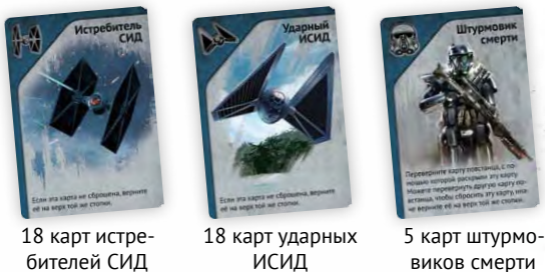
Состав игры

36 карт повстанцев

(6 одинаковых наборов по 6 разных персонажей)



58 карт Империи, а именно:



Подготовка к игре

Каждый игрок получает полный комплект из 6 разных карт повстанцев. В начале игры эти карты лежат перед игроками рубашками вверх. Лишние карты персонажей уберите в коробку, в игре они не участвуют. Случайный игрок получает карту первого игрока и кладёт её рядом со своими картами повстанцев. Разделите карты Империи по типам.

Ход игры

Партия состоит из трёх раундов, которые проходят по одной и той же схеме.

Фаза разведки. Игроки подготавливают колоду Империи, делят её поровну между собой на стопки локаций и смотрят, какие карты им достались в этих стопках. Затем они кладут стопки на стол рубашками вверх и меняют их местами.


Фаза операции. Игроки разыгрывают карты повстанцев, пытаясь определить, в каких стопках находятся карты чертежей «Звезды Смерти», и преодолеть все препятствия на пути к этим чертежам.

Конец раунда. Раунд заканчивается, когда игроки разыграли все свои карты повстанцев (либо раньше, по договорённости).

В конце третьего раунда игроки подсчитывают, сколько карт чертежей им удалось добыть, и определяют, победили они или проиграли.

Фаза разведки

Соберите колоду Империи согласно таблице справа. Это делается следующим образом:

 Положите в колоду нужное число карт истребителей СИД, ударных ИСИД и штурмовиков смерти. Тщательно перемешайте колоду. Лишние карты этих типов остаются **в запасе.**

✈ Добавьте карты особых врагов. В игре восемь таких карт, и все они разные. Случайным образом выберите нужное количество особых врагов и **не глядя** перемешайте их с другими картами колоды. Оставшиеся карты особых врагов во время игры лежат рубашками вверх, смотреть их нельзя.

✈ Вложите в середину колоды нужное количество карт чертежей. Карты чертежей должны идти подряд, чтобы при раздаче они достались разным игрокам. После этого колоду уже не перемешивайте.

| Число игроков | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-------------------|----|----|----|----|
| Истребители СИД | 6 | 9 | 11 | 14 |
| Ударные ИСИД | 6 | 9 | 11 | 14 |
| Штурмовики смерти | 4 | 4 | 5 | 5 |
| Особые враги | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Чертежи | 2 | 2 | 3 | 3 |
| Всего карт | 21 | 28 | 35 | 42 |

Получившуюся колоду Империи раздайте поровну всем игрокам: каждый получит 7 карт. Игроки смотрят, какие карты им достались, и стараются их запомнить, особенно если им досталась карта чертежей. Можно рассказать другим игрокам, какие у вас карты, но показывать их не следует. Записывать карты, фотографировать или фиксировать их иным способом, кроме запоминания, тоже нельзя.

Затем каждый игрок в закрытую перемешивает доставшиеся ему карты Империи и кладёт на стол отдельной стопкой рубашками вверх. Это стопки локаций. На столе их будет столько же, сколько игроков, и в некоторых из них будут чертежи. Задача игроков — выяснить, в каких стопках чертежи «Звезды Смерти», и добраться до них.

Переложите стопки локаций на столе, чтобы никто не знал, где какая лежит. Это делается следующим образом. Сначала закрывают глаза все, кроме первого игрока, а он меняет местами стопки, как считает нужным. Затем закрывают глаза все, кроме второго игрока, и тот тоже меняет местами стопки. На этом фаза разведки заканчивается.

Пример фазы разведки при игре втроем: игроки добавляют в колоду 6 карт истребителей СИД, 6 карт ударных ИСИД, 4 карты штурмовиков смерти и 3 карты случайных особых врагов. Затем вкладывают в середину колоды 2 карты чертежей так, чтобы они шли подряд. Колода раздается на троих: каждый смотрит полученные 7 карт, запоминает, что ему досталось, перемешивает полученные карты и кладёт рубашками вверх на стол. Затем игроки перекладывают стопки на столе. Время приступать к операции!

Фаза операции



Теперь игроки берут на руки карты повстанцев, которые лежат перед ними (а первый игрок — ещё и карту первого игрока). Фаза операции состоит из нескольких ходов. В начале хода каждый игрок выбирает с руки одну карту повстанца и кладёт перед собой в открытую. Когда все карты выложены, игроки

разыгрывают их и переворачивают — начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Когда все выбранные карты повстанцев разыграны, каждый игрок передаёт оставшиеся на руке карты (в том числе карту первого игрока) своему соседу слева, и начинается новый ход.





Пример одного хода: в начале фазы операции Иван кладёт карту Бодхи, Мария — карту Кассиана, а Николай — карту Джин. Карта первого игрока у Ивана, поэтому он начинает. С помощью карты Бодхи он смотрит две верхние карты первой стопки локации, кладёт их под низ стопки и переворачивает карту Бодхи. Мария разыгрывает карту Кассиана. Она тоже раскрывает верхнюю карту из первой стопки: там её подстерегает ударный ИСИД. Свойство карты Кассиана позволяет сбрасывать карты истребителей СИД, но не ударных ИСИД, а потому не срабатывает. Мария переворачивает карту Кассиана и возвращает карту ударного ИСИД на верх стопки лицевой стороной вниз. Наконец Николай разыгрывает карту Джин. В первой стопке искать чертежи не стоит, поскольку сверху лежит ударный ИСИД. Николай решает испытать удачу во второй стопке и раскрывает карту звёздного разрушителя. Все игроки вынуждены сбросить с рук карты Джин — задание провалено, потому что в этом раунде они уже не смогут взять карты чертежей.

В течение хода игроки могут обсуждать, какие карты им лучше выбрать и как их лучше разыграть. Однако они не могут обмениваться картами (кроме передачи руки налево в конце хода), менять порядок их розыгрыша, отказываться выбирать или разыгрывать карты. Карту повстанца разыгрывает тот игрок, который выложил её с руки.

Конец раунда

Раунд заканчивается в конце того хода, когда выполнено хотя бы одно из следующих условий (ход обязательно доигрывается до конца):

 Хотя бы у одного игрока не осталось карт повстанцев на руке (карта первого игрока не в счёт).

 Игроки решили не доигрывать раунд, потому что уже получили все доступные в этом раунде карты чертежей или считают, что уже не смогут их получить.

Каждый игрок кладёт перед собой в закрытую все карты с руки, включая карту первого игрока. Если у кого-то из игроков больше шести карт повстанцев, он отдаёт случайные лишние карты повстанцев тем игрокам, у кого их меньше шести. В итоге перед каждым игроком должно лежать 6 карт повстанцев (необязательно все разные — их состав зависит от того, какие карты игрок выбирал в течение раунда), а перед одним из них — ещё и карта первого игрока.

Если закончился третий раунд, партия завершается. В противном случае игроки сортируют карты Империи по типам и готовятся к следующему раунду.



Конец партии

После третьего раунда игра заканчивается. Игроки подсчитывают, сколько карт чертежей «Звезды Смерти» они сумели получить за три раунда, и определяют исход игры по следующей таблице.

| Число добытых чертежей | | | Результат |
|------------------------|-----------|-----------|---|
| 3–4 игрока | 5 игроков | 6 игроков | |
| 0–3 | 0–5 | 0–6 | Этого явно недостаточно, и Альянсу повстанцев не выстоять. Общее поражение игроков. |
| 4 | 6 | 7 | Наши инженеры тщательно изучат чертежи и найдут уязвимые места. Общая победа игроков. |
| 5 | 7–8 | 8 | Мы нашли вентиляционную шахту. Пилоты, к бою! Славная победа! |
| 6 | 9 | 9 | Наш флот уничтожил «Звезду Смерти». Альянс торжествует. Блестящая победа! |

Карты повстанцев и Империи

Разыгрывая карту повстанца, игрок раскрывает верхнюю карту какой-либо стопки локаций. Что произойдёт после этого, зависит от того, какой персонаж разыгрывается и какую карту раскрыл игрок. Ниже подробно описаны свойства карт повстанцев и карт Империи. Не забывайте переворачивать карты повстанцев после того, как они были разыграны.

Если вы должны сбросить карту Империи, верните её в запас к картам того же типа. Если вы должны сбросить карту повстанца, положите её перед собой лицевой стороной вниз.

Бодхи Рук. Посмотрите две верхние карты любой стопки, покажите их всем игрокам, а потом положите под низ той же стопки в любом порядке в закрытую. Свойства раскрытых карт при этом не срабатывают (как если бы они не были раскрыты).



Джин Эрсо. Раскройте верхнюю карту любой стопки. Если вы раскрыли карту чертежей, игроки забирают её себе — они успешно добыли очередной фрагмент планов «Звезды Смерти». Если вы раскрыли карту истребителя СИД или ударного ИСИД, верните эту карту на верх стопки рубашкой вверх. Если вы раскрыли карту особого врага или штурмовика смерти, разыграйте её свойство.



Бэйз Мальбус. Раскройте верхнюю карту любой стопки. Если вы раскрыли карту истребителя СИД или ударного ИСИД, сбросьте её. Если вы раскрыли карту чертежей, особого врага или штурмовика смерти, разыграйте её свойство.



Кассиан Андор. Раскройте верхнюю карту любой стопки. Если вы раскрыли карту истребителя СИД, сбросьте её и после этого можете раскрыть следующую карту той же стопки, с тем же эффектом (можете и не раскрывать). Таким образом можно сбросить сколько угодно карт истребителей СИД, если они идут подряд. Если вы раскрыли карту ударного ИСИД, верните её на верх стопки рубашкой вверх. Если вы раскрыли карту чертежей, особого врага или штурмовика смерти, разыграйте её свойство.



Чиррут Имве. Раскройте верхнюю карту любой стопки. Если вы раскрыли карту ударного ИСИД, сбросьте её и после этого можете раскрыть следующую карту той же стопки, с тем же эффектом (можете и не раскрывать). Таким



образом можно сбросить сколько угодно карт ударных ИСИД, если они идут подряд. Если вы раскрыли карту истребителя СИД, верните её на верх стопки рубашкой вверх. Если вы раскрыли карту чертежей, особого врага или штурмовика смерти, разыграйте её свойство.

K-2SO. Раскройте верхние карты двух любых стопок (одновременно, не одну за другой). Если вы раскрыли карты одинакового типа (две карты истребителей СИД, две карты ударных ИСИД, две карты штурмовиков смерти, две карты особых врагов или две карты чертежей «Звезды Смерти»), сбросьте обе раскрытые карты. Обратите внимание, что к чертежам это тоже относится — игроки не получают их, а теряют. Если же эти карты разные, то раскрытые карты истребителей СИД и ударных ИСИД возвращаются на верх своих стопок рубашкой вверх, а карты чертежей, особых врагов и штурмовиков смерти разыгрываются в любом порядке на ваше усмотрение.



Обратите внимание: в левом верхнем углу каждой карты Империи находится символ, указывающий на её тип.

Истребитель СИД, ударный ИСИД. Если вы раскрыли эту карту при розыгрыше такой карты повстанца, которая позволяет её сбросить, сбросьте её. В противном случае верните её на верх той же стопки рубашкой вверх.



Штурмовик смерти. Когда вы раскрыли эту карту, можете перевернуть другую открытую карту повстанца (ещё не разыгранную на этом ходу), чтобы сбросить карту штурмовика смерти.



Эта перевёрнутая карта не будет разыграна, её владелец пропустит этот ход. Если вы не хотите или не можете перевернуть другую карту, карта штурмовика смерти возвращается на верх той же стопки рубашкой вверх. Карта того повстанца, который разыгрывался, в любом случае переворачивается.

Чертежи «Звезды Смерти». Если вы раскрыли эту карту при розыгрыше карты Джин Эрсо, игроки забирают карту чертежей себе и держат перед собой в открытую до конца игры (либо пока не будут вынуждены её сбросить из-за карты «Засада»). В противном случае положите её под низ той же стопки рубашкой вверх.



Особые враги

Когда вы раскрыли карту особого врага, она разыгрывается согласно своему тексту. После этого переверните лицевой стороной вниз карту повстанца, открывшего карту особого врага.

Подкрепления: Истребители СИД. Сбросьте эту карту. Положите на верх каждой стопки локации одну карту истребителя СИД из запаса рубашкой вверх. Если в запасе их недостаточно, положите столько, сколько есть, на любые стопки по вашему выбору.



Подкрепления: Ударные ИСИД. Сбросьте эту карту. Положите на верх каждой стопки локации одну карту ударного ИСИД из запаса рубашкой вверх. Если в запасе их недостаточно, положите столько, сколько есть, на любые стопки по вашему выбору.



Обратите внимание: когда вы сбрасываете раскрытые карты истребителей СИД и ударных ИСИД, они возвращаются в запас. Карты «Подкрепление» могут вернуть их из запаса обратно в игру.

Звёздный разрушитель. Сбросьте эту карту. Каждый игрок кладёт перед собой рубашкой вверх все карты того же повстанца, при розыгрыше которого вы раскрыли эту карту, и переворачивает все открытые карты этого повстанца. Карты этого повстанца не участвуют в поиске чертежей в этом раунде, но остаются лежать перед игроками. Если у игрока нет такой карты, карта звёздного разрушителя на него не действует.



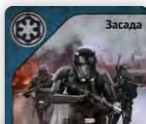
AT-ST. Сбросьте эту карту. Переверните все открытые карты повстанцев, выложенные во время этого хода. Фактически на этом ход заканчивается.



Имперский танк. Сбросьте эту карту. Каждый игрок выбирает одну карту повстанца у себя на руке и кладёт её перед собой рубашкой вверх. Эти карты не участвуют в поиске чертежей в этом раунде, но остаются лежать перед игроками. Если у игрока нет карт на руке, карта Имперского танка на него не действует.



Засада. Сбросьте эту карту. Игроки сбрасывают одну из ранее полученных карт чертежей (не имеет значения, в каком раунде они её получили). Если таких карт у них нет, ничего не происходит.



AT-АСТ. Разыгрывается аналогично карте штурмовика смерти, но для сброса требует перевер-



нуть другую открытую карту того же повстанца, при розыгрыше которого была раскрыта карта АТ-АСТ. Обратите внимание, что карта АТ-АСТ – единственная из карт особых врагов, которая не сбрасывается при раскрытии, а может вернуться на верх своей стопки локации. Если при розыгрыше К-250 вы раскрыли карты штурмовика смерти и АТ-АСТ, то не можете сбросить обе эти карты, поскольку обе требуют перевернуть открывшую их карту, а это можно сделать только раз.

Дезинформация. Сбросьте эту карту. Возьмите верхние карты из каждой стопки локации, перемешайте их, не раскрывая, и положите по одной из этих карт на верх каждой стопки рубашкой вверх.



Обратите внимание: когда вы разыгрываете свойство раскрытой карты Империи, она не считается верхней картой той стопки, из которой вы её раскрыли.

Быстрая игра

Если вы играете впервые или хотите сыграть короткую партию, можете ограничиться только одним раундом, собрав колоду следующим образом:

| Число игроков | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-------------------|----|----|----|----|
| Истребители СИД | 7 | 10 | 12 | 15 |
| Ударные ИСИД | 7 | 10 | 12 | 15 |
| Штурмовики смерти | 3 | 3 | 4 | 4 |
| Особые враги | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Чертежи | 1 | 1 | 2 | 2 |
| Всего карт | 21 | 28 | 35 | 42 |

Для победы вам необходимо получить все карты чертежей, которые есть в игре.

Создатели игры

Автор игры: Петр Тюленев

Игру тестировали: Евгения Андросова, Илья Белянов, Иван Болдин, Таяна Брыксина, Эмилия Бурханова, Никита Жуков, Игорь Журавлёв, Арсений Иванов, Морфей де Кореллон, Станислав Лис, Алёна Ляшенко, Эдвард Мирный, Дмитрий Никонов, Екатерина Перегудова, Константин Пономарёв, Сергей Раевич, Илья Семёнов, Вячеслав Тен, Илья Хрулёв, Денис Худян, Маргарита Шумская

Продюсер: Николай Пегасов

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Редакторы: Евгения Некрасова, Валентин Матюша

Художник: Сергей Дулин

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.



hobbyworld.ru



© & ™ Lucasfilm Ltd.
starwars.ru

Подготовка колоды Империи

| | | | | |
|-------------------|----|----|----|----|
| Число игроков | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Истребители СИД | 6 | 9 | 11 | 14 |
| Ударные ИСИД | 6 | 9 | 11 | 14 |
| Штурмовики смерти | 4 | 4 | 5 | 5 |
| Особые враги | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Чертежи | 2 | 2 | 3 | 3 |
| Всего карт | 21 | 28 | 35 | 42 |

Исход игры

| Число добытых чертежей | Результат | |
|------------------------|------------|---------------------|
| | 3-4 игрока | 5 игроков 6 игроков |
| 0-3 | 0-5 | 0-6 |
| 4 | 6 | 7 |
| 5 | 7-8 | 8 |
| 6 | 9 | 9 |

Этого явно недостаточно, и Альянсу повстанцев не выстоять. Общее поражение игроков.

Наши инженеры тщательно изучат чертежи и найдут уязвимые места. Общая победа игроков.

Мы нашли вентиляционную шахту. Пилоты, к бою! Славная победа!

Наш флот уничтожил «Звезду Смерти». Альянс торжествует. Блестящая победа!