

STAR WARS™

IMPERIAL ASSAULT™



ПРАВИЛА СХВАТКИ



ВСТУПЛЕНИЕ

Хан Соло стреляет по AT-ST, и заряд из бластера задевает край кабины пилота.

— Сюда смотри, топтыжка неуклюжая! — кричит контрабандист, тут же прячась за грудой хлама.

Пушки AT-ST тут же оживают, и от взрывов кореллианина осыпает грязью и каменной крошкой. Машина с трудом поворачивается, шагами сотрясая землю, и наводит тяжёлые бластеры на цель.

Хан подаёт ладонью знак дуросу, который прячется в кроне дерева.

— Пять... четыре... три... — шёпотом отсчитывает он и затыкает уши.

Две секунды спустя взрыв буквально выбивает воздух из его груди. Когда же мир перед глазами перестает кружиться, Хан усилием воли заставляет себя выглянуть и оценить ущерб. AT-ST пошатывается на одной ноге, тогда как вторая валяется на земле грудой искорёженного металла.

— Тебе стоило выбрать врага по размеру, приятель, — ухмыляется Хан, когда уцелевшая часть машины, не удержав равновесие, с оглушительным грохотом падает наземь.

СТОП!

Перед прочтением этого буклета изучите страницы 1–9 правил базовой игры. Там вы найдёте основные понятия, в которых необходимо разбираться при игре в *Imperial Assault*.

ОБ ИГРЕ

Схватка в *Imperial Assault* — это увлекательный режим игры, рассчитанный на двух игроков. В этом режиме игроки создают отряды, добавляют в них своих любимых персонажей саги Звёздные Войны, после чего сталкивают отряды на поле боя. И только один игрок выйдет из схватки победителем.

В этом режиме применяются те же основные правила, которые вы найдёте в буклете правил базовой игры. Многие стратегии, о которых вы узнаете во время обучающего задания, можно применить и в схватке, чтобы преодолеть сопротивление противника.

Уникальность режима схватки в том, что игроки сами создают отряды. Это позволяет разнообразить игровой процесс, а также наглядно увидеть, насколько хорошо та или иная стратегия работает против различных соперников.

При создании отряда игроки выбирают не только фигурки, но и карты командования. У этих карт есть особые свойства, которые позволяют привнести в игру напряжение и элемент неожиданности.

Комбинации фигурок и карт командования создают различные ситуации, в которых доведётся побывать игрокам, и порождают новые уникальные стратегии. Игроки откроют для себя неожиданные варианты действий, смогут планировать рискованные манёвры и всё время держать ход битвы под контролем.

Схватка — это не просто ветвь сюжета. Этот режим требует от игрока пережить соперника, активно влияя на поле боя.



СХВАТКА

Схватка — особый режим игры, рассчитанный на двух игроков. В её ходе игроки получают очки, уничтожая враждебные фигурки и выполняя поставленные задачи.

Для начала игроки выбирают фигурки и карты командования, чтобы создать отряд. Это детально описано в разделе «Создание отряда» на стр. 6 этого буклета.

ПОДГОТОВКА К СХВАТКЕ

Перед игрой выполните следующие шаги.

1. **Подготовьте отряды и карты командования:** каждый игрок должен набрать карты дислокации общей стоимостью не более 40 очков. Также каждый игрок получает колоду карт командования, состоящую ровно из 15 карт. Выложите ваши карты дислокации перед собой лицевой стороной вверх и перемешайте вашу колоду карт командования.

ОТРЯДЫ ДЛЯ ВАШЕЙ ПЕРВОЙ СХВАТКИ

Если вы играете впервые, каждый игрок получает перечисленные ниже карты дислокации и командования.

Отряд Империи

- **Карты дислокации:** «Дарт Вейдер», «Гвардеец Императора», «Штурмовик», «Штурмовик»
- **Карты командования:** «Молния Силы», «Соблазн Тёмной стороны» и по 1 копии каждой карты со стоимостью 0.

Отряд повстанцев

- **Карты дислокации:** «Люк Скайуокер», «Диала Пассил», «Джин Одан», «Гаархан», «Фенн Сигнис»
- **Карты командования:** «Отразить выстрел», «Сын Скайуокера» и по 1 копии каждой карты со стоимостью 0.

Внимание: планшеты героев во время схватки не используются. Вместо них игроки берут соответствующие карты дислокации героев.

2. **Определите инициативу:** игрок с наименьшей общей стоимостью карт дислокации выбирает, кто из игроков начнёт игру с жетоном инициативы. В случае равенства игроки определяют инициативу случайным образом.



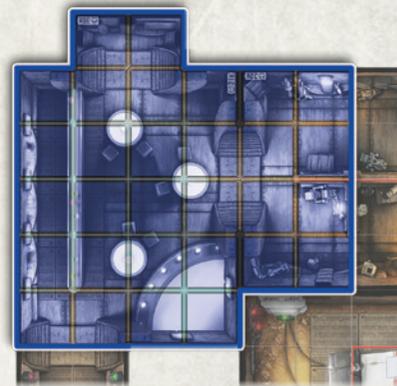
Жетон инициативы

Игрок с инициативой будет выбирать зоны дислокации и совершит первую активацию во время первого раунда.

3. **Определите задание и подготовьте поле и компоненты:** игрок с инициативой перемешивает свою колоду карт заданий-схваток (см. «Создание колоды заданий схватки» на стр. 6) и берёт из неё одну карту. На ней указано название задания, особые правила, а также то, на каком поле будет происходить схватка.

После этого игроки сверяются со схемой, чтобы создать соответствующее заданию игровое поле (см. стр. 7).

4. **Разместите фигурки:** игрок с инициативой выбирает красную или синюю ЗОНУ ДИСЛОКАЦИИ (группу подсвеченных клеток), изображённую на схеме поля задания, и размещает все свои фигурки в этой зоне.



Все клетки, подсвеченные синим, входят в одну зону дислокации

Затем его соперник размещает свои фигурки во второй зоне дислокации.

5. **Возьмите карты командования:** каждый игрок берёт 3 верхние карты из своей колоды командования (см. «Карты командования» на стр. 5).

Игроки готовы приступить к партии.

ХОД СХВАТКИ

Во время схватки игроки следуют базовым правилам заданий. Каждый раунд состоит из ФАЗЫ АКТИВАЦИИ и ФАЗЫ СТАТУСА. Правила этих фаз для схватки несколько отличаются от правил, которые применяются в кампании.

Фаза активации: сначала игроки применяют все свойства, которые применимы в начале раунда (например, свойство, указанное на карте задания-схватки).

Затем, начиная с игрока с инициативой, игроки по очереди активируют свои группы дислокации и совершают действия соответствующими фигурками. Если у игрока меньше подготовленных карт дислокации, чем у соперника, при желании он может не активировать свою группу и передать ход сопернику. Как только все карты дислокации будут повернуты, игроки переходят к фазе статуса.

Фаза статуса: после того как все фигурки активированы, игроки готовятся к следующему раунду. Фаза статуса в схватке отличается от фазы статуса в кампании (см. ниже).

Фазы сменяют друг друга раунд за раундом, пока задание не завершится (см. «Победа в схватке» на стр. 5).

ФАЗА СТАТУСА В СХВАТКЕ

Во время фазы статуса игроки выполняют следующие шаги.

1. **Подготовьте карты:** оба игрока возвращают свои карты дислокации в подготовленное положение.
2. **Возьмите карты командования:** каждый игрок берёт из своей колоды командования 1 карту + ещё 1 карту за каждый терминал под его контролем.
3. **Эффекты в конце раунда:** примените свойства или правила задания, которые применимы в конце раунда.
4. **Передайте инициативу:** игрок с жетоном инициативы передаёт его сопернику. Затем начинается новый раунд.

КАРТЫ КОМАНДОВАНИЯ

Карты командования используются только в режиме схватки и позволяют игрокам применять различные свойства. У каждого игрока есть уникальная колода из 15 карт командования. Во время последнего шага подготовки каждый игрок берёт 3 карты из своей колоды, не раскрывая их сопернику.

Игрок может разыграть карту командования в тот момент, который указан на самой карте. Для этого игрок раскрывает её сопернику, применяет её эффект и сбрасывает.

Количество карт командования, которые игрок может разыграть за ход, неограниченно. Количество карт командования на руке игрока также неограниченно. Если у игрока не осталось карт командования в колоде, он не может брать новые.

Во время каждой фазы статуса каждый игрок берёт из своей колоды командования 1 карту плюс 1 дополнительную карту за каждый терминал, который он **КОНТРОЛИРУЕТ**. Игрок контролирует терминал, если на клетке с терминалом и на клетках рядом с ним находятся только его фигурки.

ПРИМЕНЕНИЕ КАРТ КОМАНДОВАНИЯ К ФИГУРКАМ

У многих карт командования есть ограничение, указанное над описанием способности. Такую карту можно разыграть только в отношении **одной фигурки**, подходящей под указанное ограничение (зачастую бывает указан атрибут или название фигурки). Если на поле нет фигурок, подходящих под ограничение, игрок не может разыграть эту карту. Если в описании свойства карты с ограничением указано «вы», это относится к фигурке, на которую применяется свойство карты.

Если на карте командования есть символ , то фигурка должна потратить 1 действие, чтобы применить указанное на карте свойство.



Свойство карты командования «Выявить слабость» может быть применено к любой фигурке. Поскольку свойство отмечено символом особого действия ()¹, фигурка должна потратить одно действие, чтобы применить это свойство

ОТЛИЧИЯ ОТ КАМПАНИИ

В этом разделе вы найдёте все основные отличия правил схватки от правил кампании.

- **Получение жетонов усталости:** если фигурка получает  во время схватки, вместо этого она получает . За каждую , полученную фигуркой, контролирующей её игрок может сбросить одну карту командования с верха своей колоды, чтобы фигурка не получила . Фигурки не могут восстанавливать  во время схватки.
- **Отдых:** фигурки не могут отдыхать.
- **Атака:** фигурки могут потратить только одно действие на атаку во время своей активации. Это включает особые действия, позволяющие совершить одну или несколько атак (например, «С наскока» нексу или «Жестокость» Дарта Вейдера).
- **Герои:** вместо планшетов героев игроки используют соответствующие карты дислокации. На них указаны свойства, похожие на те, что есть у этих героев в кампании, но необязательно те же самые. Фигурки героев следуют тем же правилам, что и обычные фигурки (а не правилам героев из кампании). Активация героев отслеживается поворотом карт дислокаций. Герои могут совершать только одну атаку за активацию. Фигурки героев убираются с поля, когда побеждены.
- **Отсутствие карт снабжения:** фигурки не могут взаимодействовать с жетонами ящиков, чтобы получать карты снабжения. Эффекты взаимодействия с жетонами ящиков указаны в правилах заданий.

ПОБЕДА В СХВАТКЕ

Игра заканчивается, **как только** хотя бы один из игроков наберёт 40 победных очков. Игрок, у которого в этот момент будет больше всего победных очков, побеждает в схватке. Победные очки можно получить двумя способами.

- **Побеждённые фигурки:** когда последняя фигурка в группе дислокации побеждена, победивший её игрок получает столько победных очков, какова стоимость дислокации этой группы. Для того чтобы это отслеживать, игрок отдаёт карту дислокации своей побеждённой группы сопернику.
- **Эффекты карт и правила задания:** на каждой карте задания-схватки указаны особые правила, по которым игроки могут получать победные очки. Более того, некоторые карты командования или дислокации предлагают дополнительные способы получения победных очков.

Вы можете записывать полученные очки на бумагу или отслеживать их каким-либо другим способом. Рекомендуем использовать для этих целей панель раундов и угрозы.

Если все фигурки игрока побеждены, он немедленно проигрывает вне зависимости от количества победных очков.

СОЗДАНИЕ ОТРЯДА

Создавая отряд, вы не знаете, какой отряд создаёт соперник и какое задание-схватку вам предстоит выполнять. Ниже изложены требования к созданию отряда и перечислены основные ограничения.

ВЫБОР КАРТ ДИСЛОКАЦИИ

Эти карты определяют, какие фигурки будут выставлены на поле. На карты дислокации в отряде игрока накладывается несколько ограничений.

- **Стоимость дислокации:** общая стоимость карт дислокации у одного игрока не должна превышать 40 очков (стоимость указана в левом верхнем углу карты дислокации).
- **Принадлежность:** все карты дислокации в отряде должны иметь один и тот же символ принадлежности (в правом верхнем углу карты).
- **Название:** в каждом отряде может быть ограниченное количество карт с одинаковым названием:
 - Не больше 1 копии каждой уникальной карты дислокации. Такие карты обозначены буллитом перед названием (например, «* Дарт Вейдер»).
 - Не больше 2 копий каждой улучшенной карты дислокации (отмечена красным).
 - Не больше 4 копий каждой обычной карты дислокации (отмечена серым).
- **Карты улучшений:** у некоторых карт дислокации есть атрибут «Улучшение для схватки». Эти карты дают особые свойства, но, в отличие от обычных карт дислокации, им не соответствуют никакие фигурки. У таких карт также есть стоимость в очках, и зачастую они дают какое-либо свойство, которое может видоизменить ход игры (например, позволяет собрать в одном отряде карты дислокации с разной принадлежностью).

ВЫБОР КАРТ КОМАНДОВАНИЯ

Карты командования — это своеобразные козыри, которые игрок может предъявить во время схватки (см. «Карты командования» на стр. 5).

На карты командования в отряде игрока накладывается несколько ограничений.

- **Размер колоды:** в колоде каждого игрока должно быть ровно 15 карт командования.
- **Стоимость:** общая стоимость карт командования игрока не должна превышать 15 (см. изображение ниже).
- **Копии:** у каждой карты командования есть символы рядом со стоимостью. Они показывают ограничение на количество копий этой карты в колоде игрока. У большинства карт командования есть только один символ: это означает, что в колоде игрока может быть только одна копия такой карты.

Стоимость карты  Символ ограничения

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СХВАТКИ

ОБОЗНАЧЕНИЕ ФИГУРОК

Поскольку у игрока может быть несколько копий одной карты дислокации в отряде, важно помнить, к какой карте относится каждая фигурка.

Игроки могут использовать любой метод обозначения: например, покрасить фигурки различными цветами или сделать какие-то особые отметки. Также можно использовать входящие в комплект игры наклейки и соответствующие им жетоны — наклейте наклейку на подставку фигурки, а жетон положите на карту дислокации, соответствующую этой фигурке.

Нет ограничений на то, какие отряды могут сталкиваться в бою. Например, оба игрока могут во время схватки контролировать отряды Империи. В этом случае игрокам настоятельно рекомендуется отмечать фигурки, чтобы они отличались от фигурок соперника.

СОЗДАНИЕ КОЛОДЫ ЗАДАНИЙ-СХВАТОК

Во время подготовки игрок с инициативой перемешивает свою колоду заданий-схваток и берёт из неё одну карту. Эта карта определит, какое задание предстоит выполнять игрокам. Колода состоит из **одной копии** каждой карты задания-схватки, имеющейся у игрока. Игроки не могут собирать колоду заданий-схваток на основе собственных предпочтений.

СЛИШКОМ МНОГО ФИГУРОК

Если игрок не может разместить все свои фигурки в зоне дислокации, он должен занять в ней все клетки, какие сможет. Из-за этого игроку, возможно, придётся переставить некоторые фигурки в другом порядке.

Как только игрок занял все доступные клетки, он может выставить оставшиеся фигурки на клетках, находящихся как можно ближе к его зоне дислокации.

ПРОБЛЕМЫ С ЗАПОМИНАНИЕМ

Свойства некоторых карт командования применяются в определённый момент времени, например в конце раунда. Чтобы запомнить, когда свойство должно сработать, мы советуем игрокам класть карту командования рядом с тем игровым компонентом, на который она влияет. Например, если карта командования даёт фигурке в этом раунде определённый бонус при каждом броске кубика защиты, игрок может до конца раунда положить эту карту рядом с выбранной фигуркой или на её карту дислокации.

ЧТО ТЕПЕРЬ?

На следующей странице вы найдёте схему игрового поля для схватки «Окраины Мос-Эйсли», а также краткое описание основных элементов поля боя. Изучив эту страницу, вы будете готовы выполнить ваше первое задание. Если у вас возникнут вопросы по ходу игры, обратитесь к справочнику.

Выполнив первое задание, вы будете готовы создать собственный отряд и помериться силами с соперником.

ИГРОВЫЕ ПОЛЯ ДЛЯ СХВАТКИ

Информация о каждом задании разделена между двумя компонентами. Правила каждого задания вы найдёте на соответствующей карте, а схему поля и художественный текст — во врезке в соответствующем буклете (пример см. ниже).

На каждом поле схватки можно выполнять на выбор одно из двух заданий. Эти задания обозначены буквами «А» или «Б». Например, поле внизу используется для заданий «Добраться до корабля» и «Контрабанда». В левой части указаны названия заданий, а в художественном тексте описаны причины, побудившие отряды игроков отправиться на это поле боя.

Справа изображена схема сборки участков поля. На ней отмечены зоны дислокации и все жетоны, которые необходимо поместить на поле. Жетоны, обозначенные буквами «А» или «Б», размещаются на поле только при подготовке к соответствующему заданию.

КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК ПО СХВАТКЕ

Ниже вы найдёте краткое описание фаз и шагов во время схватки.

- Фаза активации**
 - Примените способности, действующие в начале раунда
 - Активируйте группы фигурок
- Фаза статуса**
 - Верните карты в подготовленное положение
 - Доберите карты командования
 - Примените эффекты, действующие в конце раунда
 - Передайте инициативу

А Добраться до корабля

Скайхоптер Т-16 в правильных руках — эффективное и многофункциональное средство передвижения. Узнав, что один из них был оставлен кем-то на окраинах космопорта Мос-Эйсли, вы отправили отряд, чтобы заполучить столь ценное оборудование.

Ваш отряд проявил расторопность, однако не забыл прихватить с собой оружие и боевое снаряжение. Такой корабль наверняка привлечёт внимание собирателей утиля, пиратов и других мерзких типов, которые совсем не прочь дать волю бластеру.

Б Контрабанда

Если сам Мос-Эйсли не показался вам приятным местом, то вы наверняка не видели окраин этого города. Едва заполненные канины стоят в окружении занесённых песком хранилищ и запустелых улочек.

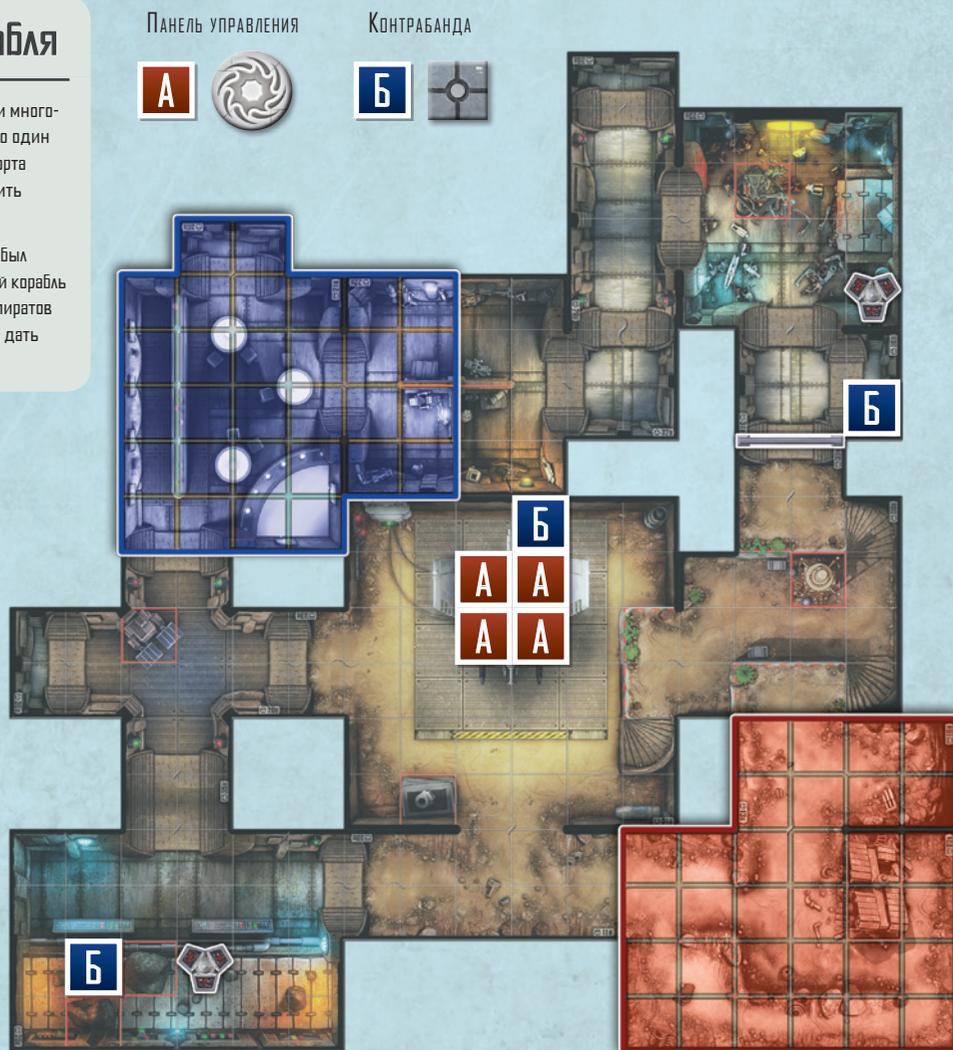
Впрочем, контрабандистам только это и надо.

Стремясь наладить отношения с местными хаттами, вы подрядились на работу — необходимо забрать контрабандный груз, спрятанный в этом полузабытом месте.

И опасаться стоит не только стражей порядка, ибо хатты зачастую посылают на одно и то же дело сразу несколько отрядов, чтобы посмотреть, кто же будет яростней сражаться за своих нанимателей.

ОКРАИНЫ МОС-ЭЙСЛИ

Поле схватки



УЧАСТКИ ПОЛЯ: 01в, 02в, 06в, 11в, 13в, 16в, 20в, 21в, 22в, 23в, 26в, 29в, 31в, 32в, 35в, 36в(4), 39в(3)

IMPERIAL ASSAULT. БАЗОВАЯ ИГРА
ПРАВИЛА СХВАТКИ

7

