

ЗВЁЗДНЫЕ ВОИНЫ™

ВНЕШНЕЕ КОЛЬЦО™



СПРАВОЧНИК

ИЗМЕНЕНИЯ

Версия 1.1 (06/10/2022)

Дополнения и уточнения

- Правила дополнения «Незавершённые дела» выделены синим.
- Побеждённые персонажи (эффекты выбора игрока) Стр. 11
- Слава (требование славы) Стр. 14
- Работа (с участием нескольких игроков)..... Стр. 12
- Движение (модификаторы гипердвигателя) Стр. 5
- Движение патрулей (после поиска в колоде рынка) Стр. 10
- Приложение 1: Подготовка (требование славы) Стр. 20
- Приложение 4: Уточнения по дополнению (новый раздел) ... Стр. 25
- Приложение 5: Ошибки (Errata) (новый раздел)..... Стр. 26
- Приложение 6: Часто задаваемые вопросы (новый раздел)... Стр. 26

Ошибки

- Карта контактов Татуин #9 Стр. 26
- Карта контактов Лотал #1..... Стр. 26
- Карта контактов Мон-Каламари #2 Стр. 26
- Карта контактов Такодана #9 Стр. 26
- Карта контактов Рилот #10 Стр. 26

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ СПРАВОЧНИКОМ

Этот буклет — исчерпывающий источник всех правил настольной игры «Звёздные Войны: Внешнее кольцо». Если это ваша первая партия, вам необходимо подробно ознакомиться с правилами, а к этому справочнику обращаться при необходимости во время игры.

Основной раздел этого буклета — глоссарий. Он содержит подробные правила игры, структурированные в алфавитном порядке. Для поиска конкретных тем игроки могут обратиться к алфавитному указателю на страницах 27–28.

Красным текстом выделены изменения по сравнению с печатной версией правил.

Синий текст применяется только для дополнения «Незавершённые дела».

Содержание

- Глоссарий Стр. 3–19
- Приложение 1: Подготовка Стр. 20
- Приложение 2: Толкование карт и способностей Стр. 21
- Приложение 3: Правила для одного игрока Стр. 22–25
- Приложение 4: Уточнения по дополнению Стр. 25
- Приложение 5: Ошибки Стр. 26
- Приложение 6: Часто задаваемые вопросы Стр. 26
- Указатель Стр. 27–28

ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЕ ПРАВИЛА

В этом разделе содержатся базовые правила, применимые ко многим игровым компонентам и ситуациям.

Игроки и персонажи

Каждый игрок контролирует одного персонажа. В обоих буклетах правил слово «игрок» относится как к участнику игры, так и к персонажу, которого он контролирует.

Ограничения компонентов

Кубики, жетоны повреждений, жетоны кредитов и жетоны целей ничем не ограничены. Все остальные компоненты ограничены составом игры.

- Если в запасе закончились жетоны повреждений, кредитов или целей, используйте любой удобный заменитель, например монеты или компоненты другой игры.
- Если вам необходимо бросить больше кубиков, чем есть в игре, бросьте имеющиеся, запишите результат, а затем добросьте недостающие и сложите результаты бросков.
- Если вам нужно взять карты из колоды, а в ней не хватает карт, берите столько, сколько можете взять (возможно даже 0).

Золотые правила

Если текст справочника противоречит тексту правил игры, приоритет за справочником.

Если свойство карты противоречит информации из справочника, приоритет за картой. Если возможно следовать одновременно и тексту карты, и тексту правил, нужно им следовать.



ГЛОССАРИЙ

В глоссарии изложены подробные правила игры «Звёздные Войны: Внешнее кольцо». Все записи структурированы в алфавитном порядке. Если не можете найти нужную запись, используйте алфавитный указатель на стр. 27.

Активы

В число активов входят охота, грузы, члены команды, экипировка, модификации и работа. Они могут встретиться на картах разных типов.

- Получив актив, подложите его под ваш планшет игрока или лист корабля, в пустую ячейку, тип которой соответствует типу полученного актива.
- Грузы, экипировки и модификации на картах контактов представлены в перевёрнутом виде, потому что они подкладываются под ячейки в верхней части планшетов игроков и листов кораблей. Их нужно подкладывать таким образом, чтобы оставалась видна только та часть карты, на которой изображён полученный актив.
- Переворачиваемые активы - это карты, которые содержат активы на обоих концах карты.
 - На переворачиваемых активах в верхнем левом углу карты есть иконка стартового актива, указывающая, какой из активов является стартовым.  *Значок стартового актива*
 - Когда игрок покупает или получает переворачиваемый актив с рынка, он оплачивает стоимость стартового актива. Карта выкладывается в слот так, чтобы был виден только стартовый актив, а второй оставался скрыт.
 - Когда свойство переворачиваемого актива предписывает «вернуть эту карту», игрок поворачивает её на 180 градусов, чтобы другой актив оказался вверх. Карта при этом остаётся в том же слоте.
 - Если игрок получает переворачиваемый актив от другого игрока в результате сделки или иного игрового эффекта, карта сохраняет свою текущую ориентацию при передаче новому владельцу.
 - Если переворачиваемый актив сбрасывается, он возвращается в соответствующую колоду в той же ориентации, что и все остальные карты в этой колоде.
- Если вы получили актив, но у вас нет подходящей пустой ячейки, вы можете сбросить одну из своих карт, лежащих в подходящей ячейке, чтобы освободить её.
- Вы можете отказаться от получения актива и сбросить его.
- Вы не можете сбросить активы, когда захотите. Сбросить их можно только тогда, когда позволяет конкретное свойство либо правило или когда вы получаете другой актив и хотите что-либо сбросить, чтобы освободить под него ячейку.

См. также: «Охота», «Груз», «Члены команды», «Экипировка», «Работа», «Модификации», «Ячейки», «Атрибуты»

Амбиции

Амбиции — опциональное правило, которое даёт каждому игроку собственные условия победы с листа амбиций.

- Первый игрок набравший необходимое количество славы и выполнивший все цели с листа амбиций, побеждает в игре.
- Каждый игрок выбирает лист амбиций во время подготовки. См. «Приложение 1: Подготовка» на стр. 20.
- Каждый лист амбиций состоит из пяти частей:

- Инструкции по подготовке:** Кредиты и другие преимущества, которые игрок получает во время подготовки.
- Игроки **не получают** кредиты в зависимости от порядка хода во время подготовки.
- Некоторые амбиции дают игроку карту рынка, которую можно найти в колоде с соответствующим значком рядом с названием этой карты. После поиска карты, колода рынка перетасовывается.
- Обзор целей:** список навыков и других требований для выполнения целей этого листа.
- Свойства:** дополнительные способности, которые может использовать игрок.
- Цели:** требования, которые необходимо выполнить игроку для победы в игре.
- Индикатор прогресса:** в эти ячейки помещаются жетоны целей за каждую выполненную цель.
- Цели амбиций делятся на четыре типа:
 - Прочерк (-):** эти цели можно выполнить в любой момент.
 - Цифра:** Эти цели должны быть выполнены в указанном порядке. Например, игрок должен выполнить цель с номером "1", прежде чем выполнять цель с номером "2"
 - Символ бесконечности (∞):** это постоянные цели, которые считаются выполненными только до тех пор, пока соблюдаются их условия. Их можно выполнить в любой момент, но они перестают считаться выполненными, если условия больше не выполняются.
 - Символ славы (♦):** Это конечная цель, она может быть достигнута только после того, как игрок наберёт требуемое количество славы и выполнит все остальные цели.
- Когда игрок выполняет цель, он помещает жетон цели на свой лист амбиций в области отслеживания прогресса для этой цели.
 - Если цель требует от игрока выполнить задачу несколько раз (например, «Доставьте **3 незаконных груза**»), он помещает жетон цели в ячейку трека победных очков за каждое выполнение этой задачи. Цель считается выполненной, когда в этой ячейке накопится указанное количество жетонов.
 - Если игрок больше не соответствует критериям для цели с символом (∞), он удаляет жетон цели из области отслеживания прогресса этой цели.
- Некоторые листы амбиций дают игроку дополнительные способности «Действий» и «Контактов», которые он может использовать в свой ход.
 - Если у такой способности указан «Пункт назначения», игрок должен находиться в этом пункте назначения, чтобы использовать данную способность.
 - Если способность "Контакт" требует разыграть карту базы данных, эта карта разыгрывается таким же образом, как и карта базы данных для работы.
 - Если при розыгрыше этой карты игрок терпит поражение, контакт завершается неудачей, и игрок должен повторить попытку в следующий ход.

См. также: Этап действий, Этап контактов, Слава, Работа

Атрибуты

На некоторых картах и листах указаны один или несколько атрибутов, например, **«НЕЗАКОННЫЙ»**. Атрибут всегда указывается полужирным шрифтом заглавными буквами. У атрибутов нет собственных эффектов, но на них могут ссылаться другие свойства.

См. также: «Активы», «Груз»

База данных

База данных — это колода пронумерованных карт, которая никогда не перемешивается и отсортирована по порядку номеров. В определённые моменты партии вам будет указано разыграть карту с конкретным номером из базы данных.

- Получив такое указание, найдите искомую карту в базе данных и вслух зачитайте текст в верхней части карты.
 - Карты в этой колоде самые разнообразные. Они могут указать вам разыграть какие-либо эффекты, провести проверки или получить активы.
- У некоторых карт в базе данных одинаковые номера.
 - Если вы должны разыграть карту с определённым номером и в базе данных содержатся несколько карт с этим номером, просто возьмите из базы случайную карту с указанным номером и разыграйте её.
 - На рубашке каждой карты числом точек указано, сколько карт с таким номером содержится в базе данных. **С добавлением карт из дополнения в базу данных эти указатели не соответствуют для карт 42–53, 91 и 92.**
 - Когда вы подготавливаете колоду базы данных, перемешайте по отдельности все группы карт, имеющих одинаковые номера, и положите каждую из групп на своё место в базе данных.
- Когда карта, относящаяся к базе данных, сбрасывается, нужно вернуть её в колоду. Если карт с таким номером несколько, замешайте сброшенную карту с другими картами, имеющими такой же номер.
- Многие номера в базе данных пропущены. Например, есть карта № 40, но нет карты № 39.

См. также: «Жетоны встреч», «Работа»

Бартерные сделки

См. «Рынок (действие)» на стр. 13.

Ближайший

Ближайшим считается игрок, область или компонент, которые находятся в наименьшем количестве областей от указанного игрока, области или компонента.

- При определении ближайшего игрока, области или компонента всегда руководствуйтесь принципом кратчайшего расстояния.
- Некоторые свойства и игровые эффекты влияют на ближайшего игрока, область или компонент. Если до нескольких претендентов на звание ближайшего игрока, области или компонента одинаковое кратчайшее расстояние, то текущий игрок определяет, на кого из претендентов будет воздействовать свойство.
- Патруль, планета или игрок находящиеся в одной области с игроком, считаются ближайшими к этому игроку патрулём, планетой или игроком соответственно.
 - При определении ближайшего игрока сам игрок в расчёт не принимается.

См. также: «Движение», «Патрули», «Области»

Бой

Бой может случиться по указанию эффекта карты или когда вы вступаете в контакт с патрулём.

- Есть два типа боёв: наземный и космический. Тип боя определяет, какое значение боя вы используете, а также какой цели будут наноситься повреждения во время этого боя: персонажу или кораблю.
 - Если вы вступаете в контакт с жетоном встречи, патрулём или врагом с карты работы или контакта, у которого указано значение космического боя (☾), разыграйте космический бой.
 - Если вы вступаете в контакт с жетоном встречи или врагом с карты работы или контакта, у которого указано значение наземного боя (☺), разыграйте наземный бой.
 - Если вы сражаетесь против другого игрока, то бой будет наземным, если вы находитесь на планете. Если же вы не на планете, бой будет космическим, если не сказано иное.
- Вступив в контакт с патрулём, сразитесь с ним в космическом бою.
 - Победив в бою с патрулём, уменьшите на 1 свою репутацию в группировке, к которой принадлежит этот патруль, получите награду, указанную на жетоне патруля, и уберите этот жетон (уберите его с карты Галактики). Затем появляется новый патруль, принадлежащий к той же группировке.
 - Проиграв бой с патрулём, передвиньте этот патруль на одну область в любом направлении.
- Вступив в контакт с жетоном встречи, который соответствует одной из ваших карт охоты, вы можете сразиться боем против этого жетона встречи, вместо того чтобы разыгрывать карту базы данных.
 - Если вы победили в этом бою, можете устранить или пленить этот жетон встречи.
 - Также вы можете сразиться против члена команды, если он указан на вашей карте охоты (см. «Охота» на стр. 9).
- Бой также может случиться, когда вы разыгрываете карту работы или контакта. Вам может быть указано сразиться в бою против врага с этой карты. На карте будет указано имя или название врага, а также его значение наземного (☺) или космического боя (☾).
 - Разыгрывайте бой против врага с карты по обычным правилам боя. Враг с карты считается защищающимся, и игрок слева от вас бросает кубики за этого врага.
- Некоторые игровые эффекты также позволяют игрокам сражаться в бою друг против друга.
- Во время боя текущий игрок считается атакующим. Патруль, жетон встречи, враг с карты контакта либо карты работы или другой игрок, с которым сражается атакующий, считается защищающимся.
- Если имеет место бой, в котором не участвует текущий игрок, то игрок, который разыгрывает этот бой, считается атакующим.

Этапы боя

- Бросьте кубики атакующего:** атакующий бросает столько кубиков атаки, каково его значение боя.
 - Если это наземный бой, атакующий бросает столько кубиков атаки, каково его значение наземного боя (☺). Если это космический бой, атакующий бросает столько кубиков атаки, каково его значение космического боя (☾).
 - Атакующий, а вслед за ним защищающийся могут использовать свойства на картах, которые модифицируют значение боя атакующего. Затем атакующий, а вслед за ним защищающийся могут использовать свойства на картах, которые позволяют перебрасывать кубики. Один и тот же кубик может быть переброшен несколько раз, если разыгрывается несколько таких свойств.

2. **Подсчитайте повреждения:** атакующий подсчитывает число повреждений, которые он нанёс своим броском.

- За каждое попадание (✱) игрок наносит 1 повреждение, а за каждое критическое попадание (✱) — 2 повреждения.
- И атакующий, и защищающийся могут использовать свойства на картах, которые манипулируют результатами кубиков и увеличивают выпавшие значения. Игрок, бросавший кубики, должен использовать свои свойства первым.

3. **Бросьте кубики защищающегося и подсчитайте повреждения:** защищающийся бросает кубики и подсчитывает нанесённые повреждения по тем же правилам, что указаны на этапах 1 и 2.

- Защищающийся, а вслед за ним атакующий могут использовать свойства на картах, которые модифицируют значение боя защищающегося. Затем защищающийся, а вслед за ним атакующий могут использовать свойства на картах, которые позволяют перебрасывать кубики. Один и тот же кубик может быть переброшен несколько раз, если разыгрывается несколько таких свойств.
- Если защищающийся — это патруль, жетон встречи или враг с карты контакта либо работы, кубики за него бросает игрок, сидящий слева от атакующего.

4. **Определите победителя:** участник, который нанёс больше повреждений, побеждает в бою. Второй участник проигрывает бой.

- Если оба участника нанесли одинаковое количество повреждений, победителем боя считается атакующий.
- Как именно скажется победа или поражение в бою на ходе игры, зависит от того свойства, которое развязало этот бой. Бои могут принести игроку славу, награду, репутацию — а могут и не принести ничего.
- Разыграйте эффекты победы в бою до того, как перейдёте к этапу 5. Это означает, что в одном и том же бою вы можете как победить, так и оказаться побеждённым.

5. **Получите повреждения:** каждый участник боя получает столько повреждений, сколько нанёс ему соперник.

- Если это был наземный бой, повреждения получают персонажи.
- Если это был космический бой, повреждения получают корабли.
- Если защищающимся был патруль, жетон встречи или враг с карты контакта или работы, он не получает повреждений. В отношении такого участника боя важно лишь одно: победил он или проиграл.

- Некоторые свойства **добавляют** либо **переворачивают** кубики или **отменяют** результаты боя. Эти свойства в подробностях описаны в «Приложении 2: толкование текстов карт и свойств» на стр. 21.

См. также: «Охота», «Персонажи», «Повреждения», «Кубики», «Патрули», «Корабли», «Области»

Груз

Груз — это тип активов, который игроки могут доставить на определённую планету и получить за это награду.

- Обычно игроки получают грузы при покупке из колоды рынка. Однако некоторые персонажи имеют груз уже в начале партии.
- Получив груз, подложите его под ваш лист корабля, в пустую ячейку «Груз».
- Если вы получили груз, но у вас нет подходящей пустой ячейки, вы можете сбросить одну из ваших карт грузов, чтобы освободить ячейку. Если вы получаете новый груз во время действия «рынок», вы можете не просто сбросить старый груз для освобождения ячейки, но и использовать его для бартерной сделки при покупке нового.

- Чтобы доставить груз, вам нужно оказаться на планете, указанной на карте груза в графе «Место назначения», и выполнить действие «доставка», чтобы получить указанную награду. Затем сбросьте карту груза.
- У каждой карты груза на рынке есть стоимость, которая отражает, сколько кредитов вам нужно потратить, чтобы купить её, а также сколько этот груз будет стоить при бартерной сделке.
- Нельзя купить груз на планете, которая является местом назначения груза. На каждой карте груза есть напоминание об этом.
- На некоторых картах грузов есть атрибут «**незаконный**». Часто такие карты предписывают вам бросить 1 кубик во время доставки и в зависимости от результата броска либо доставить этот груз по обычным правилам, либо разыграть карту базы данных № 1.

См. также: «Активы», «Доставка (действие)», «Кубики», «Сброс», «Рынок (действие)», «Атрибуты»

Группировки

В игре действуют 4 группировки: Альянс (☰), Империя (☷), хатты (☶) и Синдикат (☵).

- Игроки отслеживают свою репутацию в каждой из этих группировок при помощи своих планшетов игроков.
- На карте Галактики находится по 1 патрулю, принадлежащему к каждой из группировок. Они передвигаются по карте и мешают движению игроков.

См. также: «Патрули», «Репутация»

Движение

Игроки могут передвигать корабли во время этапа планирования своего хода.

- Число областей, на которое вы передвигаетесь, ограничено значением гиперпривода (☞) вашего корабля.
- При желании вы можете передвинуться на 0 областей.
- Передвижение из текущей области в соседнюю — это передвижение на одну область.
- Если способность предписывает игроку "Получите + X ☞", игрок прибавляет указанное значение к значению своего гиперпривода.
- Это пассивные способности, которые активны всегда, пока у игрока есть карта, на которой они указаны.
- Эти способности можно сочетать с другими подобными способностями для ещё большего увеличения указанного значения.
- Если вы передвигаетесь в область с жетоном патруля, **вы должны прекратить движение**, если у вас нет положительной (☞) репутации в группировке, к которой принадлежит этот патруль.
- Вы можете свободно передвигаться через области с другими игроками и через области с патрулями из тех группировок, в которых у вас положительная репутация.
- Если вы передвигаетесь в Мальстрём, **вы должны прекратить движение** и перейти к этапу действий.
- Если вы начинаете движение в Мальстрёме или в области с патрулём, они не мешают вам покинуть область. Вы можете передвинуться из этой области по обычным правилам движения.
- Если какое-либо свойство передвигает фишку игрока или патруль «непосредственно» в какую-либо область, то нужно взять указанную фишку из текущей области и переложить в область, указанную в свойстве.
- При таком движении фишка игрока или патруль не передвигается через области, лежащие между исходной областью и местом назначения.

См. также: «Соседство», «Мальстрём», «Патрули», «Этап планирования», «Корабли»

Доставка (действие)

На своём этапе действий вы можете разыграть действие «доставка», чтобы доставить груз или добычу к месту назначения и получить указанную награду.

- Чтобы доставить груз, вам нужно оказаться на планете, указанной на карте груза в графе «Место назначения», и выполнить действие «доставка», чтобы получить указанную награду. Затем сбросьте карту груза.
 - Если вы пытаетесь доставить груз с атрибутом **«НЕЗАКОННЫЙ»**, вы должны бросить 1 кубик перед тем, как его доставить. Если выпало попадание (✱), доставьте этот груз и получите награду. Если выпал другой результат — в том числе критическое попадание (✱), — разыграйте карту № 1 базы данных, вместо того чтобы доставить груз.
- Если у вас есть пленённый жетон встречи (добыча), полученный во время охоты, и вы находитесь на планете, указанной на карте охоты в графе «Место назначения», вы можете доставить добычу на эту планету, выполнив действие «доставка». Сделав это, получите награду, указанную на карте охоты в графе «Награда за пленение», после чего **уберите из игры** карту охоты и соответствующий жетон встречи.
- Вы можете доставить несколько грузов и добыч, используя одно и то же действие «доставка», если у них у всех местом назначения значится одна и та же планета. Доставляйте их по очереди в порядке по своему выбору.
 - Если эффект доставки актива указывает вам закончить ход, то любые ещё не доставленные активы нельзя будет доставить на этом же ходу.
- Если вы получили груз или пленили жетон встречи на этапе контактов, их нельзя доставить до начала этапа действий вашего следующего хода (даже если вы уже находитесь в месте назначения).

См. также: «Охота», «Груз», «Ход игрока»

Дроиды

На картах некоторых персонажей и членов команды изображён символ дроида (🤖). Этот символ сам по себе ничего не значит, но некоторые свойства других карт могут на него ссылаться.

См. также: «Персонажи», «Члены команды»

Жетоны встреч

Жетоны встреч — это самые разные персонажи, которые вам будут встречаться на планетах Галактики.

- В начале игры жетоны встреч лежат **взакрытую** на карте Галактики.
- Каждый жетон встречи имеет номер на лицевой стороне, который соответствует карте базы данных. Вступив в контакт с жетоном встречи, возьмите из базы данных карту с номером, указанным на лицевой стороне жетона встречи, прочитайте её текст и разыграйте её.
 - Если жетон встречи лежит **взакрытую**, сперва раскройте его.
 - Вступив в контакт с жетоном встречи, который соответствует одной из ваших карт охоты, вы можете сразиться в бою против этого жетона встречи, вместо того чтобы разыгрывать карту базы данных.
- Каждый жетон встречи имеет **класс**, который отображается цветными точками на обороте жетона. Класс жетона соответствует классу на карте охоты и в ячейках встречи на карте Галактики.
 - При подготовке разложите жетоны встречи случайным образом **взакрытую** по ячейкам встреч на карте Галактики, так чтобы цвет и количество точек на обороте жетона соответствовали цвету и количеству точек на ячейке.

- Оранжевые жетоны встреч помещаются непосредственно на планеты, за исключением Центральных Миров.
- Класс жетона ничего не говорит о его силе и свойствах. Классы в основном нужны для того, чтобы охотники за головами могли сузить варианты поиска.
- Оранжевые контакты, как правило, обходятся дороже при найме в экипаж, чем контакты других цветов.
- Если из-за какого-либо игрового эффекта вы должны положить или переложить жетон встречи на планету, то его можно положить в любую пустую ячейку на этой планете независимо от класса. При этом жетон встречи остаётся лежать той же стороной, которой и лежал до перекалывания, если не сказано иное.
- Планеты, в том числе и Центральные Миры, считаются ячейками встреч.

- Если жетон встречи лежит на карте Галактики в открытую, любой игрок в любой момент партии может просматривать в базе данных соответствующую карту.
- Некоторые свойства позволяют вам тайно посмотреть жетон встречи. Чтобы сделать это, возьмите жетон с карты Галактики и посмотрите на его лицевую сторону, не показывая другим игрокам. Затем верните его обратно в ячейку встречи **взакрытую**.
 - В этом случае вам разрешается посмотреть жетон встречи, но не карту базы данных, соответствующую этому жетону.
- Жетоны встреч, находящиеся на ячейках встреч, считаются находящимися на планете. Если вы тоже находитесь на этой планете, все жетоны встреч на этой планете считаются находящимися в одной с вами области.
- Пленённый жетон встречи, который лежит на вашей карте охоты, **не считается** находящимся в одной с вами области.
- Если какое-либо свойство указывает вам «поменять местами» два жетона встреч, каждый из этих двух жетонов берётся из текущей области и перекалывается на ячейку встречи, которую до этого занимал противоположный жетон.
 - При смене мест жетоны остаются лежать той стороной, которой лежали до этого.
- На некоторых жетонах встреч изображён символ группировки (👤, 🧑, 🧑, 🧑) или символ дроида (🤖). У этих символов нет конкретных эффектов, но на них могут ссылаться свойства других компонентов.
- Когда жетон встречи переворачивается лицом вверх, он сбрасывается, если совпадает с картой персонажа любого из игроков.
 - Если игрок выбрал такой жетон встречи для контакта в свой ход, он должен разыграть другой контакт.
 - Если этот жетон встречи был перевернут лицом вверх в результате розыгрыша игроком символа раскрытия контакта, этот игрок выбирает другой контакт на своей планете, чтобы перевернуть его лицом вверх (если это возможно).
 - Если этот жетон встречи был перевернут лицом вверх по инструкции на карте ИИ, повторите эту инструкцию с другим жетоном встречи.

См. также: «Охота», «База данных», «Дроиды», «Контакт с жетоном встречи»

Карта Галактики

Карта Галактики состоит из нескольких фрагментов, на которых представлены планеты Галактики «Звёздных Войн», а также двух заглашек.

- В разделе подготовки к игре вы найдёте стандартную схему сбора фрагментов, однако если вы хотите играть со случайным сочетанием фрагментов карты, следуйте указаниям **«Случайная карта»** на стр. 20 этого буклета.

См. также: «Соседство», «Движение», «Области»

Карты контактов

Карты контактов соответствуют областям на карте Галактики. На своём этапе контактов вы можете разыграть карту контакта из колоды, которая соответствует вашей области.

- Колод контактов несколько. Большинство колод соответствуют парам планет с одного фрагмента карты Галактики. Одна колода соответствует всем узловым точкам навигации на карте Галактики, а ещё одна колода соответствует планете Кессель и области Мальстрёма.
 - Колода контактов Центральных Миров соответствует Головному и Хвостовому секторам, а также используется игроками, пытающимися пересечь галактику.
- На обороте каждой карты контакта указано название областей, которым она соответствует, или слова «Узловые точки навигации», если она соответствует узловым точкам.
 - Кроме того, на обороте карт контактов кратко описано, какие типы наград обычно можно получить, если вступить в контакт в этой области.
- Лицевая сторона каждой карты контактов разделена на несколько секций. Секции соответствуют либо отдельным планетам, либо планете и Мальстрёму (если это колода Кесселя), либо ситуациям, когда в области присутствует или отсутствует патруль (если это колода узловых точек).
 - Карты контактов Центральных Миров имеют разделы «Центральные Миры» и «Через Центр».
 - Прежде чем игрок разыграет контакт в Центральных Мирах, он должен объявить, намерен ли он отправиться на другой конец галактики. Если да, он читает раздел «Через Центр» карты контактов Центральных Миров. В противном случае разыгрывается раздел «Центральные Миры».
 - В пределах одной секции также может быть разделение на подсекции в соответствии с тем, какая репутация у игрока в той или иной группировке.
- Вы всегда разыгрываете только одну секцию (или подсекцию) карты контакта.
 - Разыгрывайте ту секцию (или подсекцию), которая отражает положение дел (область, в которой вы находитесь, вашу репутацию и т. д.) на тот момент, когда вы раскрыли карту контакта.
- Некоторые карты контактов содержат активы. В одной или нескольких секциях карты контакта будет указано, как именно можно получить такой актив.
 - У этих активов нет стоимости и их нельзя использовать для бартерных сделок.

См. также: «Активы», «Сброс», «Контакт с областью», «Центральные Миры», «Через Центр».

Класс

См. «Жетоны встреч» на стр. 6.

Колода роскоши

Колода роскоши (🎰) находится на рынке и содержит дорогостоящие активы, доступные игрокам для покупки. Каждая карта в этой колоде обеспечивает вам дополнительный способ увеличения славы.

- В этой колоде находится большое разнообразие активов, в том числе грузы, члены команды, экипировка, работа и модификации.
- Карты в этой колоде стоят от 10,000 до 20,000 кредитов.

См. также: «Активы», «Груз», «Члены команды», «Сброс», «Слава», «Экипировка», «Работа», «Рынок (действие)», «Модификации»

Колоды рынка

В игре 6 колод рынка, из которых вы можете покупать карты: охота (🔪), грузы (📦), экипировка и модификации (🔧), работа (👷), роскошь (🎰) и корабли (🚢).

- Верхняя карта каждой колоды рынка всегда лежит в открытую поверх колоды.
 - Если кто-то купил, получил, сбросил или замешал в колоду верхнюю карту в колоде рынка, раскройте новую.
 - Если какой-либо эффект требует от вас перемешать колоду рынка после покупки или получения карты, раскройте верхнюю карту этой колоды сразу после перемешивания.
- Если какой-либо эффект указывает вам взять или найти в колоде рынка определённое число карт, верхняя раскрытая карта также входит в это число.
- Колоды рынка состоят из карт самых разных типов. Именно поэтому тексты свойств всегда ссылаются на колоды рынка по символам, а не по названиям.
 - Когда какое-либо свойство ссылается на тип актива (например, груз), оно ссылается на любую карту груза независимо от того, из какой колоды она была взята.

См. также: «Активы», «Охота», «Груз», «Экипировка», «Работа», «Колода роскоши», «Рынок (действие)», «Модификации», «Корабли»

Корабли

Каждый игрок начинает партию на начальном корабле.

- Значение гиперпривода (🚀) на вашем листе корабля определяет, на сколько областей вы можете передвинуться на вашем этапе планирования.
- Значение космического боя (👾) на вашем листе корабля определяет, сколько кубиков вы бросаете во время космического боя.
- Значение прочности корпуса (🛡️) на вашем листе корабля определяет, сколько повреждений ваш корабль должен получить, чтобы вы стали побеждённым.
- На каждом корабле есть ячейки. В каждой ячейке может находиться один актив соответствующего типа.
- У каждого корабля есть стоимость, которая отражает, сколько кредитов вам нужно потратить, чтобы купить его, а также сколько этот корабль будет стоить при бартерной сделке.
- Обычно игроки получают корабли при покупке из 🚢 колоды рынка. Покупая корабль, вы должны совершить бартерную сделку с участием вашего текущего корабля (даже если он ничего не стоит) и положить его в запас неиспользованных листов кораблей.
- Если вы купили корабль, уберите из игры карту из колоды рынка с этим кораблём (как указано на самой карте). Затем замените ваш лист корабля тем листом, который соответствует купленному кораблю.
 - Уберите с вашего корабля все повреждения, если есть.
 - Верните ваш старый корабль в запас неиспользованных листов кораблей. Если этому кораблю соответствует карта из колоды рынка, она **не возвращается** в колоду.
 - Если вы купили корабль, в котором недостаточно пустых ячеек для всех ваших активов, сбросьте лишние активы по своему выбору и разместите все свои оставшиеся активы в подходящих ячейках нового корабля.
- Листы кораблей в запасе можно просматривать в любое время.
- Каждый корабль, который можно купить на рынке, имеет цель, указанную на листе корабля.
 - Если вы добились какого-либо прогресса в выполнении цели корабля до того, как получили сам корабль, это не идёт в счёт.
- Патрули не считаются кораблями в контексте игровых свойств.

См. также: «Бой», «Повреждения», «Цели», «Рынок (действие)», «Модификации», «Движение», «Ячейки»

Космический бой

См. «Бой» на стр. 4.

Кредиты

Кредиты, представленные жетонами, — это основная валюта в игре.

- Жетоны кредитов бывают трёх номиналов: «1,000», «5,000» и «10,000».
- Получая кредиты, берите жетоны кредитов из запаса, так чтобы их суммарный номинал соответствовал тому количеству кредитов, которое вы должны получить.
- Теряя или тратя кредиты, кладите свои жетоны кредитов в общий запас, так чтобы их суммарный номинал соответствовал тому количеству кредитов, которое вы должны потерять или потратить.
- Вы можете в любой момент игры разменивать кредиты с общим запасом, получая жетоны большего или меньшего номинала, так чтобы суммарный номинал разменянных жетонов совпадал.
- Если какое-либо свойство позволяет вам купить карту «со скидкой», вы уменьшаете стоимость карты на размер скидки.
- Если какое-либо свойство позволяет вам купить карту «не тратя кредитов», вы можете получить её бесплатно.
- Игроки по взаимной договорённости могут обмениваться кредитами с текущим игроком в любой момент игры. Это не действие, и участники такого обмена не обязаны даже находиться в одной области. Обмен не обязан быть равноценным — вы можете отдать любую сумму кредитов любому игроку и не получить за неё ничего, если вы согласны на такой обмен.

- Если вы обменяли кредиты на обещание, которое не может быть выполнено немедленно, такое обещание ни к чему не обязывает.

Пример: вы отдаёте кредиты другому игроку, и тот обещает в будущем вернуть их вам с процентами. Игрок, получивший от вас кредиты, имеет право нарушить данное обещание.

См. также: «Текущий игрок», «Рынок (действие)», «Колоды рынка», «Обмен (действие)»

Кубики

Игроки бросают кубики, когда разыгрывают бой, проводят проверки и применяют специфические свойства.

- На каждом кубике восемь граней. Символы распределены следующим образом:
 - ✱ попадание (3 грани);
 - ✱ критическое попадание (1 грань);
 - 👁 собранность (2 грани);
 - пустой результат (2 грани).
- Критическое попадание (✱) **не считается** попаданием (✱) в контексте игровых эффектов. Если какое-либо свойство ссылается только на попадания (✱), речь не идёт о критических попаданиях (✱).
- Свойства ссылаются на результаты кубиков при помощи символов. Когда какое-либо свойство ссылается на пустой результат, используются слова «пустой результат».

См. также: «Бой», «Доставка (действие)», «Работа», «Проверки навыков»

Мальстрём

Мальстрём — уникальная область на карте Галактики, которая создаёт помехи движению игроков.

- Если вы передвигаетесь в Мальстрём на своём этапе планирования, вы должны прекратить движение и перейти к этапу действий.
- Если какое-либо свойство даёт вам дополнительное движение или позволяет передвинуться не во время вашего этапа планирования, вы всё равно не можете передвинуться через Мальстрём. Однако если вы начали это движение в Мальстрёме, вы можете передвинуться из него.
- Если вы находитесь в Мальстрёме и вступаете в контакт со своей областью, берите карту контакта из колоды «Кессель/Мальстрём». В этих контактах всегда доступен какой-либо способ сделать дополнительный ход.
- Вы можете сделать дополнительный ход, если выполните определённое условие на карте контакта в Мальстрёме. Получив дополнительный ход, разыграйте его по обычным правилам (этапы планирования, действий и контактов) после того, как завершите свой текущий ход.
 - Нельзя получить дополнительный ход в тот момент, когда вы уже разыгрываете дополнительный ход. Любые дополнительные ходы, полученные таким способом, игнорируются.
- Патрули могут передвигаться через Мальстрём, не прекращая движения.
- Мальстрём не считается узловой точкой навигации в контексте различных свойств.

См. также: «Соседство», «Этап контактов», «Движение», «Области»

Модификации

Модификации — это тип активов, которые обеспечивают корабль дополнительными свойствами.

- Обычно игроки получают модификации при покупке из ☛ колоды рынка.
- Получив модификацию, подложите её под свой лист корабля, в пустую ячейку «Модификация».
 - Если вы получили модификацию, но у вас нет подходящей пустой ячейки, вы можете сбросить одну из своих карт модификаций, чтобы освободить ячейку. Если вы получаете новую модификацию во время действия «рынок», вы можете не просто сбросить старую модификацию для освобождения ячейки, но и использовать её для бартерной сделки при покупке новой.
- У каждой карты модификации на рынке есть стоимость, которая отражает, сколько кредитов вам нужно потратить, чтобы купить её, а также сколько эта модификация будет стоить при бартерной сделке.

См. также: «Активы», «Сброс», «Рынок (действие)», «Корабли»

Навыки

Навыки отражают подготовку персонажа или членов команды в самых разных сферах деятельности.

- На каждой карте персонажа и члена команды представлены один или несколько навыков.
- Если вы потеряли члена команды, вы теряете и все его навыки.
 - Вы не можете потерять навыки, указанные на вашей карте персонажа.
- Многие карты предписывают вам провести проверку навыка. Результат проверки определит, насколько успешно вы справились с поставленной задачей.

- Когда вы проводите проверку навыка, сосчитайте, сколько раз этот навык встречается на ваших картах членов команды и персонажа. Это определит, какой результат вам нужно выбросить для того, чтобы проверка считалась успешной.
- Если какое-либо свойство позволяет вам получить навык, этот навык временный. Вы получаете его лишь на то время, пока действует эффект свойства, которое дало вам этот навык.
- Таким способом вы можете дать себе навык, который у вас уже есть. Например, доктор Афра может применить своё свойство, чтобы получить навык механики, даже несмотря на то что у неё уже есть навыки механики.

См. также: «Персонажи», «Члены команды», «Работа», «Проверки навыков»

Наземный бой

См. «Бой» на стр. 4.

Области

Существует три типа областей: планеты, узловые точки навигации и Мальстрём. Планеты представлены иллюстрациями, узловые точки навигации — жёлтыми кругами, а Мальстрём — красным символом.

- Области на карте Галактики соединяются путями — синими линиями, которые проложены между планетами и узловыми точками навигации.
- Мальстрём — уникальная область, имеющая особые правила движения.
- На некоторых планетах изображены символы группировок. Контакты на этих планетах обычно позволяют вам увеличить репутацию в этой группировке или награждают вас за то, что у вас положительная репутация в этой группировке.
- Некоторые свойства ссылаются на «группировку, к которой принадлежит ваша планета». Речь как раз о символе, который изображён на планете в вашей области. Если вы не на планете или на вашей планете не изображён символ группировки, считается, что ваша планета не принадлежит ни к одной группировке.
- Обе области Центральных миров имеют значок "Через Центр", указывающий на то, что игрок может перелететь на другую сторону Галактики, вступив в контакт в одной из этих областей.
- «Кольцо Кафрены», по сути состоящее из двух больших астероидов, считается планетой в контексте игровой механики.

См. также: «Соседство», «Мальстрём», «Движение», «Центральные Миров», «Через Центр».

Обмен (действие)

Находясь в одной области с другим игроком на своём этапе действий, вы можете выполнить действие «обмен», чтобы обменяться с этим игроком картами и кредитами в любом сочетании. Все участники обмена должны быть согласны на обмен.

- Если вы находитесь в одной области с несколькими игроками, то в свой ход вы можете обменяться с любыми из них, но они в ваш ход могут обмениваться только с вами.
- Обмен не обязан быть равноценным: вы можете отдать любую комбинацию карт и кредитов игроку и получить за неё меньше или вообще не получить ничего, если вы согласны на такой обмен.
- Если вы обменяли что-либо на обещание, которое не может быть выполнено немедленно, такое обещание ни к чему не обязывает.

Пример: вы отдаёте кредиты другому игроку, и тот обещает в будущем вернуть их вам с процентами. Игрок, получивший от вас кредиты, имеет право нарушить данное обещание.

- Вы можете обмениваться кредитами, картами работы, охоты, грузов, членов команды, модификаций и экипировки.
- Если вы отдаёте карту охоты, на которой лежит жетон встречи, этот жетон также нужно отдать.
- Нельзя обмениваться секретами и листами кораблей.
- Игроки по взаимной договорённости могут обмениваться кредитами и жетонами долга с текущим игроком в любой момент игры. Это не действие, и участники такого обмена не обязаны даже находиться в одной области.
- Обмен кредитами или жетонами долга может прерывать любое свойство, контакт или бой.

См. также: «Активы», «Этап действий», «Кредиты», «Услуги».

Охота

Охота — это контракт на поимку или устранение определённого контакта или персонажа. На каждой карте охоты есть имя и портрет, совпадающие с именем и портретом на жетоне встречи.

- Охота — это тип активов, которые можно найти на рынке, среди карт контактов или на картах базы данных.
- Получив карту охоты, подложите её под ваш лист корабля или планшет игрока, в пустую ячейку «Охота».
- Если вы получили карту охоты, но у вас нет подходящей пустой ячейки, вы можете сбросить одну из своих карт охоты, чтобы освободить ячейку.
- Если вы сбросили карту охоты со своего планшета игрока или листа корабля, верните карту в соответствующую колоду.
- Если на ней лежал жетон встречи, положите его в открытую на ближайшую к вам планету с пустой ячейкой встречи (игнорируя класс).
- Если карта охоты имеет стоимость «0», вы можете купить её, не тратя кредитов, но её нельзя использовать при бартерных сделках.
- На каждой карте охоты указан класс, который отображается цветными точками. Точно такие же классы есть у жетонов встреч.

Розыгрыш охоты

Чтобы получить награду за охоту, вам нужно найти жетон встречи, указанный на карте охоты, а затем сразиться в бою против этого врага и победить. Если карта охоты совпадает с персонажем другого игрока, см. раздел "Розыгрыш охоты на игроков" на странице 10. Вступив в контакт с жетоном встречи, который соответствует одной из ваших карт охоты, вы можете сразиться в бою против этого жетона на встрече, вместо того чтобы разыгрывать карту базы данных.

- На каждой карте охоты указано значение боя: именно столько кубиков будет бросать ваша добыча во время боя.
- Символ наземного боя (👤) или космического боя (🚀) рядом со значением боя указывает, в бою какого типа вам предстоит сразиться на этой охоте.
- Победив в бою на охоте, выберите: либо устранить, либо пленить жетон встречи.
- Устранив жетон встречи, получите награду за устранение, указанную на карте охоты, после чего уберите карту охоты и жетон встречи из игры.
- Пленив жетон встречи, положите его на карту охоты. Вы сможете выполнить действие «доставка» на планете, указанной на карте охоты в графе «Место назначения», чтобы доставить этот жетон встречи и получить награду за пленение. После этого уберите карту охоты и жетон встречи из игры.
- Если на вашей карте охоты указан ваш собственный член команды, вы можете сразиться в бою против этого члена команды в качестве контакта на своём этапе контактов.

- Если вы победите, сбросьте карту с этим членом команды с листа корабля и либо плените, либо устраните соответствующий жетон встречи. Если вы выбрали пленение, возьмите этот жетон встречи из сброса и положите на вашу карту охоты.
- Если вы проиграете, сбросьте карту с этим членом команды с листа корабля и положите соответствующий жетон встречи в открытую на **ближайшую** к вам планету с пустой ячейкой встречи (игнорируя класс).
- Когда вы сражаетесь в бою против вашего собственного члена команды, вы не можете использовать его свойства или навыки к своей выгоде.
- Если на вашей карте охоты указан член команды другого игрока, вы можете сразиться в бою против этого члена команды в качестве контакта на своём этапе контактов, но только если вы находитесь в той же области, что и фишка этого игрока. В начале боя этот игрок решает, хочет ли он защитить своего члена команды. Если он решает защитить его, то вместо боя с членом команды вы сражаетесь против этого игрока.
 - В этом случае сразитесь в наземном бою, если вы на планете, или в космическом бою, если нет.
 - Если защищающийся проиграл бой, он сбрасывает карту своего члена команды, а вы либо устраняете, либо пленяете соответствующий жетон встречи.
 - Если игрок решает не защищать своего члена команды, сразитесь в бою против члена команды. Игрок слева от вас бросает кубики за этого члена команды по обычным правилам охоты.

Розыгрыш охоты на игроков

Чтобы получить награду за охоту на персонажа другого игрока, игрок должен находиться в одной области с этим игроком и, в качестве контакта, победить его в бою.

- Если игроки находятся на планете, они проводят наземный бой. В противном случае они проводят космический бой.
- Если игрок с картой охоты побеждает в бою, он выполняет контракт и получает награду. См. раздел «Награда за охоту на игрока» ниже.
 - После выполнения контракта карта охоты убирается из игры.
- Если игрок с картой охоты не побеждает в бою, он сохраняет эту карту и может попытаться выполнить контракт в один из следующих ходов.
 - В отличие от охоты при контакте с жетоном встречи, у игрока нет возможности пленить или устранить персонажа другого игрока.
- Игрок не может выполнить охоту на своего собственного персонажа.
 - Игрок может получить карту охоты на своего персонажа, чтобы помешать другим игрокам выполнить её.

Награда за охоту на игрока

Когда игрок завершает охоту на персонажа другого игрока, он **игнорирует все награды и другие эффекты, перечисленные на карте охоты**. Вместо этого выполните следующее:

1. Получите 5,000.
2. Увеличьте славу на 1.
3. Если защищающийся игрок имеет отрицательную репутацию () в одной или нескольких фракциях, ваша репутация увеличивается на 1 в одной из этих фракций по вашему выбору.
4. Если защищающийся игрок имеет положительную репутацию () в одной или нескольких фракциях, ваша репутация уменьшается на 1 в одной из этих фракций по вашему выбору.

См. также: «Активы», «Бой», «Жетоны встречи», «Члены команды», «Доставка (действие)», «Контакт с жетоном встречи», «Рынок (действие)»

Патрули

Патрули — это транспортные средства, принадлежащие различным группировкам, которые по ходу партии могут как помешать вам, так и помочь.

- Патрули не считаются кораблями в контексте игровых свойств.
- Символ группировки, к которой принадлежит патруль () представлен на обеих сторонах жетона патруля.
 - Многие свойства и игровые эффекты ссылаются на группировки, к которым принадлежат патрули.
- Патрули бывают четырёх уровней (1–4). Уровни обозначаются белыми точками на обороте жетонов патрулей.
- На лицевой стороне некоторых жетонов патрулей указана награда. Чтобы получить эту награду, нужно победить в бою против этого патруля.
 - Награда за победу над патрулями 1-го уровня — кредиты. За победу над патрулями 2-го и 3-го уровня вы увеличиваете свою славу.
 - Патрули 4-го уровня неуязвимы. Победить их нельзя, как и получить за них награду.
- На каждом жетоне патруля указано значение космического боя (): именно столько кубиков во время боя будет бросать этот патруль.
- У патрулей 4-го уровня в графе «Значение боя» стоит прочерк. Эти патрули нельзя устранить, они всегда выигрывают бой и наносят достаточное количество повреждений, чтобы игрок оказался побеждён.
 - Разыгрывая бой против патруля 4-го уровня, не бросайте кубики.
- Проиграв бой против патруля, передвиньте этот патруль на одну область в любом направлении.
- Победив в бою против патруля, получите награду, указанную на жетоне патруля (кредиты или славу), и **уменьшите на 1 свою репутацию** в группировке, к которой принадлежит этот патруль. Затем устраните этот патруль (уберите его из игры).
- На карте Галактики всегда находится один патруль, принадлежащий к каждой группировке. Если патруль устранён, на карте Галактики появляется новый патруль, принадлежащий к той же группировке.
 - Когда должен появиться новый патруль, раскройте верхний жетон из стопки жетонов патрулей той же группировки (эта стопка лежит на заглушке) и положите в область, соседнюю с этой стопкой жетонов.
- В одной и той же области может находиться сколько угодно патрулей.

Движение патрулей

Патрули передвигаются под воздействием символов движения патрулей, изображённых на некоторых картах в колодах рынка.

- Купив или получив карту из колоды рынка, вы должны раскрыть верхнюю карту той же колоды. Если на карте, которую вы раскрыли, есть символ движения патруля, вы должны передвинуть этот патруль.
 - По указаниям этих символов патрули передвигаются только **после покупки или получения** карты из колоды рынка. Если вы раскрыли карту из колоды рынка после **сброса** другой карты из этой колоды, это **не приводит** к движению патруля.
 - Когда игрок покупает или получает карту после раскрытия или просмотра нескольких верхних карт колоды рынка, он перемещает патруль, если на верхней карте этой колоды после замешивания есть символ патруля.

- На каждом символе движения патруля указаны группировка и расстояние. Группировка означает, какой именно патруль передвинется, а расстояние — это количество областей, на которое передвинется патруль.
 - Разыгрывая движение патруля на своём ходу, вы передвигаете лежащий в открытую жетон патруля, принадлежащий к той группировке, которая указана на символе движения патруля, в сторону своей фишки персонажа на то расстояние, которое указано на символе движения патруля.
- Если в вашу область ведут несколько путей, вы сами выбираете, которым из них последует патруль, даже если один из маршрутов короче.
 - Если патруль потенциально может за это передвижение достигнуть вашей области, в этом случае вы не выбираете маршрут и патруль обязан передвинуться по кратчайшему пути в вашу область.
 - При передвижении патруль всегда следует по карте Галактики по часовой стрелке, если вы находитесь по часовой стрелке от него. Если же вы находитесь против часовой стрелки от патруля, то и патруль следует против часовой стрелки.
 - Если неясно, с какой стороны от патруля находится текущий игрок, тот сам выбирает направление. Патруль движется в выбранном направлении до ближайшей развилки, где может сменить направление на противоположное, если это сократит расстояние до области текущего игрока
- Если патруль двигался в вашу сторону и оказался с вами в одной области, он прекращает движение.
 - Когда это происходит, вы не сражаетесь с ним мгновенно. Если **на вашем этапе контактов** у вас негативная (☹) репутация в группировке, к которой принадлежит патруль в вашей области, вы должны вступить с ним в контакт и сразиться.
- Патрули могут передвигаться через области с другими патрулями, другими игроками и с Мальстрёмом без остановки.
- Патрули **не могут пересекать Центральные Миры и не могут напрямую перемещаться между областями Центральных Миров**, за исключением случаев, когда это позволяет эффект карты.
- Если какое-либо свойство передвигает патруль «непосредственно» в какую-либо область, то нужно взять жетон патруля из текущей области и переложить в область, указанную в свойстве.
 - При таком движении патруль не передвигается через области, лежащие между исходной областью и местом назначения.
- Патрули могут находиться в узловых точках навигации, на планетах и в Мальстрёме.

См. также: «Бой», «Этап контактов», «Группировки», «Рынок (действие)», «Ближайший», «Репутация», «Корабли», «Области»

Персонажи

Каждый игрок контролирует одного персонажа саги «Звёздные Войны». Персонаж представлен фишкой и картой персонажа.

- Каждый персонаж начинает игру с одним свойством, обозначенным на карте персонажа. В тексте карты описано, когда и как это свойство можно применить.
- У каждого персонажа есть личная цель. Текст на карте персонажа описывает, как её можно выполнить. Когда ваш персонаж выполняет личную цель, ваша слава увеличивается на 1, после чего вы должны перевернуть свою карту персонажа: теперь вам доступно ещё одно уникальное свойство.
- Навыки персонажа, представленные в нижней части карты, используются во время проверок.

- Значение наземного боя (☼) на карте персонажа определяет, сколько кубиков этот персонаж бросает во время наземного боя; значение здоровья (❤) на карте персонажа определяет, сколько повреждений этот персонаж должен получить, чтобы стать побеждённым.

- «Оставшееся здоровье» персонажа равно его здоровью за вычетом полученных им повреждений.

- На лицевой стороне каждой карты персонажа в нижней секции свойств есть указания по подготовке. Здесь указано, какую карту нужно взять из базы данных при подготовке и в каких группировках у персонажа будет положительная или негативная репутация в начале партии.
 - На карте базы данных, которую игрок получает при подготовке, указана его начальная планета — именно туда игрок ставит свою фишку персонажа в начале партии.

См. также: «Бой», «Повреждения», «Экипировка», «Цели», «Навыки»

Планеты

См. «Области» на стр. 9.

Победа в игре

См. «Слава» на стр. 14.

Побеждённые персонажи

Когда число повреждений, полученных вашим персонажем или кораблём, сравняется с вашим значением здоровья или прочности корпуса соответственно, вы побеждены.

- Когда вы становитесь побеждены:
 - потеряйте 3,000 кредитов (либо все свои кредиты, если у вас меньше 3,000);
 - сбросьте все свои секреты;
 - положите фишку своего персонажа набок в вашей текущей области, чтобы показать, что вы побеждены;
 - завершите выполнение текущего действия (или розыгрыш текущего этапа, если это не этап действий). Ваш ход закончен.
- Если вы побеждены, на вашем следующем этапе планирования вы должны выбрать вариант «Восстановить все повреждения». Затем поставьте фишку своего персонажа вертикально.
- Если побеждённый персонаж восстановил повреждения, так что у него стало меньше повреждений, чем его значение здоровья/прочности корпуса, он больше не считается побеждённым и ставит свою фишку вертикально.
- Если вы побеждены во время выполнения работы, работа автоматически провалена. Сохраните карту работы: вы можете попытаться выполнить её ещё раз на одном из последующих этапов контактов.
- Если вы побеждены, вас нельзя атаковать.
 - Игрок, охотящийся на члена команды побеждённого игрока, по-прежнему может сразиться в бою против этого члена команды, однако побеждённый игрок не может защищать членов своей команды.
- Побеждённый игрок не может быть выбран по указанию типа «выберите (другого) игрока».
- Если вы побеждаете в бою и одновременно с этим тоже побеждены, вы всё равно получаете награду за победу в бою, перед тем, как разыграть эффекты поражения.

См. также: «Бой», «Кредиты», «Повреждения», «Секреты»

Повреждения

Игроки отслеживают повреждения, полученные их персонажем или кораблём, при помощи жетонов повреждений.

- Когда персонаж получает повреждения, положите указанное количество жетонов повреждений на его карту персонажа. Когда повреждения получает корабль, положите указанное количество жетонов повреждений на соответствующий лист корабля.
 - Жетоны повреждений берутся из запаса.
- Когда число повреждений, полученных вашим персонажем, сравняется с вашим значением здоровья, вы побеждены.
- Когда число повреждений, полученных вашим кораблём, сравняется с вашим значением прочности корпуса, вы побеждены.
- Персонаж не может получить больше повреждений, чем его значение здоровья, а корабль не может получить больше повреждений, чем его значение прочности корпуса.
 - Любые повреждения, полученные персонажем или кораблём сверх значения здоровья или прочности корпуса, игнорируются.
- Если ваш персонаж или корабль восстанавливает повреждения, уберите указанное число жетонов повреждений со своей карты персонажа или листа корабля.
 - Когда вы восстанавливаете повреждения на этапе планирования своего хода, уберите все жетоны повреждений со своей карты персонажа и листа корабля.
 - Убранные жетоны повреждений возвращаются в запас.
- Если какое-либо свойство позволяет вам «предотвратить» повреждения, уменьшите количество получаемых повреждений на указанное число.

См. также: «Персонажи», «Бой», «Побеждённые персонажи», «Корабли»

Покупка карт

См. «Рынок (действие)» на стр. 13.

Проверки навыков

Многие карты предписывают вам провести проверку навыка.

- Чтобы провести проверку навыка, **бросьте 2 кубика**. Успех или провал проверки зависят от выпавших символов и от того, сколько у вас проверяемых навыков.
 - **Неквалифицированный:** если у вас нет проверяемого навыка, для успеха вам нужно хотя бы 1 критическое попадание (✱). В противном случае вы проваливаете проверку.
 - **Квалифицированный:** если у вас есть проверяемый навык в одном экземпляре, для успеха вам нужно хотя бы 1 критическое попадание (✱) или обычное попадание (✱). В противном случае вы проваливаете проверку.
 - **Высококвалифицированный:** если у вас есть проверяемый навык в двух и более экземплярах, для успеха вам нужно хотя бы 1 критическое попадание (✱), обычное попадание (✱) или собранность (☉). В противном случае вы проваливаете проверку.
- Навыки, указанные на вашей карте персонажа и картах членов команды, определяют, считаетесь вы неквалифицированным, квалифицированным или высококвалифицированным во время проверки навыка.
- Что именно случится в результате успеха или провала проверки, указано на карте, которая вызвала эту проверку.
 - У некоторых проверок есть только успешный эффект, но нет провального. Если вы провалите такую проверку, ничего не произойдёт.
 - У некоторых проверок есть только провальный эффект, но нет успешного. Если вы успешно пройдёте такую проверку, ничего не произойдёт.

См. также: «Персонажи», «Члены команды», «Кубики», «Карты контактов», «Работа», «Навыки»

Пути

См. «Области» на стр. 9 и «Соседство» на стр. 15.

Работа

Работа — это тип активов, которые вы можете разыграть на своём этапе контактов, если вы находитесь в подходящем для этого месте.

- Обычно игроки получают работу при покупке из колоды рынка. Однако некоторые персонажи начинают партии с работой.
 - Если карта работы имеет стоимость «0», вы можете купить её, не тратя кредитов.
- Карты работы нельзя использовать при бартерных сделках.
- Получив работу, подложите её под свой лист корабля или планшет игрока, в пустую ячейку «Работа или охота».
 - Если вы получили работу, но у вас нет подходящей пустой ячейки, вы можете сбросить одну из своих карт работы или охоты, чтобы освободить ячейку.
- Чтобы попытаться выполнить работу, вы должны находиться в том месте, которое указано на карте работы в графе «Место назначения», и разыграть свойство, указанное на карте.
 - Некоторые задания требуют от текущего игрока выбрать другого игрока в его области. Если это невозможно, работу нельзя попытаться выполнить.
- Как правило, карта работы указывает вам разыграть определённую карту базы данных. Эти карты обычно требуют от вас провести ряд проверок.
 - Над названием каждой работы есть список навыков, которые будут проверяться. Некоторые навыки обозначены курсивом: это значит, что провал проверки этого навыка приведёт к провалу всей работы.
 - Навык, помеченный как «противостояние», означает, что оба игрока проходят проверку этого навыка, причём лучший результат для текущего игрока — это когда он проходит проверку, а другой игрок проваливает её.
 - Вы можете полностью прочитать ту секцию карты базы данных, которую разыгрываете, но не рекомендуем раньше времени читать последующие секции.
 - Если при розыгрыше работы с карты базы данных участвуют несколько игроков, все решения по этой карте принимает текущий игрок, если не указано иное.
- Когда какое-либо свойство говорит вам о том, что «эта работа выполнена», вы получаете награду, указанную в графе «Награда» на карте работы. В тексте награды указано, что нужно сделать с картой работы: сбросить или убрать из игры.
- Когда какое-либо свойство говорит вам о том, что «эта работа провалена», прекратите выполнять эту работу, верните карту в базу данных, а карту работы сохраните.
 - Если текущий игрок побеждён во время выполнения работы, эта работа провалена.

См. также: «Активы», «База данных», «Сброс», «Слава», «Рынок (действие)»

Репутация

Каждый игрок имеет положительную (⊕), нейтральную (⊖) или негативную (⊗) репутацию в каждой из четырёх игровых группировок.

- Ваша репутация в каждой группировке отражена на планшете игрока при помощи жетонов репутации. Каждой группировке соответствует свой жетон, который может находиться в одном из трёх положений: положительном (⊕), нейтральном (⊖) или негативном (⊗).
- Нейтральная область находится в средней части трека репутации и отмечена не символом нейтральной репутации (⊖), а символом соответствующей группировки.

- Когда ваша репутация в группировке увеличивается на 1, сдвиньте соответствующий жетон на 1 позицию вверх, в сторону символа .
- Если у вас и без того положительная репутация в группировке, любое дополнительное увеличение репутации не принесёт никакого эффекта: ваш жетон репутации останется там же, где и был.
- Когда ваша репутация в группировке уменьшается на 1, сдвиньте соответствующий жетон на 1 позицию вниз, в сторону символа .
- Если у вас и без того негативная репутация в группировке, любое дополнительное уменьшение репутации не принесёт никакого эффекта: ваш жетон репутации останется там же, где и был.
- Если говорится, что ваша репутация становится положительной, нейтральной или негативной, сдвиньте жетон на указанную позицию независимо от того, какая репутация в указанной группировке у вас была до этого.
- Репутация в различных группировках влияет на то, какую секцию карты контакта вы разыгрываете, а также позволяет вам передвигаться без остановки через области с патрулями или, напротив, заставляет вступать с патрулями в бой.
- Пока игрок «считается имеющим» репутацию, отличную от его фактической репутации, этот игрок игнорирует любую репутацию, полученную или потерянную с этой фракцией.

См. также: «Карты контактов», «Этап контактов», «Группировки», «Движение», «Патрули»

Рынок (действие)

Находясь на планете (включая области Центральных Миров) на своём этапе действий, вы можете выполнить действие «рынок», чтобы купить актив из колоды рынка. Действие разыгрывается по этапам:

- 1. Сбросить карту:** вы можете выбрать колоду рынка и сбросить верхнюю карту.
 - Для этого возьмите верхнюю (раскрытую) карту из любой колоды рынка и положите её взакрытую под низ колоды. Затем раскройте верхнюю карту той же колоды рынка и положите её на верх колоды.
 - Увидев новую верхнюю карту, игрок может сбросить ещё одну карту с этой же колоды рынка.
 - Символы перемещения патрулей и раскрытия контактов не разыгрываются, когда карта сбрасывается из колоды рынка.
- 2. Купить карту:** вы можете выбрать колоду рынка и купить верхнюю карту. После покупки раскройте верхнюю карту той же колоды рынка и положите её на верх колоды. Если на раскрытой карте есть символ движения патруля, передвиньте этот патруль. Если на раскрытой карте есть символ раскрытия контакта, игрок должен разыграть его (см. раздел «Покупка» ниже)

Покупка

Чтобы купить карту, потратьте столько кредитов, какова стоимость карты.

- Если вы купили актив, получите эту карту и подложите её под ваш лист корабля или планшет игрока в соответствующую ячейку (например, карту груза необходимо положить в ячейку «Груз»).
- Если вы получили актив, но у вас нет подходящей пустой ячейки, вы можете сбросить одну из ваших карт активов, чтобы освободить ячейку.

- Если вы купили корабль, уберите из игры карту из колоды рынка с этим кораблём (как указано на самой карте). Затем замените свой лист корабля тем листом, который соответствует купленному кораблю.
 - Уберите со своего корабля все повреждения, если есть.
 - Верните свой текущий корабль в запас неиспользованных листов кораблей. Если этому кораблю соответствует карта из колоды рынка, она **не возвращается** в колоду.
 - Если вы купили корабль, в котором недостаточно пустых ячеек для всех ваших активов, сбросьте лишние активы по своему выбору и разместите все свои оставшиеся активы в подходящих ячейках нового корабля.
- После того как вы купили карту из колоды рынка, вы должны раскрыть верхнюю карту той же колоды.
 - Если на карте, которую вы раскрыли, есть символ движения патруля, вы должны передвинуть этот патруль.
 - Если на новой верхней карте колоды изображён значок раскрытия контакта и число игроков попадает в указанный значком диапазон, игрок обязан раскрыть лежащий рубашкой вверх жетон встречи в своей области.
 - Игрок **не вступает** в контакт с этим персонажем, однако он может сделать это в свою фазу контактов как обычно.
 - Если игрок раскрывает жетон встречи, который совпадает с персонажем любого из игроков, этот жетон убирается из игры, а игрок раскрывает другой жетон.
 - Если игрок находится не на планете, значок не имеет эффекта.



Символ движения имперского патруля



Показать встречу для 1-2 игроков

Бартерные сделки

Покупая карту из колоды рынка, вы можете совершить бартерную сделку, чтобы уменьшить стоимость карты, которую вы желаете купить.

- Для этого сбросьте один или несколько активов со своего планшета игрока или листа корабля и уменьшите стоимость покупки на суммарную стоимость сброшенных карт.
 - У некоторых активов (например, тех, которые вы получаете из колоды контактов) нет стоимости. Их нельзя использовать при бартерных сделках.
 - Карты охоты, членов команды и работы нельзя сбрасывать при бартерных сделках.
- Вы можете использовать бартерную сделку каждый раз, когда покупаете из колоды рынка, — неважно, делаете вы это во время действия «рынок» или по указанию какого-либо другого эффекта.
 - Нельзя использовать бартерную сделку для оплаты других эффектов, включая получение актива с карты контакта.
- Если вы при бартерной сделке сбросили активы на сумму, которая превышает стоимость покупаемой карты, вы не получаете сдачу.

Пример: если вы сбрасываете ионную пушку стоимостью 5,000 кредитов, чтобы купить наводящий компьютер стоимостью 2,000 кредитов, вы не получаете 3,000 кредитов на сдачу.

- Некоторые свойства могут позволить вам совершить бартерную сделку, когда вы тратите кредиты на оплату игрового эффекта. Такие бартерные сделки совершаются по обычным правилам, за исключением того, что вы не покупаете карту из колоды рынка.

- Покупая корабль, вы должны совершить бартерную сделку с участием вашего текущего корабля и положить его в запас неиспользованных листов кораблей.
- Нельзя использовать корабль для совершения бартерной сделки, когда вы покупаете активы, а не корабль.
- Вы можете использовать бартерные сделки (и вы должны сдать по бартеру свой текущий корабль), когда разыгрываете карту «Подержанный корабль на продажу» из ♣ колоды рынка.

См. также: «Активы», «Кредиты», «Колоды рынка», «Патрули», «Ход игрока», «Корабли»

Сброс

Сбрасывая какой-либо компонент, поступайте с ним следующим образом.

- Когда вы сбрасываете карту контакта или карту рынка, кладите её взакрытую под низ соответствующей колоды.
- Некоторые карты рынка нужно убрать из игры, вместо того чтобы сбрасывать. Об этом всегда сказано на самой карте: как правило, такое происходит при покупке корабля, успешном выполнении работы или получении награды за охоту.
- Когда вы сбрасываете карту, относящуюся к базе данных, возвращайте её в базу данных в соответствующее место согласно её номеру. Если карт с таким номером несколько, замешайте сброшенную карту с другими картами, имеющими такой же номер.
- Сброшенные жетоны возвращайте в запас неиспользованных жетонов.
- Когда жетон встречи или патруль устранён, этот жетон убирается из игры.
- Листы кораблей возвращайте в запас листов кораблей.
- Если эффект указывает вам убрать компонент из игры, этот компонент не сбрасывается. Вместо этого положите его в коробку и не используйте до конца партии.
- Если вы сбрасываете члена команды со своего листа корабля, сбрасывайте его карту по описанным выше правилам. Если этому члену команды соответствует жетон встречи, положите его в открытую на ближайшую к вам планету с пустой ячейкой встречи (игнорируя класс).

См. также: «Доставка (действие)», «Карты контактов», «Колоды рынка»

Секреты

Секреты — это тайные свойства, которые вы можете получить во время контакта.

- Когда вы читаете карту контакта и вам достался текст с пометкой «Секрет», возьмите эту карту и положите перед собой взакрытую.
- Тексты с пометкой «секрет» всегда перевёрнуты, чтобы игроки случайно не прочитали их вслух.
- В тексте каждого секрета написано, когда и как его можно разыграть. Разыгрывая секрет, прочтите текст карты вслух и раскройте её.
- Вы можете делиться информацией о своих секретах с другими игроками, однако до начала розыгрыша секрета нельзя показывать карту другим игрокам, зачитывать её текст вслух или отдавать её кому-либо.
- Вы можете в любой момент подсматривать в свои карты с секретами.
- Когда вы становитесь побеждены, сбросьте все свои секреты. Положите эти карты под низ соответствующих колод контактов, не показывая другим игрокам.

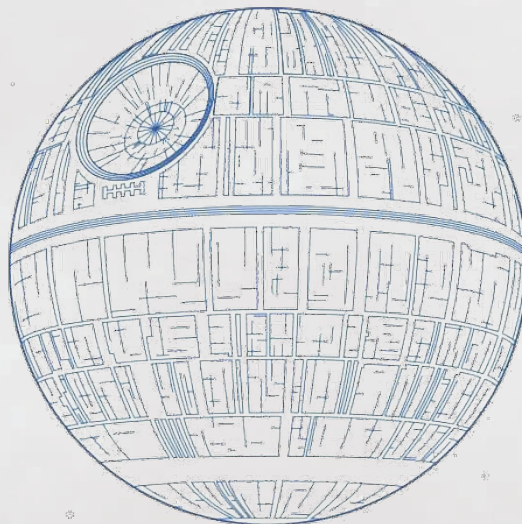
См. также: «Этап действий», «Карты контактов»

Слава

Слава отображает известность персонажа в Галактике. Игрок, первым набравший **требуемый (или больше) уровень славы**, побеждает в игре. Символ славы (♠) представлен на треке славы на планшете игрока, а также изображён в качестве награды на некоторых жетонах патрулей. Основные способы увеличения славы — это доставка незаконных грузов, покупка предметов роскоши, победы в боях против патрулей, успешное выполнение работы, проведение охоты или выполнение целей.

- **Обычный требуемый уровень славы — 10.**
 - Перед началом игры игроки могут выбрать другое количество очков славы требуемое для победы в игре.
- Каждый раз, когда будет увеличиваться или уменьшаться ваша слава, передвигайте маркер славы по треку на своём планшете игрока, чтобы он отражал вашу текущую славу.
 - В начале партии у каждого игрока 0 очков славы. Если ваша слава должна уменьшиться, она остаётся на нулевом показателе.
- Если какой-либо актив дополнительно увеличивает вашу славу (например, «у вас +1 к показателю славы»), передвиньте свой маркер по треку славы соответствующим образом. Если вы потеряли этот актив или более не выполняете условие на этой карте актива, передвиньте свой маркер по треку славы назад, чтобы отразить уменьшение славы.
- Если два игрока одновременно набрали достаточно очков славы для победы, побеждает тот из них, у кого больше кредитов. Если и в этом случае сохраняется ничья, то побеждает тот из претендентов, кто сидит дальше от первого игрока по часовой стрелке.
- Некоторые свойства ссылаются на самого прославленного игрока (т. е. игрока, у которого больше всего славы). Если таких несколько, все они считаются самыми прославленными.
 - Свойство, которое влияет непосредственно на **текущего игрока** в том случае, если он самый прославленный, не подвержено никаким правилам разрешения ничейных ситуаций. Если текущий игрок является самым прославленным (или одним из таковых), это свойство будет на него влиять.
- До начала подготовки игроки могут договориться играть по правилам удлинённой игры. В этом случае для победы игроку нужно набрать 12 очков славы, а не 10.

См. также: «Амбиции», «Активы», «Охота», «Доставка (действие)», «Работа», «Колода роскоши», «Патрули»



Соперник

Ваш соперник — это тот, с кем вы сражаетесь в бою. Им может быть жетон встречи, другой игрок или враг, указанный на карте.

См. также: «Охота», «Бой», «Патрули»

Соседство

Две области на карте Галактики считаются соседними, если между ними проложен путь, представленный синей линией. Два фрагмента карты Галактики считаются соседними, если они соприкасаются.

- Каждая стопка жетонов патрулей на заглушке для карты Галактики считается соседней с областью, к которой от неё проложен путь.
 - В области, соседней со стопкой жетонов патрулей, появляются новые патрули взамен уничтоженных старых.
- Области Центральных миров **не считаются** соседними.

См. также: «Мальстрём», «Области»

Текущий игрок

Текущий игрок — тот, кто делает ход: разыгрывает свой этап планирования, действий или контактов.

См. также: «Ход игрока»

Трата

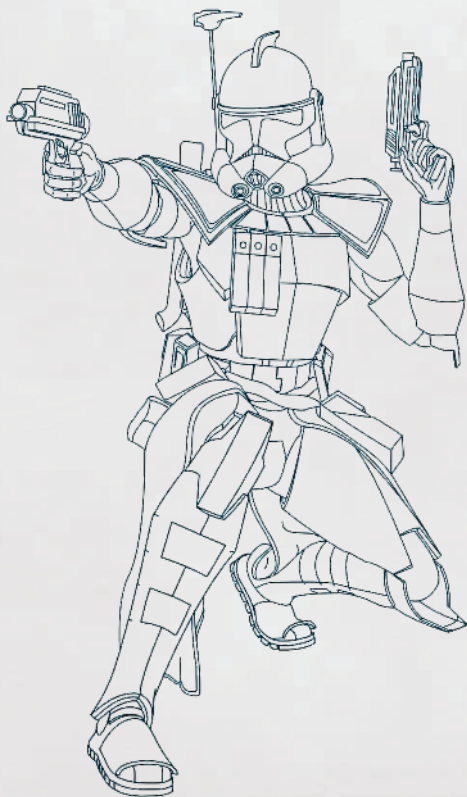
См. «Кредиты» на стр. 8.

Убрать из игры

См. «Сброс» на стр. 14.

Узловые точки навигации

См. «Области» на стр. 9.



Услуги

Услуги — это опциональное правило, позволяющее просить других игроков о помощи.

- Игрок может попросить об одной из четырёх услуг:
 - **Содействие:** Выберите навык, который вы хотите получить для своей следующей проверки навыков в течение текущего хода. Выбранный навык должен быть у персонажа или члена команды игрока, который оказывает услугу.
 - **Подкрепление:** Бросьте один дополнительный кубик в бою с участием вашего персонажа или корабля.
 - **Поддержка:** Выберите фракцию, в которой игрок, предоставляющий услугу, имеет положительную (+) репутацию. Считается, что у вас положительная репутация в выбранной фракции до конца хода.
 - **Короткий путь:** Получите +1 до конца хода.
- Просить об услуге можно в любое время, **кроме** случаев, когда брошены кубики во время боя или проверки навыков.
- Любой игрок, даже если сейчас не его ход, может попросить об услуге.
- Каждый игрок может просить о любом количестве услуг за ход, но получить может только одну услугу за ход.
 - Игроки не могут просить об услугах у самих себя.
- Игроки могут предлагать кредиты, активы и жетоны долга в обмен на услугу.
 - Обмениваться активами за на услугу можно только в том случае, если оба игрока находятся в одной области.
- Игрокам **не обязательно** находиться в одной области, чтобы оказать услугу.
- Игроки могут давать другим игрокам кредиты, чтобы те **не оказывали** услугу другому игроку. Однако такие соглашения не являются обязательными.

Жетоны долга

Жетоны долга представляют собой обещание оказать услугу другому игроку в будущем.

- Жетоны долга используются только с опциональным правилом услуг.
- Каждый игрок начинает игру с жетоном долга, который соответствует цвету его планшета.
- Игрок может обменивать жетоны долга (как свои, так и чужие) на активы, кредиты и другие жетоны долга.
- Игрок, владеющий чужим жетоном долга, может вернуть его владельцу, чтобы получить услугу по своему выбору.
 - Эта услуга считается той единственной услугой за ход, которую может получить принимающий её игрок.
 - Игрок, которому возвращают его собственный жетон долга, обязан оказать эту услугу.

См. также: «Бой», «Движение», «Навыки», «Обмен (действие)», «Проверки навыков», «Репутация»

Ход игрока

В игре «Звёздные Войны: Внешнее кольцо» игроки ходят по очереди по часовой стрелке, до тех пор пока один из них не победит.

- В свой ход разыграйте по порядку следующие этапы:
 - этап планирования;
 - этап действий;
 - этап контактов.
- Если какой-либо эффект заканчивает ваш ход, вы больше не применяете никаких свойств, не выполняете действий и пропускаете все оставшиеся этапы своего хода.
- После того как вы разыграли все три этапа, ваш ход закончен. Передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.

См. также: «Этап действий», «Этап контактов», «Этап планирования»

Цели

Каждая карта персонажа и большинство листов кораблей обеспечивают игроков целями. Выполнив эти цели, игроки получают дополнительные свойства и увеличивают славу.

- Каждый игрок начинает партию с личной целью, указанной на карте персонажа.
- Каждый корабль, который можно купить на рынке, имеет цель, указанную на листе корабля.

- Если вы добились какого-либо прогресса в выполнении цели корабля до того, как получили сам корабль, это не идёт в счёт.

Пример: если цель корабля — «победить в двух боях против патрулей», вы должны выиграть оба боя уже после того, как получили этот корабль.

- Если же в цели корабля содержится какое-либо условие, которому вы соответствовали до получения корабля и продолжаете соответствовать на момент получения, это идёт в счёт.
- В тексте каждой личной цели и цели корабля указано, как её выполнить и что произойдёт, когда вы её выполните.
 - Выполнив цель, вы увеличиваете свою славу и должны перевернуть карту или лист на другую сторону.
- Когда вы выполнили цель и перевернули карту или лист на другую сторону, вместо цели вам становится доступно новое свойство.
 - В тексте каждого свойства описано, как и когда его можно применить.
- Некоторые цели требуют от вас выполнить определённую задачу указанное число раз. Чтобы отслеживать это, кладите жетон цели на свою карту или лист всякий раз, когда вы выполняете эту задачу.
- В отношении личной цели доктора Афры работа считается выполненной, если на карте работы вы достигли того места, где написано «эта работа выполнена». Если вы не достигли такой формулировки, это не идёт в счёт выполнения личной цели доктора Афры.

См. также: «Персонажи», «Слава», «Корабли»

Центральные Миры

Головной сектор и Хвостовой сектор — это области с планетами Центральных миров, расположенные на торцах карты.

- Области Центральных миров считаются областями планет для всех игровых целей, за следующим исключением:
 - Оранжевые жетоны контактов не размещаются в областях Центральных миров во время подготовки к игре.
- Область Центральных миров без жетона встречи на ней считается пустой ячейкой встречи, и на неё можно поместить жетон встречи — например, когда игрок сбрасывает члена экипажа.

См. также: «Через Центр»

Через Центр

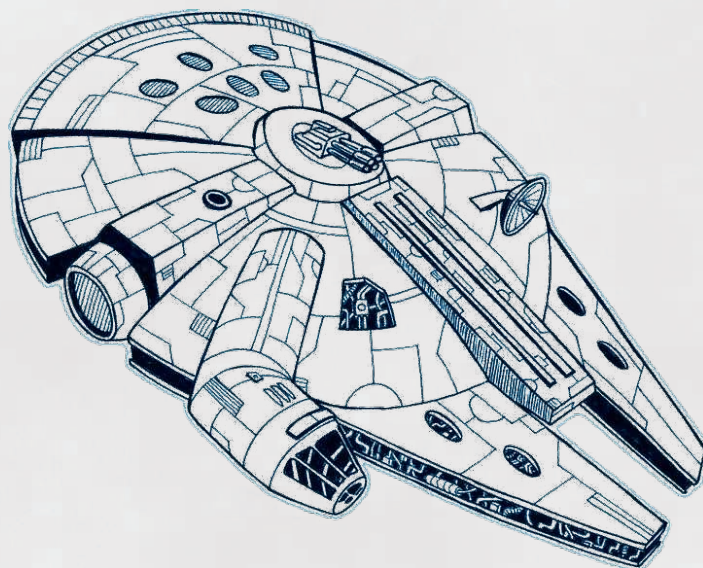
Раздел «Через Центр» на картах контактов Центральных миров разыгрывается, когда текущий игрок решает пересечь галактику во время контакта с областью Центральных миров.

- Значок «Через Центр» в каждой области Центральных миров служит для игроков напоминанием о том, что они могут пересечь галактику из этих областей.
- Когда игрок получает указание «переместитесь непосредственно в другую область Центральных миров», он перемещает фигурку своего персонажа из области Центральных миров, в которой он сейчас находится, в другую область Центральных миров.
 - Во время этого перемещения игрок **не проходит** через другие области.
 - При таком перемещении игрок игнорирует все патрули.
- Патрули не могут проходить сквозь Центральные миры.

См. также: «Карты контактов», «Центральные Миры»



Значок
Через Центр



Члены команды

Члены команды — это тип активов, дающих игрокам дополнительные навыки и свойства.

- Обычно вы будете получать новых членов команды, вступая в контакты с жетонами встреч.
- Получив члена команды, подложите его под свой лист корабля, в пустую ячейку «Член команды».
 - Если вы получили члена команды, но у вас нет подходящей пустой ячейки, вы можете сбросить одну из своих карт членов команды, чтобы освободить ячейку.
 - Получив члена команды, вы при желании можете сбросить его карту, вместо того чтобы класть в ячейку «Член команды».
- Если вы сбрасываете члена команды со своего листа корабля, верните его карту в соответствующую колоду. Если этому члену команды соответствует жетон встречи, положите его в открытую на ближайшую к вам планету с пустой ячейкой встречи (игнорируя класс).
 - Если ближайших планет несколько, сами выберите одну из них.
 - Планета, на которой нет жетона встречи, считается пустой ячейкой встречи, включая области Центральных миров.
- Пока у вас есть карта члена команды, вам доступны все навыки с этой карты. Как только вы её сбросите, вы теряете все эти навыки.
 - Если какое-либо свойство требует, чтобы у вас «был навык», это относится ко всем вашим картам, включая карту персонажа и карты членов команды.
- Считается, что ваши члены команды находятся в той же области, что и вы.
 - Если в этой области есть другие игроки, считается, что ваши члены команды находятся в одной с ними области.

См. также: «Активы», «Охота», «Жетоны встреч», «База данных», «Сброс», «Навыки», «Проверки навыков»

Экипировка

Экипировка — это тип активов, которые обеспечивают персонажа дополнительными свойствами.

- Обычно игроки получают экипировку при покупке из колоды рынка.
- Получив экипировку, подложите её под свой планшет игрока, в пустую ячейку «Экипировка».
 - Если вы получили экипировку, но у вас нет подходящей пустой ячейки, вы можете сбросить одну из своих карт экипировки, чтобы освободить ячейку. Если вы получаете новую экипировку во время действия «рынок», вы можете не просто сбросить старую экипировку для освобождения ячейки, но и использовать её для бартерной сделки при покупке новой.
- В свойствах карт экипировки описано, что они делают и когда их можно применить.
- У каждой карты экипировки на рынке есть стоимость, которая отражает, сколько кредитов вам нужно потратить, чтобы купить её, а также сколько эта экипировка будет стоить при бартерной сделке.

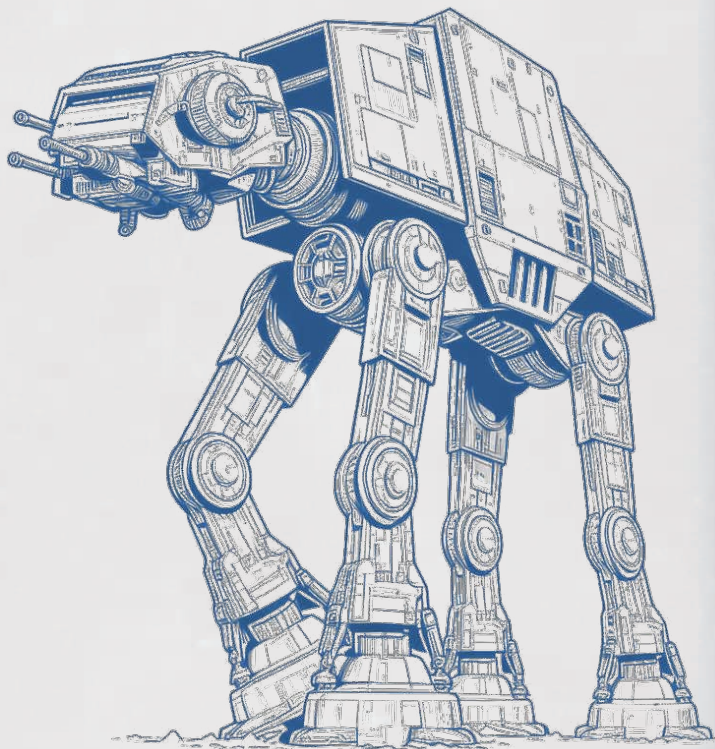
См. также: «Активы», «Персонажи», «Сброс», «Рынок (действие)»

Этап действий

На своём этапе действий вы можете выполнить любое количество действий в любом порядке. Однако каждое действие может быть выполнено только один раз за этап действий.

- Действия, доступные для выполнения, следующие:
 - доставка;
 - обмен;
 - рынок;
 - особое действие.
- В качестве действия вы можете применить любое своё свойство, которое предваряется полужирным словом «**Действие**». Это особое действие.
 - Каждое особое действие может быть выполнено только один раз за этап действий.
 - Особые действия не могут прерывать розыгрыш других свойств и действий. Они выполняются либо до, либо после применения других свойств, либо сами по себе.

См. также: «Доставка (действие)», «Этап контактов», «Рынок (действие)», «Этап планирования», «Обмен (действие)»



Этап контактов

Во время своего этапа контактов вы должны разыграть один контакт.

- На этапе контактов вы должны вступить в контакт либо с **областью**, в которой вы находитесь, либо с **патрулём** в этой области, либо с **жетоном встречи** в этой области.
 - Если в вашей области есть патруль и у вас негативная репутация (☹) в группировке, к которой он принадлежит, **вы обязаны вступить с ним в контакт** и не можете выбрать другой вариант контакта.
 - Если вас ничто не обязывает вступить в контакт с патрулём, вы можете сами выбрать тип контакта, в который будете вступать.
- На своём этапе контактов вы можете разыграть **одно** любое своё свойство, которое предваряется полужирным словом «**Контакт**», вместо того чтобы вступать в обычный контакт.
 - Если вы вынуждены вступить в контакт с патрулём, вы не можете разыграть свойство со словом «**Контакт**».
 - Если свойство с пометкой «**Контакт**» требует от игрока выбрать другого игрока в своей области, а в его области больше нет других игроков, он не может разыграть это свойство «**Контакт**».
- Бой с жетоном встречи, указанным на карте охоты, происходит именно на этапе контактов. Это либо прерывает обычный контакт с жетоном встречи, либо, если вы сражаетесь против члена команды, разыгрывается как свойство со словом «**Контакт**».

Контакт с патрулём

Вступив в контакт с патрулём, сразитесь с ним в космическом бою (см. «Бой» на стр. 4).

- Победив в бою против патруля, получите награду, указанную на жетоне этого патруля (кредиты или славу), и **уменьшите на 1 свою репутацию** в группировке, к которой принадлежит этот патруль. Затем устранили этот патруль (уберите его из игры), после чего появляется новый патруль, принадлежащий к той же группировке.
- Проиграв в бою против патруля, передвиньте этот патруль на одну область в любом направлении.
- Разыгрывайте эффекты победы или поражения в бою до того, как определится, побеждены вы или нет. Вы можете победить в бою и получить за него награду, даже если вы побеждены в том же бою.
- Во время этапа контактов, если у вас негативная (☹) репутация в группировке, к которой принадлежит патруль в вашей области, **вы обязаны вступить с ним в контакт**.
 - Если у вас положительная (☺) или нейтральная (☐) репутация в группировке, к которой принадлежит патруль в вашей области, вы **можете** вступить в контакт с этим патрулём.
- Если вы в одной области с несколькими патрулями, вы **должны** выбрать один любой из этих патрулей, принадлежащий к группировке, в которой у вас негативная репутация, и вступить с ним в контакт.
 - Если у вас нейтральная или положительная репутация в группировках, к которым принадлежат все патрули в вашей области, вы **можете** вступить в контакт с одним из этих патрулей по своему выбору.

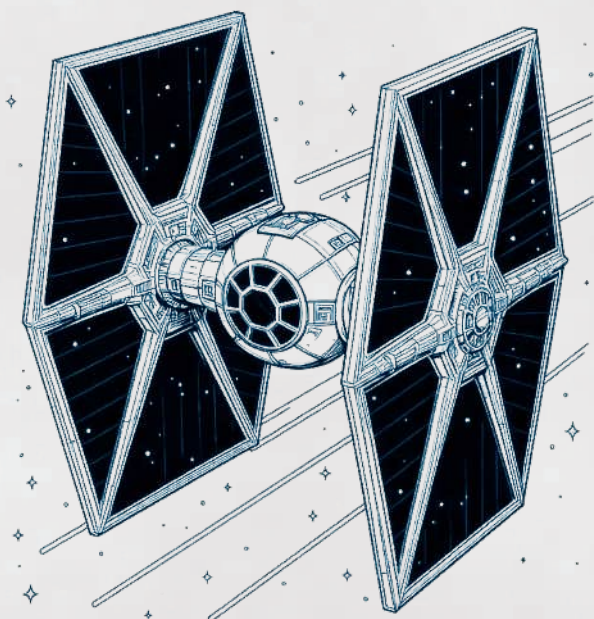
Контакт с областью

Вступив в контакт со своей областью, возьмите карту контакта, соответствующую вашей области. Затем зачитайте текст той секции, которая соответствует вашей области, и разыграйте её эффект.

Если в ней есть подсекции, разыграйте эффект той подсекции, которая соответствует текущему положению дел.

Пример: если у вас негативная репутация среди хаттов и вы находитесь на Нал-Хатте, вы берёте карту контакта из колоды «Татуин/Нал-Хатта». Затем вам нужно зачитать и разыграть секцию «Нал-Хатта» на этой карте. Если в этой секции есть две подсекции: одна для игроков с положительной или нейтральной репутацией среди хаттов, а другая для игроков с негативной репутацией среди хаттов, — разыграйте вторую подсекцию, так как она соответствует текущему положению дел.

- Перед тем как разыграть карту контактов для области Центральных миров, игрок объявляет, намерен ли он отправиться на другой конец галактики.
 - Если он намерен пересечь границу, он читает раздел «Через Центр» карты контактов Центральные Миры.
 - Если он не намерен пересекать границу или не объявляет о своём намерении, он читает раздел «Центральные Миры» карты контакта.
- Если секция или подсекция не помечена как секрет, вы зачитываете текст вслух.
 - Если же это секрет, прочитайте текст карты про себя и положите карту взакрытую перед собой.
 - Тексты с пометкой «секрет» всегда перевёрнуты, чтобы игроки случайно не прочитали их вслух.
 - В тексте каждого секрета написано, когда и как его можно разыграть.
 - Если в этой секции представлена охота, вы можете получить её.
- Некоторые карты контактов содержат активы, которые вы можете получить, разыграв определённую секцию карты контакта.
- Разыграв карту контакта, положите её взакрытую под низ колоды контактов, если это не секрет и не актив, который вам удалось заполучить.



Контакт с жетоном встречи

Вступив в контакт с жетоном встречи, возьмите из базы данных карту с номером, указанным на лицевой стороне жетона встречи, и разыграйте её.

- Если жетон встречи лежит взакрытую, сперва раскройте его.
 - Если этот контакт совпадает с картой персонажа любого из игроков, этот жетон встречи сбрасывается, а текущий игрок выбирает другой контакт для розыгрыша.
- Если на вашей планете несколько жетонов встреч, выберите один из них для контакта **до того**, как перевернёте его лицевой стороной вверх. После того как вы перевернули жетон, вы обязаны вступить с ним в контакт.
- Когда вы вступили в контакт с жетоном встречи, если он совпадает с изображением на одной из ваших карт охоты, вы можете сразиться с ним в бою, вместо того чтобы тянуть карту базы данных (см. «Охота» на стр. 9).
 - В такой ситуации после раскрытия жетона встречи вы можете выбрать: сразиться с ним или разыграть карту базы данных по обычным правилам. Вы можете просмотреть карту базы данных до того, как примете это решение.
- После того как вы разыграли карту базы данных, жетон встречи остаётся лежать в открытую на планете, если только карта базы данных не предписывает вам сбросить этот жетон встречи или убрать его из игры.

См. также: «Активы», «Охота», «Бой», «Жетоны встреч», «База данных», «Патрули», «Ход игрока», «Репутация», «Секреты», «Области», «Через Центр»

Этап планирования

Во время этапа планирования вы выбираете что-то одно: передвинуться, получить кредиты или восстановить повреждения.

- **Передвинуться:** если вы на этапе планирования выбрали вариант «передвинуться», то число областей, на которое вы передвигаете своего персонажа по карте Галактики, ограничено значением гиперпривода вашего корабля (см. «Движение» на стр. 5).
- **Получить кредиты:** если вы на этапе планирования выбрали вариант «Получить кредиты», то вы берёте из запаса жетоны на сумму 2,000 кредитов и кладёте перед собой.
- **Восстановить повреждения:** если вы на этапе планирования выбрали вариант «Восстановить повреждения», сбросьте все жетоны повреждений со своей карты персонажа и листа корабля.
 - Если вы побеждены, то **обязаны** выбрать вариант «Восстановить повреждения». В этом случае нельзя передвигаться или получать кредиты.
- На своём этапе планирования вы можете разыграть любое своё свойство, которое предваряется полужирным словом «Планирование», вместо того чтобы передвигаться, получать кредиты или восстанавливать повреждения.

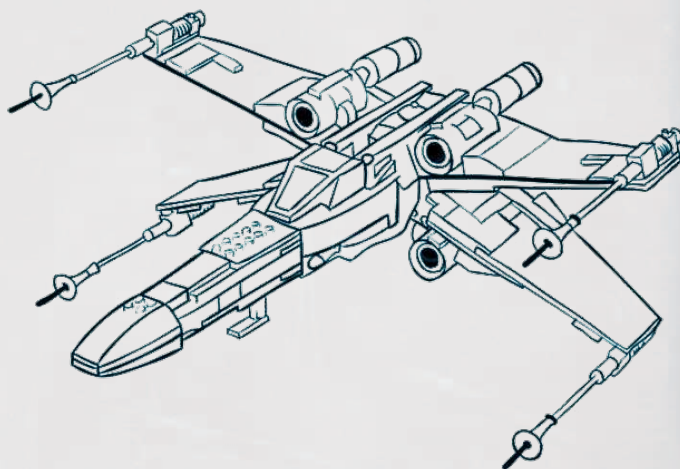
См. также: «Кредиты», «Повреждения», «Побеждённые персонажи», «Движение»

Ячейки

На планшетах игроков и листах кораблей есть ячейки для активов.

- В каждой ячейке может находиться один актив соответствующего типа.
 - Если в ячейке есть приписка «×2», в ней может находиться 2 актива указанного типа.
 - Некоторые свойства позволят вам держать в одной ячейке несколько активов.
 - У некоторых ячеек сразу несколько названий, например, «Груз или модификация». В такой ячейке может находиться один актив одного из указанных типов (в примере выше либо груз, либо модификация).
- Получив актив, подложите его под свой планшет игрока или лист корабля, в пустую ячейку соответствующего типа.
 - Подкладывать нужно таким образом, чтобы оставалась видна только та часть карты, на которой изображён полученный актив.
 - Если вам разрешено держать в одной ячейке несколько активов, подкладывайте их так, чтобы одна карта лежала поверх другой и у всех карт были видны только те части, на которых изображены полученные активы.
- Если вы получили актив, но у вас нет подходящей пустой ячейки, вы можете сбросить один из своих активов, чтобы освободить ячейку.
- Вы в любой момент можете перераспределять активы между ячейками своего планшета игрока и листа корабля. Главное — соблюдать условие, чтобы карты лежали в подходящих для них ячейках.
 - Вам, скорее всего, придётся перераспределять активы, когда какой-либо эффект лишит вас ячейки или когда конфигурация ячеек изменится при покупке нового корабля.
 - Если в какой-то момент у вас стало не хватать пустых ячеек для всех ваших активов, сбросьте лишние активы по своему выбору и разместите все свои оставшиеся активы в подходящих ячейках.

См. также: «Активы», «Сброс», «Корабли»



ПРИЛОЖЕНИЕ 1: ПОДГОТОВКА

Подготовьтесь к игре по шагам. Если играете в одиночку, пройдите дополнительные шаги (см. «Правила одиночной игры на стр. 22 этого справочника»).

- 1. Выберите требуемое количество славы:** игроки совместно определяют количество славы, необходимое для победы в игре. Рекомендуемый уровень славы — 10 (8, если используются амбиции).
- 2. Создайте карту Галактики:** сложите карту Галактики из указанных ниже фрагментов слева направо. Если игроки предпочитают случайную раскладку карты Галактики, см. соответствующую врезку справа.
 - Заглушка с символами Альянса и Синдиката
 - Фрагмент с планетами Кантоника и Орд-Мантелл
 - Фрагмент с планетами Лотал и Мон-Каламари
 - Фрагмент с планетой Кессель
 - Фрагмент с планетами Татуин и Нал-Хатта
 - Фрагмент с планетами Рилот и Набу
 - Фрагмент с планетами «Кольцо Кафрены» и Такодана
 - Заглушка с символами Империи и хаттов*

Случайная карта (опционально): чтобы создать случайную карту, выполните следующие шаги:

- а.** Перемешайте шесть фрагментов игрового поля и положите их стопкой лицом вниз. Поскольку эти фрагменты имеют слегка разную форму, мы рекомендуем игрокам перемешивать их с закрытыми глазами.
- б.** Откройте верхний фрагмент поля и состыкуйте его с заглушкой Повстанцы и Синдикат*.
- в.** Затем откройте следующий фрагмент карты и соедините его с предыдущим открытым фрагментом. Повторяйте это действие, пока не выложите все фрагменты игрового поля. После этого прикрепите заглушку Хатты и Империя* к последнему открытому фрагменту карты.

* Используйте заглушки Центральные Миры вместо заглушек из базовой игры.

- 3. Подготовьте жетоны патрулей:** отсортируйте жетоны патрулей по уровням (ориентируйтесь по числу белых точек на обороте жетона). На заглушках для карты Галактики изображены символы группировок. Рядом с каждым таким символом на соседнюю узловую точку навигации нужно положить соответствующий жетон патруля 1-го уровня лицевой стороной вверх. На каждой заглушке Центральные миры оба патруля будут находиться в одной области. Возьмите оставшиеся жетоны патрулей и создайте 4 закрытые стопки жетонов, по одной на каждую группировку. В каждой стопке жетоны должны быть разложены по уровню: жетон 4-го уровня внизу стопки, жетон 2-го уровня — наверху. Положите каждую стопку на символ соответствующей группировки, изображённый на заглушке.
- 4. Подготовьте жетоны встреч:** перемешайте все жетоны встреч взакрытую. Затем разложите их случайным образом взакрытую по ячейкам встреч на карте Галактики, так чтобы цвет и количество точек на обороте жетона соответствовали цвету и количеству точек на ячейке. На каждой ячейке должен оказаться 1 жетон. Поместите по одному оранжевому жетону встречи лицом вниз в каждую область планеты, за исключением областей Центральные миры.
- 5. Создайте запас жетонов:** разделите на кучки жетоны повреждений, кредитов и целей. Положите их в досягаемости всех игроков.

- 6. Выберите персонажей:** каждый игрок бросает 6 кубиков. Тот, у кого выпало больше всего * и *, становится первым игроком (при равенстве претенденты перебрасывают кубики). Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, каждый игрок выбирает персонажа и получает следующие компоненты:

- а.** 1 карту персонажа стороной «Личная цель» вверх;
- б.** 1 фишку персонажа на подставке;
- в.** 1 планшет игрока (маркер славы нужно установить на деление «0»). Если используются Услуги, каждый игрок берёт жетон долга, соответствующего цвета;
- г.** 4 жетона репутации (по 1 на группировку). Положите их на треки репутации на планшете игрока, накрыв символы соответствующих группировок;
- д.** 1 лист начального корабля (каждый игрок сам выбирает, какой стороной его повернуть — с G9 «Ремонтником» или с истребителем G-1A);
 - Игроки должны выбрать свой стартовый корабль до того, как возьмут карту базы данных.
- е.** 1 карту-памятку (используйте памятки со значком 
- ж.** жетоны кредитов: первый игрок получает 4,000 кредитов, его сосед слева — 6,000 кредитов, его сосед слева — 8,000 кредитов и последний игрок — 10,000 кредитов. Пропустите этот шаг, если используются Амбиции.

- 7. Подготовьте персонажей:** игроки одновременно выполняют инструкции по подготовке, указанные в нижней части карты персонажа.

- а.** Каждый игрок берёт карту базы данных, указанную на его карте персонажа. Если карта базы данных отмечена как «Груз», её нужно подложить под лист корабля сверху, в ячейку «Груз». В противном случае её нужно подложить под планшет игрока снизу, в ячейку «Работа или охота».
- б.** Каждый игрок ставит фишку своего персонажа на карту Галактики на начальную планету, указанную на карте базы данных, которую он только что получил.
- в.** Если в инструкциях по подготовке указана репутация, игрок сдвигает соответствующий жетон репутации на планшете игрока до упора вверх (если указан ) или до упора вниз (если указан )

- 8. Подготовьте колоды и листы:** подготовьте колоды карт по шагам.

- а.** Разделите карты рынка на 6 разных колод по рубашкам. Перемешайте их по отдельности и положите взакрытую в один ряд ниже карты Галактики. Затем раскройте верхнюю карту каждой колоды и положите её в открытую поверх колоды.
- б.** Разделите карты контактов на 7 (8, если используются Центральные Миры) разных колод по рубашкам. Перемешайте их по отдельности и положите взакрытую рядом с соответствующими планетами, изображёнными на карте Галактики.
- в.** Карты базы данных держите в упорядоченной стопке в досягаемости всех игроков.
- г.** Отложите в сторону стопку листов неиспользованных кораблей — это резерв. Во время партии игроки будут иметь возможность купить эти корабли.

- 9. Выбор амбиций (опционально):**

- а.** Выложите на стол лицом вверх случайные листы амбиций в количестве, равном числу игроков плюс один.
- б.** Начиная с последнего игрока и двигаясь в обратном порядке хода, каждый игрок выбирает один доступный лист амбиций и кладёт его рядом со своим игровым планшетом.
- в.** Уберите оставшийся лист амбиций из игры
- г.** Каждый игрок выполняет инструкции подготовки со своего листа амбиций. Если в инструкции указана карта актива, игрок ищет её в указанной колоде рынка и берёт себе. Затем он перемешивает эту колоду.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ТОЛКОВАНИЕ ТЕКСТОВ КАРТ И СВОЙСТВ

На большинстве карт есть свойства, которые применяются в различные моменты игры. В каждом свойстве описано, когда его можно применить и как разыгрываются его эффекты.

Это приложение призвано помочь игрокам растолковать различные текстовые формулировки и разобраться с очередностью действия эффектов.

Толкование формулировок

- Если в тексте свойства используются слова «не можете» или «нельзя», этот запрет абсолютен и его нельзя отменить другими свойствами.
- Если в тексте свойства используется слово «можете», этот эффект необязателен.
- Если в тексте свойства используется слово «затем», вы должны сначала разыграть эффект, описанный перед словом «затем», и только после этого разыграть эффект, описанный после слова «затем».
- Если в тексте свойства используется слово «чтобы», вы должны полностью разыграть эффект, описанный перед словом «чтобы», чтобы иметь возможность разыграть эффект, описанный после слова «чтобы».

Пример: если в тексте свойства сказано: «уменьшите свою репутацию среди хаттов на 1, чтобы ваша слава увеличилась на 1», вы не можете увеличить свою славу, если у вас и без того была негативная репутация среди хаттов.

- Если в тексте свойства используются союзы «и» или «а», вы должны разыграть эффекты, описанные перед указанным союзом и после указанного союза как можно более полно.

Пример: если в тексте свойства сказано: «получите 5,000 кредитов, а ваша репутация в Альянсе уменьшается на 1», вы можете получить кредиты, даже если у вас и без того негативная репутация в Альянсе.

- В тексте некоторых свойств указано, что их можно использовать «раз в ход». Если это свойство допустимо применять в ход другого игрока, это можно сделать один раз за ход, даже если вы уже применяли это свойство на своём ходу.

Очередность применения свойств

- Если в тексте свойства используется слово «после», разыграйте этот эффект немедленно после того, как было разыграно исходное событие.
- Если в тексте свойства используется слово «когда», разыграйте этот эффект в тот же момент, в который вы разыгрываете исходное событие.
- Если к одному и тому же событию применимы разные эффекты, срабатывающие «когда» и «после», то первые имеют приоритет над вторыми.
- Если несколько свойств применяются одновременно, порядок их применения определяет текущий игрок.
- Каждое свойство можно применить один раз за каждый случай срабатывания.

Пример: если свойство применяется «в начале боя», его можно применять один раз в начале каждого боя.

- Свойства не могут прерывать применение других свойств. Они применяются либо до, либо после применения других свойств, либо сами по себе.

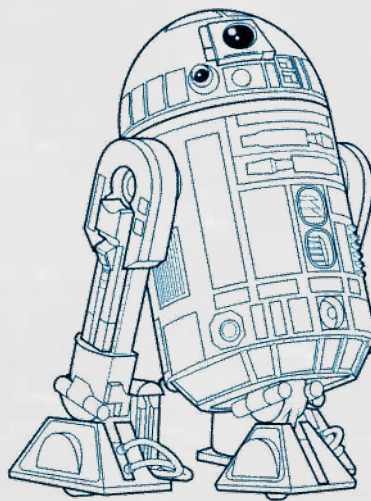
Свойства в бою

- Если какое-либо свойство «отменяет» результаты во время боя, эти результаты игнорируются: они не наносят повреждений и не учитываются при определении победителя боя.
- Если какое-либо свойство «переворачивает» кубик другой гранью вверх, исходный результат игнорируется — свойства, которые могли модифицировать исходный результат, больше нельзя использовать с этим кубиком.
- Если какое-либо свойство добавляет к броску попадание (✱), считайте, что к вашему броску добавился ещё один кубик, лежащий гранью с попаданием (✱) вверх, и этот результат нельзя перебросить.
- Если какое-либо свойство применяется «В начале боя», оно должно быть применено до того, как кто-либо из игроков бросит кубики в этом бою.
- Если какое-либо свойство указывает вам «получить +X», после чего следует символ 🎲, 🎲, ✱ или ✱, добавьте указанное значение к соответствующему значению на карте персонажа или листе корабля.
 - Такие свойства являются пассивными и действуют всё время, пока у вас есть карта с таким свойством.
 - Такие свойства можно комбинировать друг с другом. Например, если одна карта даёт вам +1 🎲, а другая — +2 🎲, эти значения суммируются.
- Когда во время боя игрок слева от вас бросает кубики за жетон встречи, патруль или врага с карты работы либо контакта, этот игрок не может использовать никакие свои боевые свойства. Например, Лэндо не может перебрасывать кубики, когда бросает их за патрули.

Разрешение ничьих

- Текущий игрок разрешает все ничейные и спорные ситуации, которые не имеют подробных описаний в этом буклете.

Пример: если свойство указывает самому прославленному игроку потерять 2,000 кредитов, а на титул самого прославленного игрока сразу несколько претендентов, текущий игрок определяет, кто из претендентов потеряет кредиты.
- Если два игрока одновременно набрали достаточно очков славы для победы, побеждает тот из них, у кого больше кредитов. Если и в этом случае сохраняется ничья, то побеждает тот из претендентов, кто сидит дальше всего от первого игрока по часовой стрелке.



ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

В «Звёздные Войны: Внешнее кольцо» можно играть в одиночку. В этом случае вы контролируете персонажа по обычным правилам и соревнуетесь с одним **или двумя другими персонажами**, которых контролируют карты ИИ. Правила одиночной игры описаны ниже.

Подготовка к игре

Пройдите все обычные этапы подготовки, за следующими исключениями.

- Вы можете сыграть в расширенную версию игры с ИИ (до 12 славы). Обычно это делает игру проще. Правила для повышения сложности см. в разделе «Режим эксперта» на стр. 25.
- Выбрав себе персонажа, выберите **персонажей для одного или двух ваших соперников**. Эти персонажи должны быть разных типов. Существует два типа ИИ-противников:
 - **Контрабандисты:** любой персонаж, начинающий игру с картой базы данных №91 или №92, использует колоду ИИ контрабандиста (фиолетовую).
 - **Охотники за головами:** любой персонаж, начинающий игру с картой базы данных №90, использует колоду ИИ охотника за головами (розовую).
- Вы — первый игрок (не бросайте кубики во время этапа 6). Получите 4,000 кредитов (если только вы не играете с Амбициями), а ИИ получает 6,000 кредитов по обычным правилам на этапе 6. Если в игре два ИИ-игрока, второй ИИ-игрок в порядке хода получает 8000 кредитов.
- Подготовьте все компоненты **для каждого** игрока-ИИ, как если бы они были обычными игроками.
- Игрок-ИИ **контрабандист** начинает игру с кораблём — G9 «Ремонтник». Игрок-ИИ охотник за головами выбирает в качестве начального корабля Истребитель G-1A.
- Следуйте указаниям по подготовке на карте **каждого** персонажа игрока-ИИ (этап 7). Затем положите жетон цели на место назначения, указанное на карте груза или работы **игрока-ИИ контрабандиста** (см. «Цели ИИ» справа).
- Сформируйте колоду для каждого игрока-ИИ:
 - **Контрабандист:** Перемешайте карты ИИ контрабандиста и положите их рубашкой вверх рядом с картой персонажа игрока-ИИ.
 - Вместо этого замешайте уникальную карту ИИ контрабандиста вместе с картами ИИ контрабандиста, имеющими номера 1, 2, 6, 7 и 9 в правом нижнем углу.
 - **Охотник за головами:** Замешайте уникальную карту ИИ охотника за головами вместе с остальными картами ИИ охотника за головами.
- Уберите из колоды работ (🔧) карты «Уничтожить систему связи», «Честное ограбление», «Саботаж на парусной барже» и «Хватай и беги». Уберите карту 11 из колоды контактов Кольцо Кафрены/Такодана.)

Ход игры

Свой собственный ход разыгрывайте по обычным правилам. По завершении каждого вашего хода свой ход делает **каждый** игрок-ИИ. Чтобы разыграть ход **игрока-ИИ**, просто вытяните верхнюю карту колоды ИИ **этого игрока** и разыгрывайте её по порядку сверху вниз. Игрок-ИИ никогда не разыгрывает карты контактов.

Если карта предписывает «выполнить первое, что применимо», разыграйте первый пункт списка, если возможно. Если этот пункт не даст эффекта или его нельзя разыграть (например, у игрока-ИИ нет повреждений и ему нечего восстанавливать), вместо этого переходите к следующему пункту, и так далее до тех пор, пока один из пунктов не будет разыгран. Если игрок-ИИ не может разыграть ни одного пункта, то на этом этапе ничего не происходит.

Если карта предписывает «выполнить всё, что применимо», разыграйте все пункты списка сверху вниз, пропуская те, у которых нет эффекта или которые невозможно разыграть.

Разыграв карту ИИ, положите её взакрытую под низ колоды ИИ. Правила толкования карт ИИ будут изложены далее.

Если вы **достигли требуемого количества славы** раньше **любого** игрока-ИИ, вы побеждаете. Если **любой** игрок-ИИ сделал это раньше вас, вы проигрываете.

- При игре с двумя игроками-ИИ каждый из них соревнуется как с вами, так и друг с другом за то, чтобы первым достичь требуемого количества славы.
- Ведите учёт кредитов и активов каждого ИИ-игрока отдельно.

Карты и кредиты игрока-ИИ

Отслеживайте получение **каждым** игроком-ИИ карт, кредитов и славы, как если бы он был обычным игроком (например, кладите его карты грузов в ячейку для грузов на его корабле).

Игрок-ИИ **не использует свойства** своих карт, кроме тех свойств, которые увеличивают значения на его листе корабля или карте персонажа (например, «Получите +1 🍵»). Игрок-ИИ не выполняет личные цели или цели кораблей.

Цели ИИ

Игрок-ИИ **контрабандист** использует жетоны целей, чтобы отмечать, на каких планетах он может выполнить работу или доставить грузы. Эти жетоны обычно определяют, в каком направлении будет передвигаться игрок-ИИ на своём ходу (будет объяснено далее).

Первый жетон цели игрока-ИИ **контрабандиста** выкладывается на карту Галактики во время подготовки — на планету, которая является местом назначения его начального груза или работы.

Когда игрок-ИИ **контрабандист** доставит груз или выполнит работу на этой планете, уберите с неё жетон цели. Если игрок-ИИ **контрабандист** доставляет переворачиваемый груз, поверните эту карту и поместите жетон цели в новое место назначения.

Цели для охоты

Игрок-ИИ охотник за головами будет пытаться переместиться к цели охоты и вступить с ней в контакт. Целью охоты считается персонаж, член экипажа или контакт, который соответствует одной из целей охоты этого игрока-ИИ. Если у игрока-ИИ есть карта охоты, которая не соответствует ни одному персонажу, члену экипажа или открытому жетону встречи на карте, то ближайший не вскрытый жетон встречи, совпадающий с классом этой охоты (белый, зелёный, жёлтый или оранжевый), считается целью этой охоты.

Передвижение

Когда игроку-ИИ указано передвинуться, передвиньте его фишку на столько областей, каково значение гиперпривода его корабля (🚀).

- Игрок-ИИ **контрабандист** всегда передвигается в направлении ближайшего жетона цели на карте Галактики. Если жетон цели находится в области с фишкой игрока-ИИ, тот не передвигается.

- Игрок-ИИ охотник за головами перемещается к цели охоты. Если у него несколько целей для охоты, он использует следующий приоритет:
 1. Персонаж.
 2. Член команды.
 3. Раскрытый жетон встречи низшего класса (наименьшее число точек).
 4. Не раскрытый жетон встречи низшего класса (наименьшее число точек).
 - Если есть несколько целей наград за голову с одинаковым приоритетом, игрок-ИИ выбирает ближайшую из них. Если две цели с одинаковым приоритетом находятся на одинаковом расстоянии, игрок-ИИ выбирает одну из этих целей случайным образом.

Если до жетона цели или цели охоты есть несколько путей следования, ИИ всегда передвигается по кратчайшему пути. Как и обычный игрок, он должен прекратить движение, если оказался в области с патрулем и у него нет положительной (☛) репутации в группировке, к которой принадлежит этот патруль.

- В отличие от других игроков, ИИ может передвигаться через Мальстрём, как если бы тот был узловой точкой навигации.
- Игрок-ИИ не может выбрать более протяжённый маршрут, чтобы избежать патруля. Если в ближайшей к жетону цели или цели охоты области находится патруль, игрок-ИИ всё равно будет передвигаться в том направлении, даже если у него отрицательная (☛) репутация в группировке, к которой принадлежит этот патруль.
- Если игрок-ИИ может передвинуться по двум разным путям и оба находятся на одинаковом расстоянии от цели, ИИ предпочитает путь, на котором нет патруля, способного прервать его движение. А если на обоих путях следования нет патрулей, способных прервать движение, ИИ предпочитает закончить движение на планете (в том случае, если планета и узловая точка навигации одинаково удалены от цели). Если обе равноудалённые от цели области являются планетами, определите путь игрока-ИИ случайным образом (например, подбросьте монетку).
- Игроки-ИИ не могут перемещаться через Центральные Миры.

Важно: если ИИ передвинулся на число областей, равное значению своего гиперпривода (☛), и должен закончить движение в узловой точке, но если хотя бы одна из двух областей, пройденных непосредственно перед этим, была планетой, он вместо этого заканчивает движение на этой планете.

- Если обе эти области были планетами, ИИ заканчивает движение на той планете, которая ближе к его цели.

Покупка

Большинство карт ИИ позволяют ему купить какую-либо карту. Колода рынка, из которой покупает ИИ, всегда указана (например: «Купите карту ☛»). Игрок-ИИ может покупать карты, только находясь на планете, за исключением случаев, когда на карте ИИ указано иное.

Покупка разыгрывается поэтапно.

1. Перед покупкой игрок-ИИ сбрасывает верхнюю (лежащую лицевой стороной вверх) карту указанной колоды, если выполняется хотя бы одно из перечисленных ниже условий.
 - Эту карту нельзя купить на текущей планете игрока-ИИ.
 - У него недостаточно кредитов, чтобы купить верхнюю карту. В такой ситуации игрок-ИИ сбрасывает верхнюю карту, даже если он не может себе позволить ни одной карты в этой колоде.
 - У него нет пустой ячейки, совпадающей с типом верхней карты. В такой ситуации игрок-ИИ сбрасывает верхнюю карту независимо от того, есть ли в этой колоде хотя бы одна карта, которую он мог бы положить в свою пустую ячейку.

- Он покупает из ☛ колоды рынка, и стоимость верхней карты не превышает стоимость текущего корабля игрока-ИИ.
- Верхняя карта — это карта груза, местом назначения которого является патруль.
- Верхняя карта — это работа «Разыскивается», карта «Информационный брокер» или карта «Особое предложение».
- Если любое из вышеперечисленных условий применимо к новой верхней карте колоды, игрок-ИИ сбрасывает вторую карту из этой колоды. Игрок-ИИ не может сбросить более двух карт за одну «покупку».

2. Игрок-ИИ тратит требуемое количество кредитов, чтобы купить верхнюю карту указанной колоды рынка, а затем кладёт покупку в пустую ячейку.

- Он не покупает карту, если у него нет пустой ячейки, совпадающей с типом верхней карты колоды. Игрок-ИИ не может сбрасывать карты, чтобы освободить ячейки под новые покупки.
- Он должен соблюдать ограничения на покупку карт, такие как «Нельзя купить на Кесселе» или «Ограничение: 1 БРОНЯ на персонажа».
- Игрок-ИИ купит актив, даже если не может его использовать (например, карту члена команды «Работник по найму» из ☛ колоды рынка).
- Он будет покупать только тот корабль, который стоит дороже его текущего корабля. Игрок-ИИ всегда использует для бартерных сделок свой текущий корабль, но никогда не использует для бартерных сделок активы.
- Если он покупает «Подержанный корабль на продажу» из ☛ колоды рынка, он следует тексту всех свойств, перечисленных на этой карте, и выбирает для покупки самый дорогостоящий корабль, который может себе позволить. Если таких несколько, выберите случайным образом.
- Игрок-ИИ не будет покупать груз, местом назначения которого является патруль.
- Игрок-ИИ не будет покупать карту работы «Разыскивается», карту «Информационный брокер» или карту «Особое предложение».

3. После покупки карты раскройте верхнюю карту той же колоды рынка и разыграйте символы движения патруля и значки раскрытия контакта на раскрытой карте: передвиньте указанный патруль в направлении игрока-ИИ.

- При розыгрыше символа движения патруля переместите этот патруль по направлению к игроку-ИИ как обычно.
 - В отличие от ситуации, когда патруль передвигается к обычному игроку, к игроку-ИИ патруль всегда передвигается по кратчайшему пути.
- Когда игрок-ИИ разыгрывает значок раскрытия контакта, если он охотник за головами, то открывает контакт, который совпадает с классом одной из его целей охоты, если это возможно. В противном случае он переворачивает лицом вверх закрытый жетон контакта на своей планете с самым низким классом (наименьшим числом точек на рубашке).
 - Если на выбор есть несколько подходящих жетонов одного класса, выберите один из них случайным образом.
 - Если игрок-ИИ открывает жетон контакта, который совпадает с персонажем другого игрока, сбросьте этот жетон и откройте другой жетон контакта в соответствии с критериями выше.

Работа и груз

Некоторые карты ИИ позволяют игроку-ИИ выполнить имеющуюся у него работу. Для этого игрок-ИИ просто разыгрывает то, что указано в графе «Награда» его карты работы (увеличивает или уменьшает свою репутацию, славу, получает кредиты). Игрок-ИИ не берёт карты из базы данных и не проводит никаких проверок.

Некоторые карты ИИ позволяют игроку-ИИ доставить груз, находясь на планете, которая является его местом назначения. Для этого игрок-ИИ просто разыгрывает то, что указано в графе «Награда» его карты груза, и затем сбрасывает карту. Если у него несколько грузов, которые можно доставить в одно и то же место назначения, он их доставляет одновременно.

Когда игрок-ИИ доставляет **НЕЗАКОННЫЙ** груз, он игнорирует любые указания относительно броска 1 кубика на этой карте груза. Однако некоторые карты ИИ указывают игроку-ИИ получить повреждения, когда он доставляет **НЕЗАКОННЫЙ** груз.

- Когда игрок-ИИ доставляет переворачиваемый груз, он поворачивает эту карту и помещает жетон цели в новое место назначения.

Получение членов команды

Некоторые карты позволяют игроку-ИИ получать членов команды при контактах с жетонами встреч. При этом соблюдаются все основные правила получения членов команды, кроме того, что игрок-ИИ не разыгрывает свойство карты базы данных, соответствующей жетону встречи. Вместо этого просто возьмите карту базы данных, которая соответствует жетону встречи, и, если на ней изображён член команды, положите его в пустую ячейку «Член команды» на листе корабля игрока-ИИ.

- Игрок-ИИ не тратит кредиты, не проводит проверки и не разыгрывает другие свойства на карте базы данных.
 - Если у игрока-ИИ нет пустой ячейки «Член команды», он случайным образом сбрасывает одного из своих членов команды, чтобы освободить ячейку. Член команды сбрасывается по обычным правилам сброса.
- Если на карте в базе данных не изображён член команды, просто верните её в колоду.
- Карты ИИ всегда указывают игроку раскрыть лежащий **взакрытую** жетон встречи. Однако если на планете нет лежащих **взакрытую** жетонов встреч, игрок-ИИ разыгрывает на этой планете контакт с тем жетоном встречи, который ниже классом (имеет меньше точек).
 - Если на планете два лежащих **взакрытую** или **в открытую** жетона встреч одинакового класса, игрок-ИИ разыгрывает контакт с тем жетоном, который находится левее.
- Игрок-ИИ не защищает членов своей команды от охоты.

Контакт с целью охоты

То, как именно игрок-ИИ охотник за головами разыгрывает контакт с целью охоты, зависит от типа этой цели. Каждый такой контакт приводит к тому, что ИИ разыгрывает либо обычную охоту, либо охоту с противостоянием (оба варианта описаны далее).

Существует три типа контактов для игрока-ИИ охотника за головами, которые он разыгрывает следующим образом:

- **Жетоны встреч:** ИИ-игрок может вступить в контакт с жетонами встреч как лежащими **лицевой стороной вниз**, так и **вверх**. При вступлении в контакт с жетоном встречи, лежащим **лицевой стороной вниз**, он переворачивает этот жетон **лицевой стороной вверх**. Если жетон соответствует одной из его целей охоты, он разыгрывает обычную охоту. В противном случае контакт заканчивается.

- **Карты членов команды:** Если в области ИИ-игрока есть член команды, который соответствует цели охоты он может вступить в контакт с ним. Если этот член команды принадлежит другому игроку, этот игрок может защитить его. Если он решает защитить его, ИИ-игрок разыгрывает охоту с противостоянием. В противном случае происходит обычная охота.
- **Карты персонажей:** Если ИИ-игрок находится в той же области с игроком, чей персонаж соответствует одной из целей охоты ИИ-игрока, он может вступить в контакт с этим персонажем, разыграв охоту с противостоянием.

Обычная охота

Чтобы разыграть охоту без противостояния:

1. Уберите из игры жетон встречи или карту члена команды, с которыми происходит контакт.
2. ИИ-игрок получает награду за устранение с карты охоты, соответствующей обнаруженному жетону встречи или члену команды, и следует тексту «После того, как вы получили награду с этой карты».
3. ИИ-игрок получает урон своему персонажу равный  или своему кораблю равный  на карте охоты.

Охота с противостоянием

Чтобы разыграть охоту с противостоянием, ИИ-игрок вступает в бой против игрока, чей персонаж или член команды соответствует цели охоты ИИ-игрока. Если оба игрока находятся в области с планетой, они вступают в наземный бой. В противном случае они вступают в космический бой.

Во время боя следуйте обычным правилам. ИИ-игрок является атакующим, и все его способности игнорируются, за исключением тех, которые добавляют боеспособности, здоровье или прочность корпуса.

Если защитник выигрывает бой, ИИ-игрок сбрасывает карту охоты на персонажа или члена команды, с которым он контактировал.

Если ИИ-игрок выигрывает бой, он выполняет следующие действия в зависимости от типа контакта:

- **Член команды:** Карта члена команды удаляется из игры. ИИ-игрок получает награду за устранение с карты охоты и разыгрывает текст «После того, как вы получили награду с этой карты».
- **Персонаж:** ИИ-игрок получает  5,000 и одно очко славы независимо от награды с карты охоты. Удалите карту охоты из игры. Затем ИИ-игрок приобретает или теряет репутацию следующим образом:
 - Если защищающийся игрок имел () репутацию в одной или нескольких фракциях, ИИ-игрок получает одну репутацию в одной из этих фракций по вашему выбору, но вы должны выбрать фракцию, с которой у ИИ-игрока нет положительной репутации, если это возможно.
 - Если защищающийся игрок имел () репутацию в одной или нескольких фракциях, ИИ-игрок теряет одну репутацию в одной из этих фракций по вашему выбору.

Решения, принимаемые ИИ

Если одно из ваших свойств заставляет игрока-ИИ принять решение (например, карта контакта, которая позволяет игрокам поучаствовать в азартной игре), игрок-ИИ всегда принимает решение не участвовать, когда это возможно. Если ИИ всё же обязан принять какое-то решение при выборе из равнозначных вариантов (как в случае с Лэндо и его указаниями по подготовке), это решение должно быть принято случайным образом (например, тяните жетоны из мешочка).

Пояснения

- Игрок-ИИ подчиняется всем правилам, которые применимы к обычным игрокам, если в этом приложении не говорится иное.
- Если игрок-ИИ побеждён в свой ход, он не разыгрывает никаких последующих пунктов карты ИИ. Вместо этого он должен завершить розыгрыш текущего пункта карты ИИ, который он разыгрывал в тот момент, когда был побеждён, после чего его ход закончен.
- Во время боя вы бросаете кубики за своего соперника (поскольку никакого другого игрока в партии нет). Разыгрывайте бой, как обычно, по этапам и подсчитывайте повреждения за каждый бросок отдельно.
- Если карта работы указывает вам разыграть карту базы данных № 40, игрок-ИИ, возможно, будет вынужден провести проверку навыка. Для этого бросьте кубики за игрока-ИИ и разыграйте проверку навыка по обычным правилам.
 - Если одна из этих карт вынуждает ИИ принимать решение, выбирайте случайный вариант, как описано в разделе «Решения, принимаемые ИИ».
- Если свойство ИИ раскрывает жетон встречи, соответствующий персонажу в игре, сбросьте этот жетон и повторите эффект, который раскрыл этот жетон, если возможно.
- Когда ИИ-игроку даётся указание сбросить верхнюю карту из колоды  рынка и получить кредиты, он не покупает эту карту груза, поэтому ИИ не разыгрывает никаких символов на следующей открытой карте.

Экспертный уровень

Для опытных участников игра против ИИ может показаться слишком простой. Вы можете усложнить её, если ИИ получит в начале игры несколько очков славы форы (чем больше у него будет славы в начале игры, тем более значимой будет ваша победа!).

Вы можете сыграть удлинённую партию до 12 очков славы. Но обычно это не усложняет победу над ИИ, а, наоборот, упрощает.

Амбиции

Амбиции можно использовать и для одиночной игры.

- Во время подготовки вместо получения стартовых кредитов вытяните два случайных листа амбиций, выберите один для использования, а другой верните в коробку. Выполните инструкции по подготовке, указанные на листе амбиций.
- ИИ-игроки не используют листы амбиций. Вместо этого для победы в игре им необходимо набрать на две единицы славы больше требуемого для победы уровня славы.

Услуги

Опциональное правило Услуги **нельзя** использовать в одиночной игре.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ПОЯСНЕНИЯ К ДОПОЛНЕНИЮ

Незаконченные дела

- Денгар:** Если у Денгара экипирована карта «Бластерная винтовка IQA-11», свойство Денгара уменьшать урон применяется первым, и если получаемый урон по-прежнему превышает два, общее количество уменьшается до двух благодаря способности бластерной винтовки.
- «Зашифрованное сообщение», «Приоритетная доставка», «Сломанная рука» и «Структурное повреждение»: Когда вы получаете одну из этих карт, если у вас нет пустой ячейки соответствующего типа, вы должны сбросить другую карту из слота, чтобы разместить полученный актив.
- Кэд Бэйн:** Пояснения по свойствам:
 - Когда вы «получаете 1 дополнительную славу» по свойству, свойство Кэда Бэйна не уменьшает эту славу.
 - Например: У Кэда Бэйна на корабле есть модификация «Протонные торпеды» и он уничтожает патруль получив в награду 1 славу. Кэд получает одну славу за патруль плюс одну славу за «Протонные торпеды», но из-за своего свойства уменьшает её на 1, и в итоге Кэд получает одну славу и  5,000.
 - Если свойство гласит: «у вас есть X дополнительной славы», то свойство Кэда не влияет на эту славу.
 - Если эффект уменьшает вознаграждение за охоту, работу или груз до  0, это не влияет на кредиты, которые Кэд получает за своё свойство.
- Лэндо Калриссиан:** Разыгрывая карту встречи Лэндо, вы можете перебросить свой кубик, используя способность Лэндо как члена команды. Если во время этой встречи вы выбросили пуisto, а Лэндо — ваш единственный член команды, вы должны сбросить Лэндо.
- Области без жетонов встреч:** Планеты без оранжевого жетона встречи на них (включая области Центральных Миров) являются пустыми областями контактов для целей игровых эффектов, которые относятся к таким областям.
 - Пример: Маз Каната находится в области Головного сектора и ей нужно сбросить своего члена команды «Чубакку». Жетон встречи «Чубакка» помещается лицевой стороной вверх на ближайшую пустую планету, поэтому он помещается лицевой стороной вверх в область Головного сектора.
- Оставшееся здоровье:** «Оставшееся здоровье» персонажа - это здоровье за вычетом количества нанесённого ему урона.
- Репутация:** Пока действует статус «считается, что у вас  или  репутация...», этот игрок игнорирует любую репутацию, полученную или потерянную с этой фракцией.
- Хондо Онака:** Жетоны целей, размещённые на активах Хондо, остаются на этих картах, даже если Хондо переворачивает карту своего персонажа лицевой стороной.

ПРИЛОЖЕНИЕ 5: ОШИБКИ

С момента первого издания указанные ниже компоненты получили исправления. В зависимости от даты печати вашей копии игры, ваши компоненты уже могут содержать исправленный текст.

Базовая игра

Карты контактов

Когда игроку-ИИ указано передвинуться, передвиньте его фишку на

- **Карта контактов Татуин №9:** Текст **СЕКРЕТА** под условием «Если у вас  репутация среди Хаттов» должен звучать так: **«Действие:** выберите игрока. Затем выберите в области с фишкой этого игрока либо жетон патруля, либо лежащий в открытую жетон встречи. Репутация этого игрока в группировке, к которой принадлежит выбранный жетон, уменьшается на 1. Затем сбросьте эту карту». (Добавлено: «Затем сбросьте эту карту».)
- **Карта контактов Лотал №1:** Текст **СЕКРЕТА** должен звучать так: **«Действие:** выберите другого игрока, у которого  репутация в Альянсе или на борту есть член команды из Альянса. Репутация этого игрока в Империи уменьшается на 1, а вы получаете  2000, и ваша репутация в империи увеличивается на 1. Затем сбросьте эту карту». (Добавлено: «Затем сбросьте эту карту».)
- **Карта контактов Мон-Каламари №2:** Текст **СЕКРЕТА** должен звучать так: **«Действие:** потратьте  3,000, чтобы передвинуться непосредственно в любую область. Если у вас  репутация в Альянсе, вы можете сделать это, не тратя кредитов. Затем сбросьте эту карту». (Добавлено: «Затем сбросьте эту карту».)
- **Карта контактов Такодана №9:** Текст **СЕКРЕТА** должен звучать так: **«Действие:** выберите 2 лежащих взакрытую жетона встреч на разных планетах. Тайно посмотрите эти жетоны, затем вы можете поменять их местами. Затем сбросьте эту карту». (Добавлено: «Затем сбросьте эту карту».)
- **Карта контактов Рилот №10:** Второе предложение должно звучать так: «Если вы не заменили свой лист корабля, вы можете уменьшить свою репутацию в Империи на 1, чтобы получить  4000». (Добавлено слово «не».)

ПРИЛОЖЕНИЕ 6: ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

В данном разделе содержатся ответы на часто задаваемые вопросы.

Базовая игра

Свойства активов

В: Если игрок использует члена экипажа «W1-LE» для выполнения действия «Рынок» в качестве своего контакта и заставляет патруль, с которым у этого игрока отрицательная репутация, переместиться в область игрока, должен ли игрок сразиться с этим патрулём?

О: Нет, игроки могут разыграть только один контакт за ход. Поскольку игрок уже разыграл свойство контакта W1-LE, он не может (и не обязан) также вступать в бой с этим патрулём.

В: Если активный игрок побеждён, разыгрывая способность «Контакт» на карте работы «Разыскивается», но при этом выигрывает бой, выполняет ли игрок работу?

О: Да. На карте работы «Разыскивается» указано, что игрок получает награду, если побеждает в бою. Это правило имеет приоритет над общим правилом, согласно которому работа считается проваленной, если текущий игрок побеждён.

В: Если у игрока есть член экипажа «Сай Снутлз» и он выполняет работу «Возведение памятника», может ли он использовать свойство Сай Снутлз, чтобы получить дополнительную славу?

О: Нет. Свойство Сай Снутлз гласит, что вы можете уменьшить денежную награду за работу до 0, чтобы получить 1 дополнительную славу за выполнение этой работы. Чтобы активировать бонусную славу от Сай Снутлз, награда за работу в кредитах должна быть больше 0. Поскольку за работу «Присутствие на открытии статуи» награда в кредитах не предусмотрена, свойство Сай Снутлз нельзя использовать при её выполнении. То же самое относится к снаряжению «Мандалорская броня» и выполнению охоты.

В: Если у игрока есть модификация «Хромированный корпус», он выполняет работу «Возведение памятника» и решает потратить 10 000 кредитов, чтобы получить дополнительную славу, даёт ли «Хромированный корпус» 1 дополнительную славу или 2?

О: Каждый раз, когда на карте используется фраза «получите X дополнительной славы», эта награда считается частью той награды за славу, которую она модифицирует, и, следовательно, не является новым (отдельным) случаем получения славы. Таким образом, благодаря «Хромированному корпусу» вы можете получить только 1 дополнительную славу за работу «Возведение памятника».

Карты контактов

В: Что происходит, когда игроки обмениваются листами кораблей по карте контакта Татуин № 6»?

О: Каждый лист корабля остаётся на своей текущей стороне и все жетоны повреждений и целей остаются на соответствующих листах кораблей. Любые активы, подложенные под листы кораблей, остаются у своего владельца (они не передаются вместе с кораблями).

Карты контактов

В: Если игрок-ИИ находится на планете, которая является местом назначения для двух его работ, и у него есть инструкция «Если вы в месте назначения работы, выполните её», выполняет ли игрок-ИИ обе работы или только одну?

О: Игрок-ИИ выполняет только одну из работ. Выберите, какую именно, случайным образом.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А		
Активы	3	
Альянс	См. «Группировки», «Репутация»	
Амбиции	3	
Атрибуты	4	
Б		
База данных	4	
Бартерные сделки	См. «Рынок (действие)»	
Ближайший	4	
Бой	4	
В		
В сторону	См. «Ближайший»	
Г		
Гиперпривод	См. «Движение», «Корабли»	
Груз	5	
Группировки	5	
Д		
Движение патрулей	10	
Движение	5	
Доставка (действие)	6	
Дроиды	6	
Ж		
Жетоны встреч	6	
Жетоны долга	15	
З		
Затем	См. «Толкование формулировок»	
Здоровье	См. «Персонажи», «Повреждения»	
Золотые правила	2	
И		
И	См. «Толкование формулировок»	
Игроки и персонажи	2	
Империя	См. «Группировки», «Репутация»	
К		
Карта Галактики	6	
Карты ИИ	22	
Карты контактов	7	
Класс	См. «Жетоны встреч»	
Колода роскоши	7	
Колоды рынка	7	
Контакт с жетоном встречи	19	
Контакт с областью	18	
Контакт с патрулём	18	
Корабли	7	
Космический бой	См. «Бой»	
Кредиты	8	
Критическое попадание	См. «Кубики»	
Кубики	8	
Л		
Личные цели	См. «Цели»	
М		
Мальстрём	8	
Модификации	8	
Можете	См. «Толкование формулировок»	
Н		
Навыки	8	
Наземный бой	См. «Бой»	
Можете	См. «Толкование формулировок»	
О		
Области	9	
Обмен (действие)	9	
Ограничения на компоненты	2	
Особые действия	См. «Этап действий»	
Охота	9	
Охота на игроков	См. «Розыгрыш охоты на игроков»	
Очередность применения свойств	21	
Ошибки	26	
П		
Патрули	10	
Переворачиваемые активы	См. «Активы»	
Персонажи	11	
Планеты	См. «Области»	
Пленение	См. «Охота»	
Победа в игре	См. «Амбиции», «Слава»	
Побеждённые персонажи	11	
Повреждения	12	
Подготовка	20	
Покупка карт	См. «Рынок (действие)»	
Попадание	См. «Кубики»	
Появление	См. «Патрули»	
Правила одиночной игры	22	
Проверки	См. «Проверки навыков»	
Проверки навыков	12	
Прочность корпуса	См. «Повреждения», «Корабли»	
Пустой результат	См. «Кубики»	
Пути	См. «Области», «Соседство»	
Р		
Работа	12	
Раз в ход	См. «Толкование формулировок»	
Разрешение ничьих	21	
Репутация	12	
Розыгрыш охоты	9	
Розыгрыш охоты на игроков	10	
Рынок (действие)	13	
С		
Сброс	14	
Свойства в бою	21	
Свойства	См. «Толкование текстов карт и свойств»	
Секреты	14	
Синдикат	См. «Группировки», «Репутация»	
Слава	14	
Собранность	См. «Кубики»	
Соперник	15	
Соседство	15	
Т		
Текущий игрок	15	
Толкование текстов карт и свойств	21	
Толкование формулировок	21	
Трата	См. «Кредиты»	
Требуемый уровень славы	См. «Слава»	

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ (ПРОД.)

У

Убрать из игры..... См. «Сброс»
 Удлинённая игра..... См. «Слава»
 Узловые точки навигации..... См. «Области»
 Услуги 15
 Устранение См. «Охота», «Патрули»

Х

Хатты См. «Группировки», «Репутация»
 Ход См. «Свойства в бою», «Ход игрока»
 Ход игрока..... 16

Ц

Цели кораблей..... См. «Цели»
 Цели 16
 Центральные Миры 16

Ч

Часто задаваемые вопросы 26
 Через Центр 16
 Члены команды 17
 Чтобы См. «Толкование формулировок»

Э

Экипировка 17
 Этап действий..... 17
 Этап контактов..... 18
 Этап планирования 19
 Этапы боя 4

Я

Ячейки 19

