

STAR WARS™

# IMPERIAL ASSAULT™



ПРАВИЛА ИГРЫ

ПРОЧИТЕ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ

## ВСТУПЛЕНИЕ

Победа! Уничтожив Звезду Смерти, Альянс повстанцев подарил надежду Галактике, жившей в страхе. Империя, потеряв своё абсолютное оружие, пытается восстановить силы после сокрушительного поражения.

Пока дождь из обломков боевой станции падает на базу повстанцев на луне Явин-IV, Империя решает отомстить повстанцам, укрывшимся на крохотной луне.

Вскоре небольшая группа оперативников Альянса отправляется к имперскому маяку, который передаёт сигнал неподалёку от базы повстанцев. Задание отряда — любой ценой заглушить сигнал...

## ОБ ИГРЕ

В настольной игре *Imperial Assault* от 2 до 5 игроков смогут погрузиться в эпическое приключение во вселенной Звёздных Войн. Один игрок управляет силами Галактической Империи: как отрядами штурмовиков, так и культовыми злодеями вроде Дарта Вейдера.

Остальные игроки действуют в команде. Каждый из них управляет героем на службе Альянса повстанцев. Во время игры эти герои путешествуют по Галактике и принимают участие в опасных заданиях. Во время каждого из этих заданий силы Империи и Восстания сталкиваются в наземном тактическом бою.

Игроки по порядку пройдут множество заданий, постепенно набираясь опыта и сил, а в конце их ждёт финальное задание, в котором решится судьба Галактики.

## КАК ИГРАТЬ

Каждое задание представляет собой стратегический бой на сборном игровом поле. Вы найдёте инструкции по сбору игрового поля и особые правила в книге заданий.

В буклете, который вы держите в руках, описаны базовые правила. Они научат вас основам игры: как двигать фигурки, проводить атаки и выполнять задания. Важно усвоить все основные понятия перед тем, как приступить к углублённому изучению правил и более глобальным концепциям: например, как сыграть несколько заданий подряд в ходе кампании.

В *Imperial Assault* есть не только режим кампании, но и режим схватки, где на поле боя сталкиваются отряды двух игроков. Когда вы изучите базовые правила *Imperial Assault*, вы можете приступить к кампании или к схватке.

### КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ БУКЛЕТОМ

Буклет составлен с единственной целью — помочь новым игрокам разобраться, как играть в *Imperial Assault*. Поэтому здесь не разобраны многие исключения из правил и взаимодействия карт.

В составе игры также есть справочник. В нём вы найдёте ответы на многие вопросы и разъяснения исключений, не указанных в буклете правил. Если у вас возникнут вопросы во время игры, обратитесь к справочнику.

## СОСТАВ ИГРЫ

Здесь вы найдёте перечень всех компонентов базовой игры. В него не входят компоненты из наборов Люка Скайуокера и Дарта Вейдера. Карты базовой игры отмечены символом .



1 панель раундов и угрозы (инструкция по сборке выше)



59 участков поля



4 жетона дверей и 4 пластиковые подставки

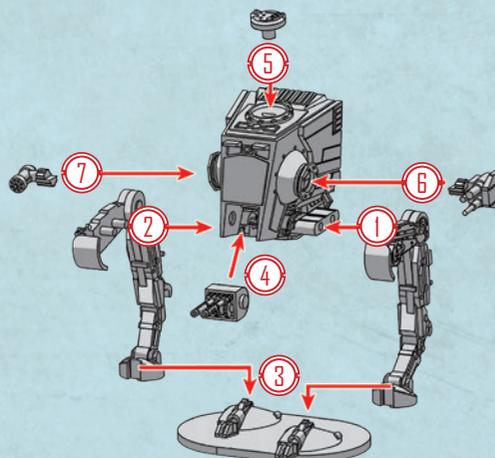


34 фигурки (включая AT-ST, инструкция по сборке ниже)

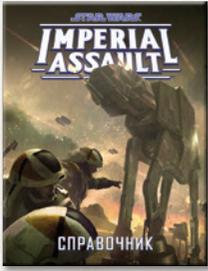


11 кубиков (2 синих, 2 красных, 2 жёлтых, 2 зелёных, 2 чёрных, 1 белый)

### СБОРКА ФИГУРКИ AT-ST



# СОСТАВ ИГРЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)



1 справочник



1 книга заданий



1 сборник правил схватки



6 планшетов героев



39 карт дислокации  
(3 колоды)



10 карт сюжетных  
заданий



14 карт второстепенных  
заданий



18 карт планирования



5 памяток



54 карты классов героев  
(6 колод, 9 карт в каждой)



27 карт имперских классов  
(3 колоды, 9 карт в каждой)



36 карт предметов  
(3 колоды, 12 карт в каждой)



12 карт снабжения



18 карт наград



42 карты командования



12 карт состояний  
(3 колоды, 4 карты в каждой)



1 жетон инициативы



45 жетонов урона  
(35 номиналом «1»,  
10 номиналом «5»)



2 карты заданий-схваток



8 жетонов терминалов



8 жетонов ящиков



15 жетонов состояний  
(3 вида, 5 жетонов каждого)



35 жетонов усталости



20 жетонов заданий  
(8 двусторонних «имперско-  
повстанческих», 12 нейтральных)



1 жетон входа



4 жетона активации



20 жетонов и 60 наклеек  
идентификации



12 жетонов союзников и злодеев

## ОБУЧЕНИЕ

Легче всего правила можно выучить, выполнив задание. Если вы играете впервые, выполните обучающее задание, описанное на стр. 4–8.

Разобравшись с основами, вы сможете приступить к изучению дополнительных правил и затем начать кампанию.

Следуйте инструкциям в блоке «Подготовка к обучающему заданию» ниже. В инструкции по сбору игрового поля отмечена расстановка всех жетонов, фигурок и дверей.

Невыбранные фигурки героев и компоненты в игре не используются. Если игроков Альянса меньше четырёх, игрок Империи не использует фигурку и карту дислокации наводчика E-Web. Если игроков Альянса меньше трёх, игрок Империи также не использует фигурку и карту дислокации дроида-разведчика.

После подготовки игроки могут начать партию, следуя правилам раздела «Как выполнять задание» справа.

## КАК ВЫПОЛНЯТЬ ЗАДАНИЕ

Задания в *Imperial Assault* выполняются на протяжении нескольких игровых раундов. Каждый раунд состоит из двух фаз, которые разыгрываются в следующем порядке:

1. **Фаза активации:** игроки ходят по очереди. Сначала один из игроков Альянса активирует свою фигурку и выполняет два действия, например «Движение» и «Атака». Затем ход переходит к игроку Империи, который активирует все фигурки, соответствующие одной из карт дислокации. Ход передаётся от игроков Альянса к игроку Империи и обратно до тех пор, пока все фигурки на игровом поле не будут активированы по разу (см. «Активация фигурки» на стр. 5).
2. **Фаза статуса:** когда все фигурки активированы по разу, игроки выполняют несколько шагов для подготовки к следующему раунду (см. «Фаза статуса» на стр. 7).

Затем с новой фазы активации начинается следующий раунд. Фазы повторяются до тех пор, пока задание не будет окончено (см. «Конец задания», стр. 7).

### ПОДГОТОВКА К ОБУЧАЮЩЕМУ ЗАДАНИЮ

1. **Соберите игровое поле** аналогично иллюстрации справа, используя участки поля, жетоны дверей, ящиков и терминалов.
2. **Распределите роли:** игроки решают, кто встанет на сторону Империи. Мы рекомендуем взять на себя эту роль самому опытному игроку. Остальные берут на себя роли героев Восстания.
3. **Подготовьте компоненты героев:** каждый игрок Альянса выбирает одного из следующих четырёх героев: Фенн Сигнис, Диала Пассил, Гаархан или Джин Одан. Если в партии участвует только один игрок Альянса, он выбирает двух героев. Каждый игрок Альянса берёт планшет героя, фигурку и колоду карт класса соответствующего персонажа. Затем он находит в своей колоде класса оружие (отмечено символом или и кладёт его рядом с планшетом своего героя.
4. **Жетоны активации:** каждый игрок Альянса берёт жетон активации и кладёт его на планшет своего персонажа «подготовленной» (зелёной) стороной вверх.
5. **Подготовьте карты дислокации:** игрок Империи берёт по одной из следующих карт дислокации: «Штурмовик» (серый), «Наводчик E-Web» (серый), «Дроид-разведчик» (красный), «Имперский офицер» (серый). Игрок Империи кладёт эти карты перед собой. Если героев Восстания меньше 4, игрок Империи использует только часть вышеуказанных компонентов (см. «Обучение» выше).
6. **Выставьте фигурки** на соответствующие клетки поля, как показано на иллюстрации справа.

Изображение двери



(показаны компоненты только для двух героев)



УЧАСТКИ ПОЛЯ: 02в, 07в, 25а, 27а, 32а, 33а, 36а, 38а(2)



Фигурка штурмовика



Фигурка наводчика E-Web



Фигурка дроида-разведчика



Фигурка имперского офицера

7. **Подготовьте кубики, карты и жетоны:** положите рядом с полем кубики, колоды состояний и снабжения, жетоны урона, усталости и состояний.



## АКТИВАЦИЯ ФИГУРКИ

При активации фигурки выполните следующие шаги:

1. **Начало активации:** активируя героя, верните все его повернутые карты класса и предметов в подготовленное положение (подробнее см. далее).
2. **Действия:** игрок совершает 2 любых действия из следующего списка:
  - **Движение:** передвиньте фигурку по полю на определённое количество клеток.
  - **Атака:** атакуйте враждебную фигурку. Только **герои** могут потратить на атаку больше одного действия за активацию.
  - **Взаимодействие:** откройте дверь или ящик либо взаимодействуйте с другим жетоном на поле, если это предусматривают правила задания.
  - **Отдых:** сбросьте определённое количество полученных  (жетонов усталости) и, возможно,  (жетонов урона).
  - **Особое действие:** примените свойство с символом  (действие), указанное на одном из компонентов.

После того как одна из повстанческих фигурок завершила активацию, ход передаётся игроку Империи. Он выбирает группу дислокации, которую хочет активировать. После того как игрок Империи активировал все фигурки в выбранной группе дислокации, ход снова передаётся повстанцам.

Игроки передают друг другу ход, пока все фигурки на поле не будут активированы.

## ГРУППЫ ДИСЛОКАЦИИ

На картах дислокации ниже значения стоимости дислокации есть полоски. Количество полосок равно количеству фигурок в **ГРУППЕ ДИСЛОКАЦИИ** этой карты. При активации фигурок, соответствующих карте дислокации, необходимо выполнить 2 действия **каждой фигуркой в этой группе** в любом порядке по выбору владельца. Перед выбором следующей фигурки необходимо провести оба действия предыдущей фигуркой.



В этой группе дислокации 3 фигурки

## ДВИЖЕНИЕ

Совершая действие-движение, фигурка получает количество очков движения, равное значению её скорости (указано на карте дислокации или на планшете героя).



Фигурка может передвинуться на клетку рядом, потратив 1 очко движения. Можно передвигаться как прямо, так и по диагонали. Очки движения можно тратить в любой момент активации фигурки, до или после второго действия.

Особенности ландшафта и другие фигурки могут ограничивать движение фигурки (см. «Ограничение на движение», стр. 8).

## ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ



1. При активации штурмовика игрок Империи решает первым действием передвинуть его. Фигурка штурмовика получает 4 очка движения (соответствует значению скорости этой фигурки). Игрок Империи тратит 1 очко движения, чтобы передвинуть фигурку на 1 клетку.
2. После движения игрок Империи решает потратить второе действие на то, чтобы взаимодействовать с дверью и тем самым открыть её.
3. До взаимодействия с дверью было потрачено только 1 очко движения из 4. У фигурки есть ещё 3 очка движения, и игрок Империи передвигает фигурку на 3 клетки, после чего активация фигурки завершена.

## ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Фигурки могут взаимодействовать с различными объектами на поле во время задания: обыскивать, изучать и так далее. Фигурка может взаимодействовать как с жетоном на своей клетке, так и с жетоном на клетке рядом.

- **Ящики:** герой может взаимодействовать с ящиком, чтобы взять 1 карту снабжения. Он кладёт карту в открытую рядом со своим планшетом героя и может применять её свойство в соответствии с текстом на самой карте. Также герой забирает жетон ящика, с которым он взаимодействовал, и кладёт его рядом со своим планшетом. В ходе кампании в конце задания такие жетоны приносят дополнительные кредиты.
- **Двери:** фигурка может взаимодействовать с дверью, чтобы открыть её. После этого дверь убирается с поля в коробку.
- **Особые:** фигурка может взаимодействовать с другими жетонами на поле (например, терминалов или заданий), если это оговорено в правилах задания.



Жетон ящика



Жетон двери

## Отдых

Во время кампании игроки могут получать  (жетоны усталости), чтобы применять различные мощные свойства (см. «Усталость и выносливость», стр. 7).

Отдыхая, герой может восстановить (сбросить) количество , равное значению его выносливости. Если герой сбросил все жетоны усталости, а их количество оказалось меньше значения его выносливости, он вместо излишков  восстанавливает столько же  (урон) (см. «Получение и восстановление», стр. 8).

Только герои могут совершать действие отдыха.

## ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ

Многие карты классов, способности, а также некоторые правила заданий позволяют совершать особые действия, отмеченные символом . Каждое особое действие можно совершить только один раз за активацию.

## АТАКА

Атака — это основной способ нанести урон враждебной фигурке. Когда фигурка получает количество  (жетоны урона), равное значению её здоровья, она побеждена (см. «Побеждённые фигурки», стр. 8).

Когда игрок назначает атаку, он сначала должен выбрать враждебную фигурку, на которую будет нацелена эта атака. Затем он бросает кубики атаки, указанные на соответствующей карте дислокации (для фигурок имперцев или союзников) или на карте предмета-оружия (для героев). В то же время защищающийся игрок бросает кубики защиты, указанные на его карте дислокации или планшете героя.



После бросков кубиков цель атаки получает  в количестве выпавших  на кубиках атаки за вычетом  (блок) на кубиках защиты.

Кроме символов  и , на гранях кубиков могут встретиться следующие символы:

-  (**перегрузка**): после броска кубиков игрок может тратить символы перегрузки на применение некоторых свойств (см. «Свойства» на стр. 7).
-  (**уклонение**): каждый символ уклонения отменяет 1 .
-  (**уход от урона**): этот символ есть только на белом кубике защиты. Он означает, что атака закончилась промахом (цель получает нулевой урон).
- Точность**: числа на кубиках позволяют определить, закончилась ли дальняя атака () промахом (см. «Точность» справа).

**Важно:** только **фигурки героев** могут тратить оба своих действия на то, чтобы совершить атаку во время одной и той же активации. Если особое действие () позволяет совершить одну или несколько атак, считается, что фигурка тратит действие на атаку.

## ОГРАНИЧЕНИЯ НА АТАКУ

Атака может быть либо **БЛИЖНЕЙ** () или **ДАЛЬНОЙ** (). Тип атаки указан рядом с изображениями кубиков атаки. Ближнюю атаку можно нацелить только на фигурку, находящуюся на клетке рядом с атакующей фигуркой. Дальнюю атаку можно нацелить на любую враждебную фигурку, которую видит атакующий (см. «Поле зрения» ниже). Дальняя атака может с некоторой вероятностью закончиться промахом (см. «Точность» ниже).

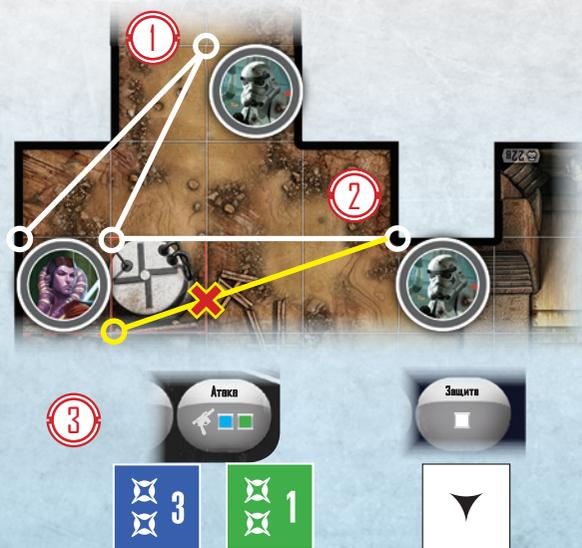


У дальних атак есть следующие ограничения:

- Поле зрения:** чтобы назначить атаку, цель должна находиться в поле зрения атакующего. Чтобы это определить, атакующий игрок выбирает один угол клетки, на которой находится его фигурка. Затем он проводит **две** прямые непрерывные линии к двум разным углам клетки, на которой находится фигурка-цель. Линии не могут пересекаться, их нельзя проводить через стены (чёрные линии), перекрывающий ландшафт (красные линии) или клетки, на которых находятся другие фигурки (см. «Пример атаки» ниже).
- Точность:** после броска кубиков значение точности (сумма чисел на брошенных кубиках) должно быть **больше или равно** дистанции до цели (количеству клеток от одной фигурки до другой). Если значение точности меньше дистанции до цели, атака заканчивается промахом и цель получает нулевой урон. Чем больше дистанция до цели, тем меньше вероятность того, что атакующий сумеет выстрелить достаточно точно и попасть.

## ПРИМЕР АТАКИ

- Первый штурмовик видит Диалу (от угла клетки с фигуркой штурмовика можно провести две непересекающиеся линии к двум разным углам клетки с фигуркой Диалы).
- Второй штурмовик не видит Диалу из-за перекрывающего ландшафта (красная линия на поле), который не позволяет провести вторую линию от угла клетки с фигуркой штурмовика ко второму углу клетки с фигуркой Диалы.
- Игрок Империи совершает атаку фигуркой первого штурмовика. Он бросает соответствующие кубики атаки, а игрок Альянса бросает кубик защиты, указанный на планшете Диалы.
- На кубиках атаки суммарная точность равна 4. Диала находится в двух клетках от фигурки атакующего штурмовика, поэтому атака не заканчивается промахом.
- Защищающийся игрок Альянса вычитает из суммы  количество , выпавшее на кубике защиты. Результат — 3. Диала получает 3 , и игрок кладёт 3 жетона урона на планшет Диалы.



## ОТСЛЕЖИВАНИЕ АКТИВАЦИИ И ПОВОРОТ КАРТ

Когда активируется герой, владелец фигурки переворачивает жетон активации красной стороной вверх, отмечая, что герой активирован.

Когда последняя фигурка из группы дислокации активирована, поверните соответствующую карту дислокации набок. В этом раунде соответствующие фигурки нельзя активировать снова.



Героя можно активировать



Герой уже был активирован



Подготовленная карта дислокации



Повёрнутая карта дислокации

Фаза активации заканчивается, когда все жетоны активации перевернуты красной стороной вверх, а все карты дислокации повернуты набок.

## ФАЗА СТАТУСА

После того как все фигурки активированы, игроки выполняют определённые шаги для подготовки к следующему раунду.

Если вы выполняете обучающее задание, верните все карты дислокации в подготовленное положение, а все жетоны активации переверните зелёной стороной вверх.

После завершения фазы статуса новый раунд начинается с новой фазы активации.

## КОНЕЦ ЗАДАНИЯ

В правилах задания указаны условия его окончания.

Если вы выполняете обучающее задание, то цель игроков Альянса победить все имперские фигурки. Цель игрока Империи: его фигурки должны **либо** повзаимодействовать с обоими терминалами, **либо** победить героя.

Задание закончено, как только выполнено одно из этих условий.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе вы найдёте дополнительные правила, необходимые для обучающего задания: применение особых свойств, получение урона и прочее.

## СВОЙСТВА

Свойства указаны на планшетах героев, картах дислокации, картах классов и в правилах заданий.



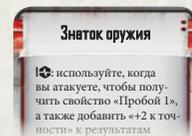
Свойства



Свойства дают особый эффект, действующий в рамках правил игры, а порой и противоречащий им. Например, свойство может позволить фигурке совершить дополнительную атаку или в особых случаях нарушить некоторые правила.

Перед описанием некоторых свойств есть символы:

- : герой должен получить указанное количество (жетонов усталости) перед применением свойства и положить их на свой планшет героя (см. «Усталость и выносливость» ниже).
- : игрок Империи должен потратить указанное количество (очков угрозы) перед применением свойства. В обучающем задании угроза не используется.
- : эти свойства можно применить в качестве действия (см. «Особое действие», стр. 6).
- : вы можете применить эти свойства, если потратите выпавшие символы (перегрузка) во время вашей атаки. Количество , которое может потратить атакующий, равно количеству выпавших минус количество выпавших .



Карта класса со свойством, требующим

**Важно:** совершая атаку, герой может потратить 1 , чтобы восстановить 1 (см. «Получение и восстановление», стр. 8).

## УСТАЛОСТЬ И ВЫНОСЛИВОСТЬ

Герои порой могут приложить усилия (и получить ) , чтобы совершить нечто особенное. Чаще всего (жетоны усталости) можно получить при применении свойств (см. выше) и для дополнительного движения.



Выносливость героя

Герой может по собственному желанию получить количество , которое не превышает его значение выносливости. Если из-за какого-либо эффекта герой должен получить сверх своего значения выносливости, вместо излишков он получает столько же (урон).

## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ

В любой момент своей активации герой может получить , чтобы получить очки движения. За каждый полученный жетон герой получает 1 очко движения, которое прибавляется к общему количеству доступных ему очков движения. Только герои могут получать , чтобы получить очки движения. Герой может сделать это **не больше двух раз** за активацию.

## ПОЛУЧЕНИЕ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Когда герой **ПОЛУЧАЕТ**  (урон) или  (усталость), игрок Альянса кладёт на свой планшет героя указанное количество соответствующих жетонов. В отношении прочих фигурок жетоны кладутся рядом с самой фигуркой на поле.

Многие эффекты позволяют **ВОССТАНОВИТЬ**  или . В этом случае необходимо сбросить с фигурки или планшета героя указанное количество соответствующих жетонов.

**Важно:** если герой восстанавливает больше , чем количество жетонов усталости, которое у него есть, этот герой вместо излишков  восстанавливает столько же .

## УРОН И ЗДОРОВЬЕ

Из-за атак и свойств фигурка может получить . Когда фигурка получила количество , равное значению её здоровья, она считается побеждённой. Фигурка не может получить больше , чем значение её здоровья. Любой излишний  игнорируется.



Жетон урона

## ПОБЕЖДЁННЫЕ ФИГУРКИ

Если фигурка получила количество , равное значению её здоровья, она считается побеждённой. Если такое случилось с героем, он **РАНЕН** (см. ниже). В случае с любой другой фигуркой она убирается с поля.

Когда последняя фигурка в группе побеждена, соответствующая карта дислокации возвращается на руку игрока Империи.

## РАНЕННЫЕ ФИГУРКИ

Когда герой впервые за задание побеждён, он сбрасывает со своего планшета героя все жетоны урона и переворачивает планшет на «раненую» сторону.



Планшет здорового героя



Планшет раненого героя

«Раненая» сторона планшета героя почти идентична «здоровой», но некоторые свойства могут не действовать, а некоторые значения и характеристики — измениться. Если в такой ситуации на планшете героя оказалось больше жетонов усталости, чем его текущее значение выносливости, игрок сбрасывает лишние жетоны усталости.

Раненый герой действует по обычным правилам и может получать . Если раненый герой побеждён, он **ОТСТУПАЕТ**.

## ОТСТУПЛЕНИЕ

Отступивший герой убирает свою фигурку с поля. Его фигурка больше не активируется, и он никак не принимает участие в дальнейшем течении задания.

## ОГРАНИЧЕНИЕ НА ДВИЖЕНИЕ

Обычно фигурка может потратить 1 очко движения, чтобы передвинуться на клетку рядом. Однако есть два препятствия, которые ограничивают движение: враждебные фигурки и особенности ландшафта.

## ДВИЖЕНИЕ ПО ЛАНДШАФТУ

На некоторых клетках поля тип ландшафта обозначен специальной цветной линией, идущей по краю клетки. Эти клетки следующим образом влияют на игру:

- **Стены:** чёрные линии. Две клетки, разделённые стеной, не находятся рядом. Фигурки не могут передвигаться сквозь стены. Стены перекрывают поле зрения.
- **Непроходимый ландшафт:** красные пунктирные линии. Фигурки **не могут передвигаться** через них. Две клетки, разделённые непроходимым ландшафтом, находятся рядом. Он не перекрывает поле зрения.
- **Перекрывающий ландшафт:** красные линии, обрамляющие клетку. Фигурки не могут ступить на клетки с перекрывающим ландшафтом. Он перекрывает поле зрения.
- **Двери:** обозначены жетонами дверей на подставках и располагаются на границе двух клеток. Две клетки, разделённые дверью, не находятся рядом. Фигурки не могут передвигаться через двери. Двери перекрывают поле зрения.
- **Труднопроходимый ландшафт:** голубые линии, обрамляющие клетку. Фигурка, ступающая на клетку с таким ландшафтом, должна потратить дополнительное очко движения.



Стена



Непроходимый ландшафт



Перекрывающий ландшафт



Труднопроходимый ландшафт

## ДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ КЛЕТКИ С ФИГУРКАМИ

Фигурка может передвинуться на клетку с нейтральной или дружественной фигуркой без дополнительных затрат. Чтобы передвинуться на клетку с враждебной фигуркой, необходимо потратить дополнительное очко движения.

Нельзя завершить движение на клетке с другой фигуркой.

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Ключевые слова — это сокращённые описания свойств. В обучающей партии вы встретите ключевые слова «Взрыв», «Бойня», «Пробой», «Восстановить» и «Выпад». При необходимости сверяйтесь со справочником или памятками. Ключевые слова «Истекание кровью», «Оглушение» и «Концентрация» относятся к состояниям. На время обучающего задания игнорируйте все свойства, использующие состояния. Более подробно о состояниях будет рассказано позже.

## СТОП!

Теперь вы знаете все необходимые правила для того, чтобы выполнить обучающее задание. После того как вы на опыте усвоите базовые правила, можете приступить к изучению расширенных правил, которые понадобятся для того, чтобы пройти кампанию (см. стр. 9).

## РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Здесь вы найдёте общие правила, которые применимы во всех режимах игры, но не нужны в обучающем задании.

### ФИГУРКИ

Фигурки на поле — это персонажи, транспорт и существа. Фигурками управляют игроки. Некоторые фигурки — это пластиковые миниатюры, другие заменены жетонами.

#### ДРУЖЕСТВЕННЫЕ И ВРАЖДЕБНЫЕ ФИГУРКИ

Фигурки могут быть враждебными или дружественными. Атака всегда нацелена на враждебную фигурку. Большинство игровых эффектов уточняют, можно ли их применить к дружественной или враждебной фигурке.

В кампании все повстанческие фигурки являются дружественными друг другу и враждебными для имперских. Таким же образом имперские фигурки дружественны друг другу и враждебны для повстанческих.

#### РАЗМЕР ФИГУРКИ

Фигурка, занимающая только одну клетку, считается **маленькой**. Фигурка, занимающая больше одной клетки, считается **крупной**. Для крупных фигурок применимы следующие правила.

Когда крупная фигурка атакует, поле зрения отсчитывается от любой клетки, которую она занимает. Когда другая фигурка атакует крупную фигурку, атакующий может назначить целью любую отдельную клетку из тех, что занимает крупная фигурка.

Крупная фигурка не может передвигаться по диагонали. При передвижении крупная фигурка может повернуть подставку, только если потратит для этого дополнительное очко движения. При этом крупная фигурка обязана занимать как минимум половину клеток, которые занимала до поворота.

#### ОДИНАКОВЫЕ ГРУППЫ ФИГУРОК

Игроки должны различать, к какой карте дислокации относится конкретная фигурка. Когда в игре находятся несколько карт дислокации с одинаковыми названиями, игроки могут воспользоваться специальными жетонами и наклейками.

Положите жетон на карту дислокации, а наклейки с таким же номером приклейте к соответствующим фигуркам. Необязательно закреплять за каждым типом фигурок какой-то свой цвет или номер — главное, чтобы одни и те же наклейки не использовались на фигурках разных типов.



При желании игроки могут отличать фигурки друг от друга как-то по-другому — например, покрасив подставки в разные цвета.

### СОСТОЯНИЯ

Когда герой получает состояние (например, «Истекание кровью», «Оглушение» или «Концентрацию»), игрок берёт карту соответствующего состояния и кладёт её рядом с планшетом своего героя. Когда любая другая фигурка получает состояние, положите соответствующий жетон рядом с ней. Фигурка с картой или жетоном состояния должна следовать правилам соответствующего состояния.

Состояния зачастую обозначены ключевыми словами на картах дислокации, предметов и классов. Например, фигурка со свойством «: Истекание кровью» может потратить  во время своей атаки, чтобы сработало это свойство. Если фигурка-цель получит хотя бы 1  во время этой атаки, то она будет истекать кровью.

### ПЕРЕНОС ЖЕТОНОВ

В некоторых заданиях фигурки могут поднимать и переносить определённые жетоны. Чтобы поднять жетон, фигурка должна **взаимодействовать** с ним (при этом жетон должен находиться на одной клетке с фигуркой или на клетке рядом с ней). Поднятый жетон игрок кладёт на подставку фигурки, чтобы показать, что фигурка переносит жетон. При передвижении фигурки перемещайте жетон вместе с ней.

Если фигурка побеждена, она роняет жетон на ту клетку, где стояла. Другая фигурка может поднять жетон, следуя правилам, описанным выше. Фигурка не может по своей воле уронить на поле жетон, который она переносит.

### ЗАХВАТ КОНТРОЛЯ НАД ЖЕТОНАМИ ИЛИ КЛЕТКАМИ

Во время некоторых заданий требуется контролировать определённый жетон или клетку поля. Чтобы это сделать, фигурка должна **находиться на нужном жетоне/клетке или на клетке рядом**. При этом на жетоне/клетке и на клетках рядом не должно находиться враждебных фигурок.

### ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СРАБАТЫВАНИЯ

Многие эффекты приводят к срабатыванию свойств фигурок во время активации других фигурок. В описании таких свойств уточняется, что они **ПРЕРЫВАЮТ ХОД** другой фигурки. После применения этого свойства ход продолжается.

#### Одновременные эффекты

Если одновременно срабатывают два эффекта, игрок, который в этот момент активирует фигурку, решает, какой эффект применять первым. Если два эффекта срабатывают в тот момент, когда нет активации фигурки, то порядок определяет игрок Империи (во время кампании) или игрок с инициативой (во время схватки).

### ЧТО ДАЛЬШЕ?

Теперь вы знаете базовые правила и готовы приступить к большой игре. Есть два режима игры:

**КАМПАНИЯ** — это серия заданий, связанных единым сюжетом. Проходя кампанию, игроки получают новые карты предметов, планирования и классов. Для того чтобы начать кампанию, прочитайте страницы 10–12 этого буклета правил.

**СХВАТКА** — это дуэльный режим, рассчитанный на двух игроков. В режиме схватки игроки собирают отряды из фигурок по своему выбору и выполняют специальные задания с карт заданий-схваток. Этот режим подробно описан в правилах схватки.

# КАМПАНИЯ

После того как игроки изучат базовые правила в обучающем задании, можно приступить к кампании.

Кампания начинается со вступительного сценария «Последствия». Это задание — основа всего сюжета кампании. Кроме того, оно позволит игрокам окончательно освоиться с полными правилами игры.

Для того чтобы начать кампанию, выполните шаги, описанные ниже в разделе «Подготовка к кампании».

## ПОДГОТОВКА К КАМПАНИИ

1. **Распределите роли:** игроки решают, кто примет сторону Империи. Мы рекомендуем взять на себя эту роль самому опытному игроку. Остальные берут на себя роли героев Восстания. Роли игроков не меняются до конца кампании.
2. **Выберите героев:** каждый игрок Альянса повстанцев выбирает планшет героя и берёт соответствующую фигурку и колоду карт класса. Затем каждый игрок Альянса находит карты базовых предметов (карты без стоимости, указанной в очках опыта) в колоде класса своего героя и кладёт их перед собой лицевой стороной вверх.
3. **Выберите класс игрока Империи:** игрок выбирает одну из колод имперских классов. Затем он находит в выбранной колоде базовую карту класса (карту без стоимости, указанной в очках опыта) и кладёт её перед собой лицевой стороной вверх.
4. **Создайте колоду планирования:** игрок Империи берёт все карты планирования и сортирует их по наборам (принадлежность к набору указана в правом верхнем углу карты). Затем он выбирает 6 наборов карт планирования и замешивает их в единую колоду планирования из 18 карт. Подробнее о картах планирования читайте на стр. 14 в разделе «Как потратить влияние».
5. **Создайте колоду второстепенных заданий:** сыграв вступительное задание, герои используют карты заданий, чтобы определить, какое задание они будут выполнять следующим. Во время этого шага подготовки игроки Альянса создают колоду второстепенных заданий, которую они будут использовать в ходе кампании. Сначала они сортируют карты второстепенных заданий по цветам на лицевой стороне. Затем создают колоду, замешав вместе следующие карты:
  - по одной красной карте второстепенного задания, соответствующей каждому из участвующих в партии героев;
  - 4 зелёные карты по выбору героев;
  - 4 случайные серые карты (не показывайте их никому из игроков).
6. **Подготовьте вступительное задание:** игроки готовы приступить к вступительному заданию основной кампании. Для подготовки к этому заданию следуйте шагам, описанным в разделе «Подготовка к заданию» справа. При этом игрок Империи следует описанию задания «Последствия» в книге заданий на стр. 4.  
Если вы играете впервые, игроку Империи необходимо прочесть общие правила на стр. 2 книги заданий.

## ЕСЛИ ГЕРОЕВ МЕНЬШЕ ЧЕТЫРЁХ

*Imperial Assault* оптимальна для игры на 2–5 участников. Если героев Восстания меньше четырёх, то игроки Альянса получают во время подготовки специальные карты наград, которые дают героям дополнительные жетоны активации и здоровье.

После подготовки к кампании игроки Альянса получают следующие карты:

- Если в игре 2 героя: каждый герой получает карту награды «Легенда».
- Если в игре 3 героя: каждый герой получает карту награды «Героизм».

Если игрок Альянса только один, то он управляет двумя героями по отдельности.

Во время своей активации герой с двумя жетонами активации переворачивает только один из них красной стороной вверх (это означает, что он может быть активирован дважды в каждом раунде). Герой не может совершить вторую активацию, пока каждый из героев не совершил свою первую активацию.

## ПОДГОТОВКА К ЗАДАНИЮ

Перед тем как приступить к заданию, игроки выполняют следующие шаги.

1. **Соберите игровое поле:** игрок Империи собирает из участков игровое поле по схеме, указанной в описании выбранного задания в книге заданий. Также он размещает на поле все указанные на схеме жетоны.
2. **Подготовьте панель раундов и угрозы:** игрок Империи устанавливает значение угрозы на 0, а значение раундов — на 1.



3. **Дислокация и подготовка:** игрок Империи берёт все карты дислокации и сортирует их по группам соответственно разделу «Дислокация и подготовка» в правилах задания. В этом разделе может быть от одного до четырёх различных элементов.
  - **Начальные группы:** возьмите указанные карты дислокации и положите их перед собой лицевой стороной вверх. Фигурки, соответствующие этим картам дислокации, разместите на поле во время шага 4 «Дислоцируйте имперские фигурки».
  - **Резервные группы:** игрок Империи берёт указанные карты дислокации и, не раскрывая их другим игрокам, откладывает в сторону лицевой стороной вниз. Фигурки, которые соответствуют этим картам, будут выставлены на игровое поле в тот момент игры, который определён правилами задания.

### ДИСЛОКАЦИЯ И ПОДГОТОВКА

Начальные группы: имперский офицер, дрон-разведчик, штурмовик  
Резервные группы: наводчик E-Web, имперский офицер, штурмовик  
Открытые группы: нет

Пример раздела  
«Дислокация и подготовка»

## КНИГА ЗАДАНИЙ

Схема игрового поля и особые правила для каждого задания указаны в книге заданий.

Информация в книге заданий является закрытой. С ней **может ознакомиться только игрок Империи**. В определённый момент задания игрок Империи зачитывает часть этой информации игрокам Альянса.

- **Открытые группы:** игрок Империи выбирает несколько карт дислокации, не раскрывая их другим игрокам. Количество карт, которое можно выбрать, указано в разделе «Открытые группы». Эти карты будут находиться на руке игрока Империи, и с их помощью можно будет дислоцировать фигурки на поле во время фазы статуса (см. «Угроза и дислокация» справа).

Игрок Империи может выбрать любые  или  карты дислокации, **кроме уникальных** (карт с  перед названием). Уникальные карты дислокации — это награды за выполнение заданий. Чтобы использовать их в составе открытой группы, их нужно сперва получить (см. «Союзники» на стр. 15).

Карты дислокации, не входящие в начальные, резервные или открытые группы, верните в коробку. В этом задании они не используются.

- **Особая подготовка:** в описании некоторых заданий есть раздел «Особая подготовка». Любые описанные в нём инструкции выполняются во время текущего шага «Дислокация и подготовка».

4. **Дислоцируйте имперские фигурки:** игрок Империи размещает на поле свои фигурки соответственно схеме задания.
5. **Подготовьте кубики, карты и жетоны:** разместите все кубики, колоды состояний и снабжения, жетоны урона, усталости и состояний в доступном для всех игроков месте.
6. **Прочтите брифинг задания:** игрок Империи вслух зачитывает для игроков Альянса раздел «Брифинг» из правил задания. Если какие-то фрагменты поля на схеме имеют названия, он должен назвать их игрокам Альянса. Остальные правила задания игрок Империи держит в секрете, пока не придёт время их применить.

7. **Дислоцируйте повстанческие фигурки:** каждый игрок Альянса размещает свою фигурку на поле как можно ближе к жетону входа. На саму клетку с жетоном также **нужно** поставить одну фигурку героя.



Жетон входа

Если у героев есть **СОЮЗНИК**, они могут дислоцировать его на поле во время этого шага. Союзники не используются во время вступительного задания. О них будет рассказано позже.

8. **Подготовьте жетоны активации:** каждый герой получает один жетон активации и кладёт его на планшет героя зелёной стороной вверх. Если в партии меньше четырёх героев, они могут получить дополнительный жетон активации по указанию карт наград «Легенда» или «Героизм».

Подготовка закончена, и можно приступить к игре.

## ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ КАМПАНИИ

Задания в *Imperial Assault* выполняются на протяжении нескольких раундов. Каждый раунд состоит из **ФАЗЫ АКТИВАЦИИ** (см. стр. 5) и **ФАЗЫ СТАТУСА** (см. ниже).

После фазы статуса начинается новый раунд. Фазы чередуются до окончания задания (см. «Окончание задания», стр. 12).

### ФАЗА СТАТУСА ВО ВРЕМЯ КАМПАНИИ

После того как все фигурки были активированы, игроки перед началом следующего раунда выполняют следующие шаги.

1. **Увеличьте угрозу:** игрок Империи увеличивает угрозу на панели на значение уровня угрозы, **указанное в журнале кампании** на обороте книги заданий. Для вступительного задания уровень угрозы равен 2.
2. **Подготовка:** игрок Империи возвращает в подготовленное положение все свои повернутые карты класса и дислокации. Каждый герой переворачивает свои жетоны активации зелёной стороной вверх.
3. **Дислокация и подкрепления:** игрок Империи может потратить  (угрозу), чтобы разместить дополнительные фигурки на поле.
4. **Эффекты в конце раунда:** если какие-то свойства или правила задания должны быть применены в конце этого игрового раунда, игроки применяют их (см. «События во время задания», стр. 12).
5. **Новый раунд:** увеличьте значение на панели раундов на 1. Затем начните новый раунд с фазы активации.

### Угроза и дислокация

В каждом раунде во время фазы статуса игрок Империи увеличивает  (угрозу). Её можно тратить, чтобы дислоцировать дополнительные фигурки.

У каждой карты дислокации есть стоимость дислокации, стоимость подкрепления и предел размера группы. Во время каждой фазы статуса игрок Империи может разместить на поле новые группы фигурок и/или вызвать подкрепление к уже существующим.



Чтобы дислоцировать группу, игрок Империи выбирает на руке карту дислокации и тратит количество , равное стоимости её дислокации. Затем он кладёт эту карту перед собой в открытую и размещает на поле количество фигурок, равное пределу размера группы этой карты дислокации. Эти фигурки размещаются как можно ближе к зелёной точке дислокации на схеме. На саму клетку с точкой дислокации также **нужно** поставить фигурку.



Точка дислокации

Чтобы вызвать подкрепления, игрок Империи выбирает карту дислокации, выложенную перед ним в открытую, и тратит количество , равное её стоимости подкрепления. Затем он размещает на поле **одну фигурку**, соответствующую этой карте, как можно ближе к зелёной точке дислокации.

Каждый раз, когда игрок Империи тратит , он должен снизить значение на панели угрозы на то количество, которое потратил.



## ПРИМЕР ДИСЛОКАЦИИ

1. В начале фазы статуса у игрока Империи 5 . На шаге «Увеличьте угрозу» он увеличивает угрозу на панели на значение уровня угрозы текущего задания (в данном случае оно равно 2). Угроза увеличилась до 7.
2. На шаге «Дислокация и подкрепления» он решает дислоцировать на поле группу штурмовиков. Он снижает угрозу на панели на стоимость дислокации штурмовиков (6). У него осталось 1 . Затем он кладёт перед собой в открытую карту дислокации «Штурмовик» с руки.
3. Игрок смотрит на схему в книге заданий, чтобы определить местоположение зелёной точки дислокации.
4. Наконец, он размещает 3 фигурки штурмовиков на поле как можно ближе к зелёной точке дислокации (на саму точку тоже ставит одну фигурку).

## ИНФОРМАЦИЯ О ЗАДАНИИ

У каждого задания есть особые правила, а у игроков Альянса и Империи есть собственные цели в игре. Вся эта информация, включая условия окончания задания, указана в книге заданий.

Некоторые правила действуют в течение всего задания; другие, вроде дислокации фигурок из резерва или увеличения , — одноразовые события.

Каждое задание полно сюрпризов для повстанцев. Именно поэтому игроки Альянса не должны читать книгу заданий. Несмотря на то, что в итоге героям станет известна большая часть правил и другой информации о задании, всё это раскрывается им по ходу самого задания.

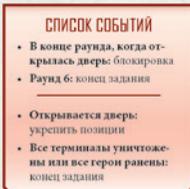
### События во время задания

В определённый момент задания игрок Империи должен будет прочитать вслух информацию из книги заданий и следовать указанным инструкциям.

Зачастую эти события случаются в конце игрового раунда, но они также могут случиться из-за определённого действия (например, какая-то фигурка открыла дверь).

Если это происходит во время активации фигурки, игрок Империи прерывает ход. Он зачитывает вслух текст из книги заданий, выполняет необходимые инструкции, и только после этого игрок может продолжить активацию своей фигурки.

В разделе «Список событий» книги заданий указан краткий перечень событий и моменты их срабатывания, чтобы игрок Империи ничего не упустил.



Пример раздела «Список событий»

## Окончание задания

В правилах каждого задания указаны условия его окончания. Как только условия выполнены, игрок Империи следует указаниям в разделе «Конец задания». Он зачитывает вслух необходимый отрывок сюжета, выдаёт игрокам награду, указанную ниже отрывка. Затем все игроки получают награду из раздела «Дополнительные награды».

Зачастую в конце задания не говорится прямо, кто победил, хотя один исход задания может быть предпочтительней для одной стороны конфликта, а другой — для второй. В каждом задании игроки должны стремиться выполнить поставленные цели, что в большинстве случаев приводит к окончанию задания. Выполняя цели, игроки будут получать награды, которые помогут им победить в кампании.

### КОНЕЦ ЗАДАНИЯ

Когда все терминалы уничтожены:

*Вы помешали плану империи, и она теперь отступает.  
— Херония работает! — с улыбкой говорит вам пилот, когда вы выбираетесь в транспорт.*

- Выложите карту сюжетного задания «Новая угроза». Герои получают по 100 кредитов.

В конце раунда 6 или когда все герои ранены:

*Имперские солдаты охватывают из леса со всех сторон. Мавк сделал свой бег, и вы вынуждены отступить. Уничтожьте сколько можете устройств, выключив основным повстанцам есть чем заняться.*

- Выложите карту сюжетного задания «В осаде». Игрок Империи получает 1 влияние.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАГРАДЫ

- Каждый игрок получает 1 ОУ. Герои получают по 100 кредитов. Игрок Империи получает 1 влияние.

Пример раздела «Конец задания»

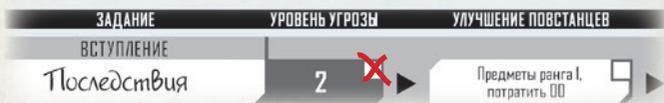
## СТОП!

Теперь вы знаете всё, чтобы сыграть вступительное задание «Последствия». После того как вы выполните это задание, вы можете продолжить приключения, но для начала вам необходимо выполнить шаги из пункта «в. После задания» на стр. 13. В ходе кампании игроки будут выполнять разнообразные задания и получать новые свойства и предметы. Вся история завершится во время эпического финального противостояния.

## СТРУКТУРА КАМПАНИИ

Правила кампании достаточно просты. Игроки выполняют задание, затем могут купить новые карты предметов, классов и планирования. После этого они выбирают новое задание, которым продолжится история. Они чередуют эти шаги, пока кампания не завершится финальным заданием.

Чтобы продолжить кампанию, игроки должны свериться с журналом кампании, находящимся на обороте книги заданий, и приступить к выполнению следующего доступного (не отмеченного крестиком) этапа.



В примере выше игроки только что закончили выполнять задание «Последствия». Далее следует этап «Улучшение сил повстанцев».

Есть три типа этапов: этап задания, этап улучшения сил повстанцев и этап улучшения сил Империи.

1. **Этап задания.** Игроки выполняют следующие шаги.

а. **Выбор задания.** Игроки Альянса сверяются с журналом кампании, чтобы определить, какое задание будет следующим. Если в журнале написано «Второстепенное задание», герои выбирают одну из активных карт второстепенных заданий. Если в журнале написано «Сюжетное задание», они выбирают активную карту сюжетного задания.

б. **Выполнение задания.** Игроки выполняют выбранное задание по правилам раздела «Выполнение заданий кампании» на стр. 11.

в. **После задания.** После окончания задания игроки выполняют следующие шаги.

- » Герои восстанавливают все  и . Раненые герои переворачивают планшеты с «раненой» стороны на «здоровую».
- » Герои замешивают все карты снабжения в колоду снабжения.
- » Герои получают 50 кредитов за каждый жетон ящика, лежащий перед ними, а затем сбрасывают все жетоны ящиков (см. «Ресурсы в кампании», стр. 14).
- » Герои возвращают карту выполненного задания в коробку.
- » Если игроки только что выполнили вступительное задание, они перемешивают колоду второстепенных заданий, берут из неё 2 карты и выкладывают в открытую. Это **АКТИВНЫЕ ЗАДАНИЯ**, которые игроки Альянса могут выбрать для выполнения во время последующих этапов задания.

Если игроки только что выполнили активное второстепенное задание, которое не вызвано картой планирования, они перемешивают колоду второстепенных заданий и выкладывают верхнюю карту этой колоды в открытую. Теперь это активное задание.

## КАРТЫ ЗАДАНИЙ

Есть три типа карт заданий: второстепенные задания, сюжетные задания и задания с карт планирования. Это различные приключения, на которые могут отправиться игроки Альянса. На каждой карте задания вкратце описан его сюжет, а также обозначены возможные награды за выполнение.

При подготовке к кампании герои создают колоду второстепенных заданий, а игрок Империи — колоду планирования. Карты сюжетных заданий не являются случайными и становятся активными в качестве наград за предыдущие задания.

2. **Этап улучшения сил повстанцев.** Игроки Альянса выполняют следующие шаги.

а. **Потратить кредиты:** герои берут 6 карт из колоды предметов того ранга, который указан в журнале кампании. Они могут купить эти карты, потратив полученные кредиты (см. «Как потратить кредиты» ниже).

б. **Потратить очки опыта:** каждый герой может потратить очки опыта (ОО), чтобы купить карты из своей колоды класса (см. «Как потратить очки опыта» на стр. 14).

3. **Этап улучшения сил Империи.** Игрок Империи выполняет следующие шаги.

а. **Потратить очки влияния:** игрок Империи берёт 4 карты из колоды планирования. Он может купить любые из них, потратив очки влияния (см. «Как потратить влияние» на стр. 14).

б. **Потратить очки опыта:** игрок Империи может потратить очки опыта, чтобы купить карты из своей колоды класса (см. «Как потратить очки опыта» на стр. 14).

Пройдя определённый этап, игроки отмечают свой прогресс в журнале кампании.

## КАК ПОТРАТИТЬ КРЕДИТЫ

На шаге «Потратить кредиты» во время этапа улучшения сил повстанцев игроки берут 6 карт из колоды предметов текущего ранга.

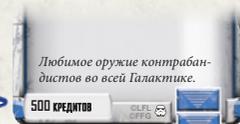
В журнале кампании сказано, что игроки берут карты из колоды предметов ранга I.

Предметы ранга I,  
потратить 00



Раскройте взятые карты. Игроки Альянса вместе решают, какие предметы они хотят купить, потратив соответствующее количество кредитов. Купленная карта передаётся одному из героев, и он может использовать её в заданиях.

Стоимость  
карты предмета



На этом шаге игроки также могут продать предметы, которые у них уже есть. Продав предмет, игроки Альянса получают половину его стоимости в кредитах. Затем они замешивают проданную карту в колоду предметов соответствующего ранга.

Все карты предметов, от покупки которых отказались игроки, замешиваются обратно в соответствующие колоды.

Кредиты — это общий ресурс игроков Альянса.

## РЕСУРСЫ В КАМПАНИИ

В ходе кампании игроки получают различные ресурсы в награду за выполнение заданий. Эти ресурсы можно потратить на то, чтобы получить определённые преимущества.

**Очки опыта:** и герои, и игрок Империи получают очки опыта, которые можно потратить на покупку карт из колод классов.

**Кредиты:** герои получают кредиты, которые можно потратить на покупку различного снаряжения.

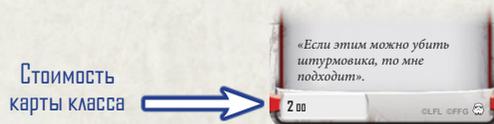
**Влияние:** игрок Империи получает очки влияния, которые можно потратить на покупку мощных карт планирования.

Информация о ресурсах записывается в журнале кампании, который находится на обороте книги заданий. Когда игрок получает или тратит ресурс, он записывает новое значение в журнал кампании.

Вы можете найти версию журнала кампании для печати на сайте издательства.

## КАК ПОТРАТИТЬ ОЧКИ ОПЫТА

Когда игроку позволено потратить очки опыта, он может просмотреть ещё не купленные карты в своей колоде класса и купить одну или несколько из них, потратив количество очков опыта, равное их стоимости.



Купив карту класса, игрок кладёт её в открытую перед собой. Он может применять свойства этой карты класса на всём протяжении кампании.

## ПОБЕДА В КАМПАНИИ

Конечная цель всех игроков — победить в последнем задании кампании.

В ходе кампании игроки получают в качестве награды карты предметов, классов и планирования, а также союзников. Всё это должно помочь им одержать победу в последнем задании. Некоторые награды также изменяют течение сюжета и определяют, к которому из последних заданий кампании движется игра.

Сторона, победившая в последнем задании (Империя или повстанцы), побеждает в кампании.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КАМПАНИИ

Есть несколько дополнительных понятий, которые встретятся игрокам по ходу кампании. В этом разделе детально описаны дополнительные правила.

## ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Таких проверок нет во вступительном задании, но в других заданиях игрокам придётся проверять характеристики.

Например, в задании может быть сказано: «Герой может взаимодействовать с терминалом (🔍), чтобы открыть любую дверь». Это означает, что при взаимодействии с терминалом герой проверяет 🔍 характеристику. Если он успешно пройдёт проверку, то немедленно откроет дверь.

Проверяя характеристику, игрок бросает кубики, указанные на его планшете героя в поле соответствующей характеристики. Если на гранях кубиков выпадет хотя бы 1 🟢, герой успешно прошёл проверку. Если 🟢 нет, то проверка провалена.

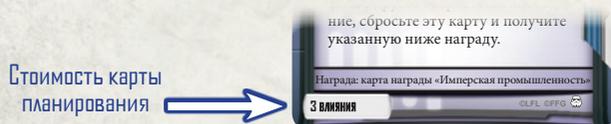
Успех проверки может дать определённые преимущества или продвинуть вперёд ход задания. Провал проверки может вызвать негативные последствия, в том числе замедлить прогресс выполнения задания.



## КАК ПОТРАТИТЬ ВЛИЯНИЕ

С помощью карт планирования игрок Империи может спровоцировать особое событие или выложить активное второстепенное задание.

На этапе улучшения сил Империи игрок Империи перемешивает свою колоду планирования и берёт 4 карты, не показывая их соперникам. Он может потратить очки влияния, чтобы купить одну или несколько из этих карт. Все карты планирования, от покупки которых отказался игрок, замешиваются обратно в колоды.



Если в тексте карты сказано **держат её в тайне**, игрок Империи не показывает купленную карту игрокам Альянса. Единственное, что он им раскрывает, — стоимость купленной карты. По этой причине игроку Империи рекомендуется раскрыть стоимость карты до того, как будет отмечена трата очков влияния в журнале кампании, — чтобы избежать путаницы в записях. Купив карту, игрок Империи может позже в ходе кампании применить её эффект согласно её тексту.

Все прочие карты планирования раскрываются и разыгрываются немедленно после покупки. Если на карте нет требования оставить её в игре или замешать в колоду, такую карту нужно убрать в коробку после применения эффекта.

Некоторые карты планирования после покупки становятся активными второстепенными заданиями. Когда героям приходит время выбрать для выполнения второстепенное задание, они могут выбрать задание с карты планирования. Но если игроки Альянса выбирают для выполнения другое второстепенное задание, игрок Империи автоматически получает награду за задание с карты планирования.

После того как задание с карты планирования завершено или сброшено, сама карта возвращается в коробку.

## ЗАПИСЬ ПРОГРЕССА КАМПАНИИ

Когда игроки решили прервать партию в *Imperial Assault*, им следует сохранить свой прогресс. Это позволит им продолжить игру с того места, на котором они её завершили.

- **Запись прогресса.** Убедитесь, что в журнале кампании записана актуальная информация о количестве очков опыта, кредитов и влияния. Игроки также должны отметить крестиком текущий этап кампании и записать названия всех выполненных заданий.
- **Сбор компонентов.** Игрокам следует использовать пакетики для хранения компонентов игры между сессиями.
  - **Общее:** храните здесь все активные карты заданий и находящиеся в игре карты планирования.
  - **Имперское:** храните здесь все **купленные** карты класса игрока Империи, а также колоду некупленных карт планирования. Также вы можете хранить здесь скрытые от остальных игроков купленные карты планирования, но важно не спутать их с колодой планирования.
  - **Повстанческое (2–4 пакетика):** для каждого героя заведите собственный пакетик, в котором будут храниться планшет героя, его карты предметов и **купленные** карты класса. Одному из героев также стоит хранить у себя карты доступных союзников, если они есть.

Все остальные компоненты не нужно хранить отдельно. Верните их обратно в коробку. Некупленные карты классов также положите в коробку, чтобы не спутать их с купленными.

## СОЮЗНИКИ

На некоторых картах дислокации перед именем фигурки стоит символ ■. Это **СОЮЗНИКИ**, известные личности, такие как Люк Скайуокер. Имперские союзники, например Дарт Вейдер, называются злодеями, но следуют тем же правилам, что и обычные союзники. Союзников и злодеев можно использовать в ходе задания, только если это сказано в самом задании или если игроки получили карты этих персонажей в качестве награды за выполнение одного из предыдущих заданий.

Во время задания союзники ведут себя как дополнительные фигурки на поле, сражающиеся на стороне игрока. Если игрок желает прибегнуть к помощи союзника во время задания, он должен следовать правилам союзников, которые вы найдёте в справочнике.

## ОГРАНИЧЕНИЯ НА ПРЕДМЕТЫ

В ходе кампании игроки получают большое количество карт предметов. У героев в целом может быть сколько угодно предметов, но каждый герой может взять на задание ограниченное количество предметов:

- 1 карту брони (🛡️)
- 2 карты оружия (любая карта с типом атаки, после которого указаны символы кубиков)
- 3 карты снаряжения (🎒)

## ОБМЕН ПРЕДМЕТАМИ

Перед началом задания герои могут свободно обмениваться предметами, за исключением карт из колод класса и наград. Обмениваться предметами во время задания нельзя.

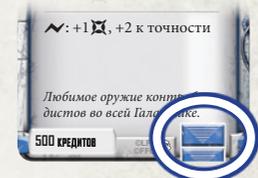
## МОДИФИКАЦИИ

Некоторые предметы являются модификациями. Эти карты кладутся ниже карты оружия и дают оружию указанное на них свойство.

У каждого оружия есть ограничение на количество модификаций, которые можно на него установить. Оно обозначено полосками в правом нижнем углу карты.



Карта предмета-модификации



У этого предмета может быть не больше 2 модификаций

## ЧТО ТЕПЕРЬ?

Вы знаете общие правила для прохождения кампании *Imperial Assault*. Если у вас появятся вопросы по ходу игры, обратитесь к справочнику. В нём вы найдёте подробные правила по каждому аспекту игры, а также по тем вещам, которые не обсуждались в этом буклете правил.

Также вы можете попробовать режим схватки. Он описан в соответствующем буклете. С помощью правил схватки вы сможете создать собственный отряд из фигурок войск Империи или повстанцев и сойтись один на один с соперником в динамичном сражении.



# КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК ПО КАМПАНИИ

## СТРУКТУРА ЗАДАНИЯ КАМПАНИИ

Задания в *Imperial Assault* выполняются на протяжении нескольких игровых раундов. Каждый раунд состоит из двух последовательных фаз.

1. Фаза активации
2. Фаза статуса
  - а. Увеличьте угрозу
  - б. Подготовка
  - в. Дислокация и подкрепления
  - г. Эффекты в конце раунда
  - д. Новый раунд

## ДЕЙСТВИЯ

Во время фазы активации игроки по очереди, начиная с одного из повстанцев, активируют фигурки. При активации фигурка получает 2 действия из следующего списка:

- **Движение:** получите количество очков движения, равное значению скорости фигурки.
- **Атака:** атакуйте враждебную фигурку. Только герои могут атаковать больше одного раза за активацию.
- **Взаимодействие:** откройте дверь, ящик или используйте терминал на клетке рядом.
- **Отдых:** восстановите  (усталость) и, возможно,  (урон). Только герои могут отдыхать.
- **Особое действие:** выполните  (особое действие), указанное на одной из карт или на планшете героя.

## ЭТАПЫ КАМПАНИИ

В ходе кампании игроки проходят следующие этапы.

1. **Этап задания.** Игроки выбирают и выполняют задание.
  - а. **Выбор задания.**
  - б. **Выполнение задания.**
  - в. **После задания.**
    - » Герои восстанавливают все  и .
    - » Герои замешивают все карты снабжения в колоду.
    - » Герои получают 50 кредитов за каждый жетон ящика, лежащий перед ними, а затем сбрасывают все жетоны ящиков.
    - » Герои возвращают карту выполненного задания в коробку.
    - » Герои берут новую карту второстепенного задания (если нужно).
2. **Этап улучшения сил повстанцев.** Игроки Альянса выполняют следующие шаги.
  - а. **Потратить кредиты** (6 карт из текущей колоды предметов).
  - б. **Потратить очки опыта.**
3. **Этап улучшения сил Империи.** Игрок Империи выполняет следующие шаги.
  - а. **Потратить влияние** (4 карты из колоды планирования).
  - б. **Потратить очки опыта.**

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчики:** Джастин Кемплайн, Кори Коничка, Джонатан Йинг

**Дополнительная разработка:** Дэниел Ловат Кларк, Нейтан Хайек, Пол Винчестер

**На основе игровой механики** Кевина Уилсона и Адама Сэдлера

**Графический дизайн:** Кристофер Хох, Тейлор Ингварссон, Эван Симоне, Майкл Силсби, Кристофер Бек, Шон Бойк и Моника Скупа

**Иллюстрация на коробке:** Михал Иван

**Изображения героев:** Дэвид Кегг, Бринн Метени

**Оформление участков поля:** Хеннинг Людвигсен  
**Внутренние иллюстрации:** Арден Беквит, Кристофер Бёрдетт, Ровина Кай, Джоэл Хастак, Дэвид Кегг, Райан Валле, Тимоти Бен Цвайфель и художники из архивов Lucasfilm

**Арт-директор:** Зои Робинсон

**Разработка миниатюр:** Бенджамин Малле, Джейсон Бодуан, Гордон Робб и Ник Миллер

**Вычитка:** Марк Ларсон, Хизер Силсби и Никки Валенс  
**Менеджеры по пластику:** Джейсон Бодуани Джейсон Уолден

**Руководитель художественного оформления:** Энди Кристенсен

**Руководитель графического оформления:** Брайан Шомбург

**Координатор лицензирования FFG:** Аманда Гринхарт

**Директор производства:** Эрик Найт

**Исполнительный продюсер:** Майкл Хёрли

**Издатель:** Кристиан Т. Петерсен

**Игру тестировали:** Джош Акерман, Майк Андерсон, Дэвид Эрроусмит, Сэмюэль У. Бэйли, Джо Бароновски, Джейсон Бакстер, Карин Бакстер, Мэтт Бакстер, Дэн Бэйсмэн, Йен Бёрдсал, Дилан Бош, Джордан Болтон, Брайан Борнмюллер, Джон Бриттон, Нейт Брукс, Кристофер Браун, Чарльз Бьюдж, Бен Бёрч,

Кристиан Буш, Стефано Карлино, Джеймс Дж. Картрайт, Кара Сентелл-Данк, Дэниэл Ловат Кларк, Джон Клементс, Карл Коллинс, Майкл Комбелли, Мэтью Кордейро, Кэмерон Кушман, Крис Дж. Дэвис, Эрик Дэвис, Эмиль де Маат, Саймон Форсбрук, Марике Франссен, Дебра Фрейтаг, Джейсон Гло, Брендан Хайнес, Джо Хана, Майкл Хэнсон, Сэм Хартцелл, Адам Ньюит, Анита Хильбердинк, Джонатан Хирш, Джастин Хойгер, Колтон Хойрнер, Саймон Холден, Зак Холмс, Тим Гекльбери, Фил Джексон, Мэтт Джексон, Билл Джеймс, Нейл Джесси, Шон Джосбери, Кейт Кемплайн, Лилиан Кемплайн, Стивен Кимболл, Джеймс Книффен, Калар Комарек, Майк Кутц, Питер Лако, Оли Лан, Келли Г. Лангаард, Май-Ли Ле, Бретт Лисон, Дженнифер Лисон, Скотт Льюис, Джош Льюис, Джон Лундстрём, Майкл Макфаджен, Мэтью Мактиг, Уильям Мирнс, Эшли Майлз, Даррен Накамура, Мерседес Орхейм, Брианна Пэйзуок, Эндрю Джеймс Принцип, Нина Райта, Дэниэл Рэйми, Чад Реверман, Патрик Шифано, Брайан Шомбург, Хизер Силсби, Нико Симмонс, Джереми Смит, Тиффани Смит, Ховард Сёрсенсен, Сэм Стюарт, Сэмюэл Стюарт, Зак Тевалтомас, Нейт Трип, Чед Валенте, Мартин ван Шайк, Питер Вандусарц IV, Вера Висшер, Джейсон Уолден, Лара Уоткинс, Брендан Вайскоттен, Аарон Уилкерсон, Эндрю Йелдинг, Брэндон Циммер.

Особая благодарность всем нашим бета-тестерам.

**Одобрение в Lucasfilm:** Крис Голлахер

© & TM Lucasfilm Ltd. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Главный редактор:** Александр Киселев  
**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша (Gilad)  
**Переводчик:** Евгения Некрасова (Darth Neko)  
**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой  
**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Смирнова  
**Корректор:** Ольга Португалова  
**Креативный директор:** Николай Пегасов  
**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

По вопросам издания игр пишите на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



[starwars.ru](http://starwars.ru)