

STAR WARS™

КАРТОЧНАЯ ИГРА



ПРАВИЛА ИГРЫ

Автор игры: Эрик М. Лэнг

Доработка и развитие: Эрик Далмэн,
Нэйт Френч

Оформление: Уил Спрингер, а также
Крис Бек, Шон Бойк, Тэйлор Ингварссон,
Даллас Мельхофф, Мерседес Опхайм,
Брайан Шомбург и Майкл Силсби

Художественный руководитель: Эндрю Наваро

Художественный координатор: Зои Робинсон

Координатор лицензирования FFG: Деб Бек

Старший менеджер по лицензированию Lucas:
Крис Голлахер

Творческое развитие: Эрик Далмэн, Нэйт Френч
и Брэди Сэдлер

Правила: Нэйт Френч и Кристиан Т. Петерсен

Редактура: Кристиан Т. Петерсен, Майкл Хёрли,
Нэйт Френч и Дэвид Хэнсен

Корректура: Дэвид Хэнсен

Оформление обложки: Майкл Комарк

Производственный менеджер: Эрик Найт

Продюсер: Нэйт Френч

Исполнительный разработчик: Кори Коницка

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Тестировщики: Ник Агранофф, Брэд Андрес,
Грек Аткинсон, Адам Бейкер, Джонатан Бентон,
Кэти Бишоп, Брайан Борнмюллер, Натан Брэдли,
Патрик Бреннан, Джон М. Бруно, Тед Бадаински,
Эрик Бутцлафф, Дэниел Ловат Кларк, Тони
Кроуфорд, Эрик Дэймон, Адам ДеВульф, Вес
Дивин, Мэтт Даунс, Ричард А. Эдвардс, Джефф
Фаррелл, Алекс Файлвуд, Эван Фитцджеральд,
Крис Флетчер, Вэйд Фриман, Крис Гардер, Крис
Гербер, Калев Грэйс, Джошуа Б. Грэйс, Закари
Грэйвс, Патрик Джон Хаггерти, Эван Холл,
Тристан Холл, Дэвид Хэнсен, Стив Хорват, Тим
Хаклбери, Роб Коуба, Майк Кутц, Сэм Лотон,
Уилл Ленц, Мэттью Лей, Майк Линнеман, Джей
Литтл, Лукас Литцингер, Дэррил Ллойд, Джесси
Мариона, Дэррик Макгвайр, Франческо Моггиа,
Кати Молинье, Нил Молинье, Кристиан На, Марк
О'Коннор, Джеймс Планк, Аарон Росс Пауэлл,
Рик Райнхарт, Врайан Шомбург, Кевин Скалл,
Уил Спрингер, Джереми Стомберг, Дэймон
Стоун, Тайлер Стрэттон, Дженнифер
Саммерхилл, Кайл Шкленски, Кевин Томшик,
Винс Тонелли, Бенджамин Талли, Джейсон
Волден, Беки Замборски, Стив Замборски,
Бретт Зейлер, Мэтт Зипф

© 2012 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy
Flight Games, Fantasy Flight Supply, the FFG Logo,
Living Card Game, LCG, and the LCG Logo
are TM or © of Fantasy Flight Publishing, Inc.
All rights reserved.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев

Верстка: Сергей Ковалев

Корректура: Ольга Португалова

Вопросы издания игр решает директор
по развитию бизнеса Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

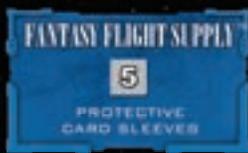
Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения
правообладателя запрещены.

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель
на территории РФ и стран СНГ.
Все права защищены.



Играть интересно

www.hobbyworld.ru



Давным-давно,
в далёкой-далёкой галактике...



STAR WARS: КАРТОЧНАЯ ИГРА

Галактику захлестнула тьма. Тысячи обитаемых миров покорились безжалостному натиску Имперского флота Галактической Империи. Влиятельные гангстеры заправляют собственными подпольными державами в наиболее населённых мирах и оспаривают власть Императора на планетах Внешнего пояса. Скрываясь в тенях покорённой галактики, поборники тёмной стороны Силы строят новые планы по укреплению своего могущества.

Но надежда ещё жива. Звездолёты Мятёжного Альянса наносят удар за ударом по имперским базам и соединениям. Контрабандисты и вольнодумцы нарушают запреты государства, а порой и законы физики, стараясь помочь повстанцам. Наконец, невидимые для ситхов, немногие выжившие джедаи без усталости ведут своих соратников к заветной цели — возвращению мира и порядка в галактику...

ОБЗОР ИГРЫ

«Star Wars: Карточная игра» рассчитана на двух человек. Один участник партии выступает на **светлой стороне Силы**, другой – на **тёмной стороне Силы**.

Далее по тексту светлая сторона Силы будет упоминаться как **СС**, а тёмная сторона Силы – как **ТС**.

СОСТАВ ИГРЫ

- Правила игры
- 240 карт
 - 117 карт светлой стороны Силы
 - 117 карт тёмной стороны Силы
 - 3 карты Силы (тёмная сторона Силы)
 - 3 карты Силы (светлая сторона Силы)
- Счётчик Звезды Смерти (передняя часть)
- Счётчик Звезды Смерти (задняя часть)
- 2 пластиковые детали для соединения частей счётчика
- 42 жетона урона (со значениями 1 и 3)
- 1 жетон баланса Силы
- 10 жетонов щитов
- 44 жетона приказов

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

Ниже мы предлагаем вам познакомиться с компонентами базового набора игры:



Карты светлой стороны – это карты отрядов, событий, развития и директив, применяемые светлой стороной Силы.

Карты тёмной стороны – карты отрядов, событий, развития и директив, применяемые тёмной стороной Силы.



Карты Силы (тёмной и светлой сторон) показывают, какие карты отрядов подчинены Силе и могут помочь владельцу изменить баланс Силы.

Жетон баланса Силы показывает, какая сторона Силы пользуется преимуществом в игре на текущий момент.

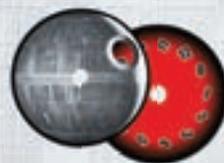


Жетоны приказов отмечают карты, которые использовались для выполнения каких-либо игровых функций.



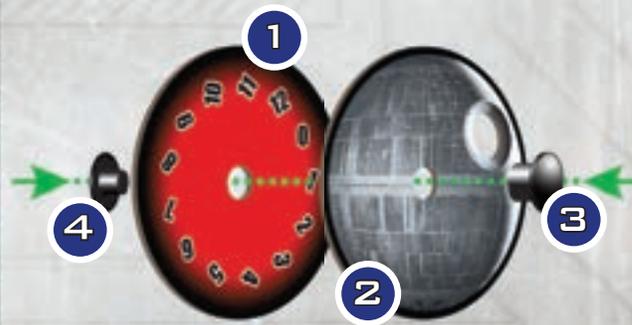
Жетоны урона отмечают количество урона, нанесённого карте.

Жетоны щитов показывают, на каких картах установлены щиты.



Счётчик Звезды Смерти (собирается из двух частей) показывает степень решительности и боеготовности тёмной стороны Силы.

СБОРКА СЧЁТЧИКА ЗВЕЗДЫ СМЕРТИ



Перед первой партией соберите счётчик Звезды Смерти.

1. Возьмите нижнюю часть счётчика (красный круг с чёрными числами).
2. Положите на него верхнюю часть (с изображением Звезды Смерти) так, чтобы числа были видны через отверстие в Звезде.
3. Вставьте в отверстия обоих дисков пластиковую втулку.
4. Закрепите соединение, вставив во втулку пластиковый стержень.

ФРАКЦИИ

Каждая сторона Силы привлекает союзников и вербует приспешников из трёх фракций (всего в игре их шесть).

Светлая сторона Силы находит поддержку в рядах **Мятежного Альянса**, отважно сражающегося против власти Империи и злодеяний Императора. Не меньшую службу оказывают светлой стороне хитроумие и осмотрительность деловитых и резких, но в глубине души благородных **Контрабандистов и шпионов**. Робкие всходы надежды на освобождение из-под имперского ига прорастают под молчаливым присмотром тех немногих, кто остался от некогда могущественного ордена рыцарей-**Джедаев**.

Тем временем тёмная сторона Силы заставляет галактику преклонить колени перед безжалостной мощью **Имперского флота**. Она умело направляет жестокость и амбиции **Мерзавцев и злодеев** галактики. Наконец, **Ситхи** – тёмные антиподы джедаев – во главе с Императором Палпатином находятся в шаге от установления вечного господства над множеством обитаемых миров.

У каждой фракции есть свой герб:

-  Мятежный Альянс, они же Повстанцы (СС)
-  Контрабандисты и шпионы (СС)
-  Джедаи (СС)
-  Имперский флот (ТС)
-  Мерзавцы и злодеи (ТС)
-  Ситхи (ТС)

Также в игре есть карты, не принадлежащие фракциям. Они считаются **нейтральными**.

ДИРЕКТИВНЫЕ СЕТЫ

«*Star Wars: Карточная игра*» – это живая карточная игра. ЖКИ – **настраиваемые игры**: игрок создаёт собственную колоду из карт, которые могут быть взяты из этого базового набора и отдельных расширений.

В отличие от большинства настраиваемых карточных игр, в которых карты можно собирать в собственную колоду по одной, в «*Star Wars: Карточная игра*» игрок создаёт колоду из модулей – **директивных сетов**.

В каждом директивном сете шесть карт:

- одна директива;
- пять карт любых других типов.

В директивный сет в любых сочетаниях могут войти карты **отрядов, событий, рока и развития**. Существуют даже сеты с одинаковыми картами.

Все карты директивного сета должны войти в состав колоды. Из директивного сета нельзя удалять карты, а также в него нельзя добавлять карты.

РАСПОЗНАВАНИЕ КАРТ

В нижнем правом углу каждой карты располагается набор знаков и цифр, определяющий её место в системе.



1. Знак, определяющий продукт, в составе которого выпущена карта (в данном случае – базовый набор «*Star Wars: Карточная игра*»).
2. Уникальный порядковый номер директивного сета, в который входит карта.
3. Порядковый номер карты в директивном сете.
4. Индивидуальный номер карты.

Название директивного сета совпадает с названием входящей в него карты директивы.



Например, данные шесть карт составляют директивный сет «*Странствия героя*».

СТАРТОВЫЕ КОЛОДЫ

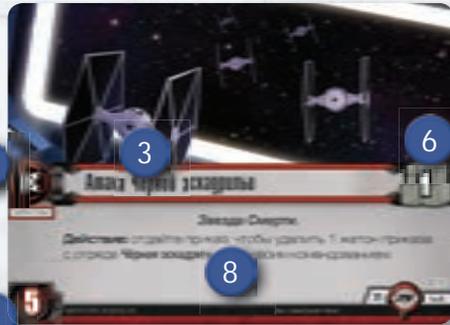
В базовый набор игры входят четыре готовые к игре колоды, по одной для наиболее крупных фракций СС и ТС (Мятежный Альянс, Джедаи, Имперский флот, Ситхи). На стр. 10 в разделе «2. Подбор карт и создание колоды» вы узнаете, что надо делать для подготовки колоды к игре.



Базовый набор разработан как отдельная и независимая игра. Предложенных карт достаточно, чтобы провести за игрой многие часы, исследуя различные стратегические схемы и тактические приёмы.

В дальнейшем колоды можно будет изменить при помощи новых директивных сетов (см. «*Настройка колод*», стр. 28).

СТРОЕНИЕ КАРТЫ



Карты директив

Карта директивы может представлять собой задание особой важности, идеологическую доктрину, стратегическую схему, поворот истории... Игрок старается осуществить свои директивы и сорвать вражеские.

Уничтожая вражеские директивы, игрок лишает соперника игровых преимуществ и приближает победу своей стороны Силы.

Карты отрядов

Карта отряда может представлять собой персонажа, солдата, техника, дроида, существо... Игрок вводит карты отрядов с руки, чтобы потом послать в атаку или поставить в оборону во время столкновений. Также отряды можно подчинить Силе для борьбы за господство.



Карты развития

Карта развития может представлять собой место, оружие, состояние... Карты развития влияют на другие карты (например, усиливают отряды) или иные элементы игры (например, игровую зону).



КАРТЫ ФРАКЦИЙ

КАРТА ФРАКЦИИ показывает, на основе каких карт собрана колода. Также она поставяет один ресурс типа своей фракции и подсказывает очерёдность фаз.



КАРТЫ СОБЫТИЙ



КАРТА СОБЫТИЯ может представлять собой манёвр, тактику, особое свойство, катастрофу, ловушку и тому подобные эффекты. Карту события игрок играет с руки; обычно для применения карты необходимо потратить ресурсы.

ЛЕГЕНДА

- | | |
|-----------------|---------------|
| 1. Цена | 6. Ресурсы |
| 2. Знаки Силы | 7. Стойкость |
| 3. Название | 8. Текст |
| 4. Герб фракции | 9. Первенство |
| 5. Боевые знаки | |

КАРТЫ РОКА

КАРТА РОКА представляет собой непредсказуемый поворот событий, способный изменить течение битвы. Карты рока применяются только в стычках (см. «4. Стычка» на стр. 18).



ПОДГОТОВКА

Подготовка к партии проходит последовательно.

1. ВЫБОР СТОРОНЫ СИЛЫ

Игроки решают, кто будет сражаться за тёмную сторону Силы, а кто за светлую (ТС-игрок и СС-игрок).

Если согласия достичь не удастся, прибегните к помощи жребия.

Затем каждый игрок берёт три карты Силы своей стороны и кладёт перед собой.



2. ПОДБОР КАРТ И СОЗДАНИЕ КОЛОДЫ

Теперь каждый игрок выбирает колоду, которой будет играть.

Новичкам рекомендуется использовать заранее подобранные колоды из базового набора. ТС-игрок тайно делает выбор между Ситхами и Имперским флотом, а СС-игрок – между Мятёжным Альянсом и Джедаями. Выбрав колоду, игрок забирает карту соответствующей фракции. Готовая колода будет состоять из 48 карт.

Далее перечислены директивные сеты, которые должны войти в колоду фракции для вашей первой игры (обратите внимание, что директивные сеты с номерами 18 и 36 присутствуют в двух экземплярах).

Колода Джедаев

Директивные сеты: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 18

Колода Мятёжного Альянса

Директивные сеты: 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 18

Колода Ситхов

Директивные сеты: 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 36

Колода Имперского флота

Директивные сеты: 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 36

При игре одной из таких колод игрок должен взять карту фракции, которая соотносится с выбранной колодой.

3. РАСКРЫТИЕ КАРТ ФРАКЦИЙ

Игроки раскрывают карты своих фракций и выкладывают их в свои игровые зоны.

Карта фракции игрока находится **в игре** (см. «В игре и вне игры» на стр. 27); на неё могут ссылаться другие карты. Карта фракции игрока не выходит из игры ни при каких обстоятельствах.

4. УСТАНОВКА БАЛАНСА СИЛЫ

Положите на стол жетон баланса Силы **светлой стороной ВВЕРХ** так, чтобы он был хорошо виден.

Жетон баланса Силы



Светлая сторона



Тёмная сторона

О ПРИКАЗАХ

В «Star Wars: Карточная игра» целый ряд эффектов и действий (как намеренных, так и вынужденных) связан с появлением на картах **жетонов приказов**.

Владелец карты может **отдать приказ** этой карте, чтобы воспользоваться её свойством или выполнить какое-либо иное действие. Как следствие, на карту кладётся жетон приказа. Карта без жетонов приказов на ней считается **свежей**.

Карта с любым количеством жетонов приказов считается **выдохшейся**. Выдохшейся карте нельзя отдать новый приказ.

Ряд свойств и правил требует от игрока поместить на карту один или несколько жетонов приказов. В таком случае свойство карты не срабатывает (так как владелец карты не отдавал приказ), и она становится выдохшейся.

Жетоны приказов обычно удаляются с карт в фазе рапорта, но есть и эффекты карт, снимающие жетоны приказов.

5. ПОДГОТОВКА КОЛОД

Теперь каждый игрок отделяет от доставшихся ему карт все карты директив и замешивает их лицом вниз в отдельную **колоду директив**. После этого у игрока будет две колоды: директивная со всеми картами директив и **командная** с остальными картами.

Когда игрок в ходе партии должен взять одну или несколько карт, он берёт верхние карты из командной колоды, если не сказано ничего иного. Также все отсылки к колоде игрока подразумевают командную колоду, если не оговорено иное.

Теперь игроки выкладывают колоды в свои игровые зоны.

6. ПОДГОТОВКА ЖЕТОНОВ

Игроки складывают все жетоны приказов, урона и щитов в одно место так, чтобы все имели к ним доступ. Это **пул жетонов**.

7. ПОДГОТОВКА ШКАЛЫ ЗВЕЗДЫ СМЕРТИ

ТС-игрок устанавливает счётчик Звезды Смерти на 0 и выкладывает на стол так, чтобы все имели к нему доступ.



8. ВЫБОР ДИРЕКТИВ

Игроки берут по четыре верхние карты из своих колод директив, не показывая друг другу, выбирают три из них, выкладывают в игровую зону в **закрытую**, а последнюю помещают лицом вниз под колоду директив.

9. ПЕРВЫЙ ПРИЗЫВ

Игроки усердно тасуют карты командных колод и затем берут на руку по шесть верхних карт.

10. ОБНАРОДОВАНИЕ ДИРЕКТИВ

ТС-игрок вводит выбранные директивы в игру, поочерёдно переворачивая карты директив лицом вверх в любом порядке. Он выполняет все реакции и перехваты, связанные с раскрытой директивой, прежде чем раскрывать следующую (см. «Свойства карт» на стр. 24). Затем аналогичным образом поступает СС-игрок со своими выбранными директивами.

Три раскрытые карты директив в игровой зоне называются **ТЕКУЩИМИ ДИРЕКТИВАМИ** игрока.

Подготовка завершена. Пора начинать игру.

«ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО»

Любой текст на карте или в правилах со словами «не может» постоянен и не может быть отменён другими эффектами. Если слов «не может» нет, а текст на карте противоречит тексту в правилах, следуйте тексту карты.



«Star Wars: Карточная игра» состоит из очерёдности **ходов**. После того как первый игрок завершает ход, право действия передаётся его сопернику. Игроки чередуются, пока один из них не победит (см. «Победа в игре» на стр. 15).

Каждый ход состоит из фаз:

1. Баланс
2. Рапорт
3. Призыв
4. Выдвижение
5. Конфликт
6. Сила

Первым в любой партии ходит ТС-игрок.

ФАЗЫ В ДЕТАЛЯХ

Далее каждая фаза хода будет рассмотрена в подробностях. Игрок, выполняющий ход, именуется **активным игроком**.

1. ФАЗА БАЛАНСА

Фаза баланса разыгрывается по-разному, в зависимости от того, какую сторону Силы поддерживает активный игрок.

Активный ТС-игрок

ТС-игрок сдвигает на одно деление по часовой стрелке счётчик Звезды Смерти (например, с третьего деления на четвёртое). Затем, если баланс Силы на тёмной стороне Силы (т. е. жетон баланса лежит тёмной стороной вверх), игрок сдвигает счётчик ещё на одно деление.



Пример: идёт первый ход игры. Баланс Силы по умолчанию на светлой стороне Силы. В фазе баланса ТС-игрок сдвигает счётчик с 0 на 1.

Как только на счётчике Звезды Смерти появится число 12, партия завершается победой ТС-игрока.

Затем ТС-игрок переходит к фазе рапорта.

Активный СС-игрок

Если баланс Силы на светлой стороне Силы (жетон лежит светлой стороной вверх), СС-игрок может нанести один урон любой текущей директиве ТС-игрока. В противном случае ничего не происходит. Если за счёт этого урона директива ТС-игрока уничтожена (см. «Урон» на стр. 21), СС-игрок помещает карту этой директивы в свою победную стопку. **СС-игрок немедленно побеждает в партии, если в его победной стопке окажется три или более карты директив.**



Затем СС-игрок переходит к фазе рапорта.

Активный игрок совершает действия в следующем порядке:

1. Он удаляет по **одному** жетону приказа с каждой карты в его игровой зоне (после этого можно применить любые эффекты со словами «после своего рапорта»).

Исключение: в свой **первый** ход СС-игрок пропускает этот шаг фазы рапорта.

2. Активный игрок снимает все жетоны щитов со всех карт в своей игровой зоне.

3. Если у активного игрока меньше трёх текущих директив, он выкладывает верхнюю карту из своей колоды директив на место уничтоженной директивы. Если новая директива обладает эффектом с текстом «После появления в игре...» (или схожим по смыслу), этот эффект тут же разыгрывается.

Если необходимо выложить несколько директив на замену уничтоженным, они вводятся в игру по одной с применением эффектов «После появления в игре...».

Далее активный игрок переходит к фазе призыва.

3. ФАЗА ПРИЗЫВА

В начале фазы призыва активный игрок может выбрать одну карту на руке и сбросить её.

После этого количество карт на руке должно совпадать со значением **резерва** фракции. Для этого активному игроку может потребоваться добрать карты на руку или сбросить карты с руки.

В начале партии резерв каждой фракции равен **шести**, но в ходе игры значение может увеличиваться или уменьшаться из-за различных эффектов.

Пример: в начале фазы призыва на руке активного игрока восемь карт.

Для приведения к текущему параметру резерва он должен сбросить с руки две карты на своё усмотрение.

В следующий раз у игрока три карты на руке. Для начала он имеет право сбросить с руки одну карту. Этим правом игрок пользуется и остаётся с двумя картами на руке. Теперь он должен добрать на руку из командной колоды четыре карты, так как параметр резерва не изменился.

Теперь активный игрок переходит к фазе выдвижения.

СБРОС

Термин «сброс» описывает действие удаления карты с руки, из колоды или из игровой зоны (в зависимости от эффекта, вынуждающего или позволяющего сбросить карту).

Сброшенные карты складываются лицом вверх в особую стопку рядом с командной колодой. У каждого игрока свой сброс. Если одновременно сбрасывается несколько карт, их владелец сам определяет, в каком порядке он положит их в стопку сброса.

Сброшенные и удалённые жетоны возвращаются в пул жетонов.

Сброшенная карта Силы возвращается в запас карт Силы владельца.

4. ФАЗА ВЫДВИЖЕНИЯ

В этой фазе активный игрок играет с руки в игровую зону карты отрядов и развития. За каждую сыгранную с руки карту нужно заплатить указанное на ней количество **ресурсов** (см. «Ресурсы» на стр. 16).

Активный игрок в своей фазе выдвижения может сыграть любое количество карт отрядов и развития, если может за них заплатить. Если ресурсов для оплаты карты не хватает, игрок не может сыграть её. Всякий раз, когда активный игрок играет карту отряда или развития, это считается **действием** (см. «Действия» на стр. 24). Каждое действие должно быть разыграно полностью, прежде чем начать следующее.

Как только карта появляется в игре, игрок может пользоваться любыми разрешёнными игровыми функциями этой карты (производство ресурсов, применение свойства и т. д.).

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Для игры в «*Star Wars: Карточная игра*» игрокам важно усвоить следующие термины:

Активный игрок — игрок, выполняющий ход.

Атакующий игрок — игрок, использующий свою фазу конфликта для нападения на вражескую директиву.

Беззащитный — карта отряда или директивы без жетонов щитов на ней.

Владелец — игрок, в колоде которого обсуждаемая карта находилась в начале игры.

Враг, вражеский — соперник и игровые компоненты под его командованием (карты, колоды, игровая зона и т. д.).

Выдохшаяся — карта с любым количеством жетонов приказов на ней.

Друг, дружеский — игровые компоненты под контролем игрока (карты, колоды, игровая зона и прочее).

Защищённый — карта отряда или директивы с любым количеством жетонов щитов на ней.

Значение резерва — количество карт, которое должно быть на руке у игрока в конце фазы призыва.

Игровая зона — часть стола, где игрок держит свои колоды, жетоны и карты.

Командир — игрок, под командованием которого находится обсуждаемая карта.

Обороняющийся игрок — игрок, защищающий свою директиву во время фазы конфликта соперника.

Победная стопка — уничтоженные игроком карты вражеских директив.

Приказ, отдача приказа, отдать приказ — запуск игрового эффекта за счёт размещения жетона приказа на свежей карте.

Рука — карты в непосредственном распоряжении игрока, готовые к вводу в игру и скрытые от соперника.

Свежая — карта без жетонов приказов на ней.

СС — сокращение для «светлой стороны Силы».

Столкновение — процесс атаки на директиву.

ТС — сокращение для «тёмной стороны Силы».

Ход — то же, что и **ход игрока**; шесть фаз, через которые должен пройти активный игрок.



Розыгрыш карт отрядов

Карты отрядов всегда играют лицом вверх в игровую зону владельца.

Розыгрыш карт развития

Как правило, карты развития применяются для улучшения карт отрядов, однако есть и такие карты, которые улучшают другие элементы игры (игровую зону, карту директивы, карту фракции или даже колоду). В тексте такой карты описано, что именно подвергается изменению.

При розыгрыше карты развития с текстом «Развитие (тип карты)» игрок кладёт её под карту, которую собирается развить, чтобы обе они были хорошо видны. С этого момента карта развития **прикреплена** к карте.

Когда карта выбывает из игры, все прикреплённые к ней карты развития тут же уходят в сброс владельца. К карте или игровому элементу можно прикрепить любое количество карт развития.



Пример: СС-игрок играет карту «Доверяй своим чувствам» и прикрепляет её к карте отряда «Мон Мотма».

Примечание: большинство карт развития прикрепляются к дружеским картам, но есть и те, которые влияют на вражеские карты или элементы игры, например на игровую зону соперника. В конце партии игроки должны вернуть такие карты развития в колоды владельцев. Если карта развития позволяет игроку развить игровую зону, он выкладывает эту карту лицом вверх в зону указанного игрока (т. е. в свою или чужую).

Если карта развития позволяет развить тип карты или элемент, которого нет в игре, такую карту развития сыграть нельзя.

После выдвижения активный игрок переходит к фазе конфликта.

5. ФАЗА КОНФЛИКТА

В этой фазе активный игрок пытается уничтожить вражеские директивы. Он **может напасть на несколько вражеских директив, но каждое столкновение разбирается отдельно**. Также активный игрок вправе отказаться от атак и сразу перейти к фазе Силы.

Каждое столкновение инициируется и разбирается отдельно, от начала и до конца. **На каждую текущую вражескую директиву можно напасть один раз за ход.**

После каждого столкновения активный игрок может инициировать атаку на другую текущую вражескую директиву. Если он уже напал на все текущие вражеские директивы или не хочет больше атаковать, игра переходит в фазу Силы.

Исключение: во время первого хода ТС-игрок не может инициировать столкновения вообще. Он пропускает эту фазу целиком.

Подробнее о разборе столкновений можно прочитать на стр. 18 в разделе «Разбор столкновения».

6. ФАЗА СИЛЫ

Фаза Силы состоит из двух последовательных этапов:

1. Подчинение Силе
2. Борьба за господство

Подчинение Силе

Активный игрок может подчинить Силе любые карты отрядов в своей зоне (кроме тех, что уже подчинены). Подчинённый Силе отряд действует или применяется вдали от фронтов во имя высших целей светлой или тёмной сторон Силы, например, занимается наймом и обучением новобранцев, изучением редких проявлений Силы, сопровождением ключевых фигур или защитой стратегических объектов.

Чтобы подчинить отряд Силе, игрок берёт одну из доступных карт Силы и подкладывает её под карту отряда так же, как карту развития. С этого момента **отряд считается подчинённым Силе**.

Когда отряд, подчинённый Силе, выбывает из игры, прикреплённая карта Силы возвращается владельцу.

Карты Силы не считаются «картами» в игровом смысле. К ним также не применяются понятия «в игре» и «вне игры». Их единственная функция — показывать, какие отряды подчинены Силе.

Примечание: на этом этапе подчинять отряды Силе может только активный игрок. Его соперник должен дождаться фазы Силы в своём ходу.

Предел карт Силы

Каждый игрок начинает партию с тремя картами Силы. Прикрепив все три карты к своим отрядам, игрок больше не может подчинять новые отряды Силе. Ему придётся ждать, чтобы хотя бы один подчинённый отряд покинул игру и прикрепленная к нему карта Силы освободилась.

У игрока не может быть больше трёх карт Силы.

Подчинённые Силе

Если отряд подчинён Силе, он может участвовать в борьбе за господство (см. ниже).

Однако в подчинении Силе есть и отрицательная сторона. Когда в ходе столкновения подчинённый Силе отряд получает приказ **нанести удар** (в атаке или в обороне), он получает два жетона приказов вместо одного (см. пример на стр. 22).

Подчинённый Силе отряд сохраняет этот статус, пока остаётся в игре. Игроки не могут просто так лишать отряды карт Силы.

Борьба за господство

Теперь каждый игрок суммирует знаки Силы на своих **свежих** подчинённых Силе отрядах. Сумма знаков называется **потенциалом Силы**.

Игрок с наивысшим потенциалом Силы кладёт жетон баланса Силы своей стороной вверх. В случае равенства потенциалов жетон баланса остаётся в исходном положении.

Важно: знаки Силы на картах развития не идут в счёт потенциала Силы игрока, даже если карта развития прикреплена к отряду, подчинённому Силе. Игрок считает только знаки Силы на картах самих отрядов.

После того как активный игрок завершит действия в фазе Силы, он передаёт право хода сопернику.

Во время игры баланс Силы находится на той стороне (светлой или тёмной), вверх которой лежит жетон баланса Силы.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Ниже описаны условия победы в «*Star Wars: Карточная игра*».

ПОБЕДА СВЕТОЙ СТОРОНЫ СИЛЫ

СС-игрок побеждает, если выполнено одно из условий:

- уничтожены минимум три директивы ТС-игрока;
- ТС-игрок должен взять карту из командной колоды или директивной колоды, но нужная колода пуста.

ПОБЕДА ТЁМНОЙ СТОРОНЫ СИЛЫ

ТС-игрок побеждает, если выполнено одно из условий:

- счётчик Звезды Смерти достигает 12-го деления;
- СС-игрок должен взять карту из командной колоды или директивной колоды, но нужная колода пуста.



РЕСУРСЫ

Во время игры игроки часто вынуждены **ТРАТИТЬ РЕСУРСЫ**, чтобы играть карты и применять их свойства.

Ресурсная цена (РЦ) карты указана в её верхнем левом углу (она есть только у карт отрядов, событий и развития).

Когда игрок желает сыграть карту или должен потратить ресурсы для применения свойства, он раскрывает карту или указывает выбранное свойство сопернику. Затем он производит необходимое количество ресурсов за счёт карт в его игровой зоне, которые могут эти ресурсы предоставить. Только после этого он играет карту или применяет выбранное свойство.

Если игрок не может произвести достаточное количество ресурсов, чтобы оплатить РЦ, карта не может быть сыграна (она возвращается на руку), а свойство не может быть применено.

Карта фракции игрока, его карты директив, а также ряд карт отрядов и развития служат **источниками ресурсов**. Для оплаты ресурсной цены разыгрываемой карты или свойства **свежая** карта-источник может произвести ресурсы в количестве, не превышающем её **производственный потенциал (ПП)** — число, проставленное на карте в **знаке ресурса**.



Производство ресурсов

Игрок получает ресурсы со своих свежих карт-источников, отдавая им приказы на производство. Карта-источник производит один ресурс за каждый жетон приказа. Количество приказов не должно превышать ПП источника.

Пример: свежая карта директивы с ПП 3 может произвести один, два или три ресурса для оплаты ресурсной цены. Для запуска производства командир должен отдать этой директиве приказ и положить на карту-источник столько жетонов приказов, сколько ресурсов хочет получить (но не больше трёх).

Игрок может **объединять ресурсы** из нескольких свежих источников в его игровой зоне.

Примечание: карта-источник, которая произвела ресурсы, получит как минимум один жетон приказа и станет выдохшейся (утратит статус свежей). Игроку не разрешено использовать выдохшийся источник для производства.

Расходование ресурсов

Получив из одного или нескольких источников достаточное количество ресурсов, игрок играет карту или применяет выбранное свойство. **Нельзя потратить произведённые ресурсы на розыгрыш нескольких карт или применение ряда свойств.** Все произведённые, но неизрасходованные ресурсы сгорают.

Пример: активный игрок хочет сыграть отряд с РЦ 3. Для оплаты РЦ он производит два ресурса на свежем источнике-директиве с ПП 2 (на карту этой директивы он кладёт два жетона приказов) и один ресурс на другой директиве с ПП 3 (на неё кладётся один жетон приказа). Из этого источника игрок мог бы добыть ещё два ресурса, но они были бы потрачены впустую. Получив необходимое количество ресурсов, игрок играет карту отряда.

Пригодность ресурсов

Когда игрок играет карту с руки, хотя бы один источник, производящий ресурсы для оплаты розыгрыша этой карты, **должен принадлежать той же фракции, что и сыгранная карта.** Это принцип **пригодности ресурсов**.

В игре есть нейтральные (не относящиеся к фракциям) карты отрядов, развития и событий, которые можно играть без пригодных ресурсов.

Кроме того, нейтральные источники неспособны произвести ресурсы, пригодные для какой бы то ни было фракции.

Карты с РЦ 0 не требуют ресурсов для розыгрыша.

Подробные примеры расходования ресурсов для розыгрыша карт смотрите на стр. 17.



ПРИМЕР РАСХОДОВАНИЯ РЕСУРСОВ № 1



СС-игрок хочет сыграть карту развития «Доверяй своим чувствам» (Джедаи, РЦ 2).

В его игровой зоне три свежих источника ресурсов: две карты «Казино Облачного города» (нейтральная, ПП 1) и карта директивы «Забывтые герои» (Джедаи, ПП 1).

Казалось бы, можно произвести необходимые ресурсы, отдав нужные приказы обоим «Казино Облачного города», но их нейтральный статус не даст сыграть джедайскую карту из-за принципа пригодности ресурсов. Игроку приходится отдать приказ на производство одному «Казино» и джедайской директиве, благодаря которой в его распоряжении появится один пригодный ресурс.

Итак, два ресурса, в том числе один, пригодный для розыгрыша джедайской карты, позволяют игроку оплатить и сыграть карту «Доверяй своим чувствам».

ПРИМЕР РАСХОДОВАНИЯ РЕСУРСОВ № 2



1) ТС-игрок хочет сыграть карты «Гвардия Императора», «Допрос» и «Световой меч Вейдера». Источников ресурсов у него четыре: карта фракции ситхов, директивы «Сердце Империи», «Корпоративная эксплуатация» и «Разведывательная миссия».



2) Играется отряд «Гвардия Императора» (Ситхи, РЦ 2); по ресурсу для этого приносят карта фракции (пригодный ресурс) и «Корпоративная эксплуатация». Оба источника выдохлись: на каждую карту игрок кладёт по жетону приказа.



3) Затем играется карта «Допрос» (Ситхи, РЦ 2), два ситхских ресурса производятся в источнике «Сердце Империи»; принцип пригодности ресурсов соблюден.



4) А вот на «Световой меч Вейдера» (Ситхи, РЦ 1) ресурсов уже нет, сыграть карту игрок не может. Подробнее: источник «Разведывательная миссия» ещё свеж, но может произвести только нейтральные ресурсы, а они для оплаты ситхской карты непригодны. Один ситхский ресурс мог бы поступить из «Сердца Империи», но эта директива уже использовалась для производства ресурсов и получила жетоны приказов. Этот источник выдохся и не может быть использован.

РАЗБОР СТОЛКНОВЕНИЯ

В фазе конфликта активный игрок инициирует столкновение с вражеской директивой. Столкновение состоит из нескольких этапов:

1. Выбор цели
2. Атака
3. Оборона
4. Стычка
5. Удары
6. Награждение

Активный игрок не может инициировать столкновение, если ему некого послать в атаку на втором этапе разбора (атака).

Теперь подробнее о каждом этапе столкновения.

1. ВЫБОР ЦЕЛИ

Активный игрок называет одну текущую вражескую директиву, которой хочет нанести урон в ходе столкновения. Такая директива называется вовлечённой.

Каждая из трёх текущих директив врага **может быть вовлечена в столкновение только раз за фазу конфликта**. Если активный игрок провёл атаку по всем текущим директивам соперника, он должен перейти к фазе Силы.

2. АТАКА

Активный игрок выбирает **свежие** отряды в своей игровой зоне, которые пошлёт в атаку на вовлечённую директиву.

Эти отряды выдвигаются из его игровой зоны к центру стола: они в **АТАКЕ**.

Хотя бы один отряд должен пойти в атаку, чтобы столкновение состоялось.

3. ОБОРОНА

Игрок, защищающий вовлечённую директиву, выбирает свои **свежие** отряды для сопротивления атаке и двигает их к центру стола. Эти отряды в **ОБОРОНЕ**.

Игрок вправе никого не ставить в оборону.

Участники

Любой отряд, посланный в атаку или поставленный в оборону в ходе столкновения, считается **участником** столкновения либо до конца боя, либо до своего выхода из боя или из игры.

4. СТЫЧКА

Стычка — это грубый обобщающий термин для деятельности сторон, предшествующей сражению: это и поиск оптимальных условий для битвы командующими, и сбор информации о противнике, и героические поступки разведчиков, и коварные диверсии шпионов.

Победитель стычки наносит первый удар на этапе ударов и вправе применять **боевые знаки стычки** (знаки с белым контуром) своих ударных отрядов (см. стр. 21).

Игрок должен командовать хотя бы одним участвующим отрядом, чтобы направлять карты в стычку. Если игрок не поставил в оборону ни один отряд, активный игрок автоматически победит в стычке (хотя он имеет право направить карты в стычку, если считает это необходимым).



РАЗБОР СТЫЧКИ

Стычка состоит из нескольких последовательных этапов:

1. Направление в стычку
2. Раскрытие карт
3. Применение карт рока
4. Завершение стычки

1. Направление в стычку

В начале стычки атакующий игрок имеет право первым выложить перед собой одну карту с руки лицом вниз. Так начинается формирование **стопки стычки** игрока. Игрок может пасовать, не направляя карту в стычку.

Затем обороняющийся игрок может выложить перед собой с руки одну карту в свою стопку стычки (если поставил хотя бы один отряд в оборону). Он также может пасовать.

Так игроки поочередно выкладывают в свои стопки стычки по одной карте лицом вниз, пока оба последовательно не спасуют.

Игрок может направлять в стопку стычки любые карты с руки, игнорируя ресурсные цены и фракционную принадлежность.

Примечание: игроки не прекращают выкладывать карты в стопки, пока оба один за другим не спасуют. Иначе говоря, если один пасует, а другой кладёт карту, первый игрок снова получает право выбора — направить карту в стычку или пасовать. Только когда оба игрока пасуют подряд, **один за другим** (последовательно), процесс создания стопок завершается.

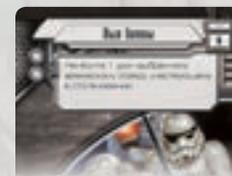
2. Раскрытие карт

После того как оба игрока последовательно пасовали, обе стопки стычки одновременно раскрываются.

Кроме **карт рока** и **знаков Силы** ничего не учитывается. Никакие характеристики, эффекты, цены и т. д.



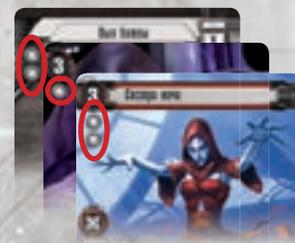
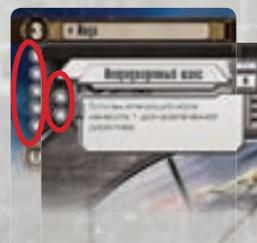
1) Стычка начинается. СС-игрок атакует: он первым направляет карту с руки в стычку, формируя свою стопку (А). Затем ТС-игрок отвечает, выкладывая карту в свою стопку стычки (В). СС-игрок пасует. ТС-игрок после секундного раздумья выкладывает вторую карту (С). СС-игрок не хочет отставать: в его стопке появляется вторая карта (D). ТС-игрок докладывает ещё одну карту (Е). СС-игрок пасует, и его соперник тоже решает завершить выкладку карт. Оба игрока пасовали, и наступает следующий этап стычки.



3) Теперь в порядке возрастания значений **первенства** разыгрываются карты рока. ТС-игрок применяет карту «Пыл битвы» (первенство 6), затем СС-игрок разыгрывает «Непредвиденный шанс» (первенство 9).



2) Обе стопки стычки одновременно раскрываются.



4) Под занавес стычки игроки сравнивают количество знаков Силы на картах в их стопках. У СС-игрока семь знаков, у ТС-игрока только пять. СС-игрок побеждает и добивается перевеса. Все карты из обеих стопок стычки уходят в сброс.



3. Применение карт рока

Теперь в порядке возрастания значений **первенства** разыгрываются карты рока, оказавшиеся в стопках стычки.



Значение первенства на карте рока

Если у нескольких карт рока равные значения первенства, атакующий игрок определяет, в каком порядке они будут разыграны.

Эффект каждой карты рока разыгрывается полностью, и только потом игроки переходят к следующей карте.

4. Завершение стычки

После применения карт рока каждый игрок подсчитывает количество знаков Силы на картах в его стопке стычки. Игрок с наибольшим количеством таких знаков побеждает в стычке. До конца столкновения он пользуется **перевесом**. При равном количестве знаков Силы перевеса добивается обороняющийся игрок. Затем оба игрока сбрасывают все карты из стопок стычки.

Подробный пример стычки приведён на стр. 19.

КАРТЫ РОКА

Карты рока созданы **специально и исключительно для стычек**. Других функций у них нет (их нельзя сыграть).



5. УДАРЫ

Начиная с добившегося перевеса игрока, соперники поочерёдно отдают свежим участникам столкновения под их командованием приказы **нанести удар**. Каждый удар должен быть доведён до конца, прежде чем будет нанесён следующий.

После того как игрок с перевесом нанёс удар своим первым отрядом, противник приказывает своему отряду, участвующему в столкновении, нанести ответный удар. Игроки продолжают обмен ударами, раздавая приказы отрядам, пока в битве не останется свежих участников.

На этом этапе пасовать нельзя. Если у игрока есть хотя бы один свежий отряд, он должен нанести им удар.

Если все участники одного игрока выдохлись, а у соперника остались свежие отряды, враг продолжает раздавать приказы и наносит удары свежими отрядами, пока и на его стороне не останутся только выдохшиеся отряды.

НАНЕСЕНИЕ УДАРА

Наносится удар в три шага:

1. Игрок выбирает своего свежего участника столкновения.
2. Отдаёт выбранному отряду приказ (т. е. кладёт на его карту жетон приказа).
3. Применяет боевые знаки ударного отряда.

Применение боевых знаков

На большинстве карт отрядов стоят боевые знаки (см. «Боевые знаки» на стр. 21). Есть три типа боевых знаков, и эти знаки применяются игроком при нанесении удара **по типам** в любом порядке. Количество знаков определённого типа на карте отряда — это **ударная мощь** соответствующего типа.

Пример: карта с двумя знаками ⚡ (см. схему «Боевые знаки» на следующей странице) обладает ударной ⚡ мощью 2.

Игрок, наносящий удар, решает, в каком порядке он будет применять боевые знаки разных типов на его ударной карте. Знаки применяются следующим образом:

 **Урон:** игрок, наносящий удар, выбирает вражеский отряд, участвующий в столкновении, и наносит ему по одному **урону** за каждый знак  атакующего отряда.



Тактика: игрок, наносящий удар, раскладывает на вражеские отряды жетоны приказов в количестве, равном числу знаков  используемого отряда. Жетоны можно выкладывать в разных сочетаниях, и на один и тот же отряд противника можно положить несколько жетонов. Примите во внимание, что жетоны приказов разрешено класть на любой отряд под командованием врага, а не только на участников столкновения.



Критический урон: если игрок наносит удар в атаке, он наносит вовлечённой директиве врага урон в объёме, равном количеству знаков  используемого отряда. Если игрок наносит удар в обороне, его знаки  не применяются.

БОЕВЫЕ ЗНАКИ

В игре есть три типа боевых знаков.

 – урон

 – тактика

 – критический урон

Эти знаки определяют, какие эффекты сопровождают нанесённый отрядом удар.

На картах боевые знаки появляются в двух вариантах: знак на чёрном фоне – **обычный**; знак на белом фоне – **боевой знак перевеса**.

Боевые знаки



Обычные боевые знаки
(чёрный фон)

Боевые знаки перевеса
(белый фон)

В правилах и на картах обычные боевые знаки (или тип знака) изображены при помощи соответствующих символов, а боевые знаки перевеса – теми же символами в скобках.

Пример:

На карте В тексте

 = 

 = ()

Игрок, добившийся перевеса (победивший в стычке), пользуется всеми боевыми знаками на его ударных отрядах (т. е. обычными боевыми знаками и боевыми знаками перевеса). Его соперник при ударах пользуется только обычными боевыми знаками.



Пример: у СС-игрока перевес в столкновении. Он отдаёт приказ на удар «Оби-Вану Кеноби». У «Оби-Вана Кеноби» есть знаки всех трёх типов в следующем количестве: 1 , 2  и 1 . Если бы СС-игрок не добился перевеса, «Оби-Ван» пользовался бы боевыми знаками только двух типов: 1  и 1 .

Урон

Когда карта получает урон, кладите на неё жетоны урона с суммой номиналов, равной нанесённому урону. Как только урон на карте сравняется с её стойкостью или превзойдёт этот параметр, карта **уничтожена**. Урон, нанесённый карте сверх её стойкости, игнорируется.



Стойкость

ПРИМЕР НАНЕСЕНИЯ УДАРА

1



2



1) Активный СС-игрок в фазе конфликта вовлекает в столкновение ТС-директиву «Сердце Империи». В атаку посланы «Люк Скайуокер», «Красный-пятый» и подчинённый Силе «Тви'лек-лоялист».

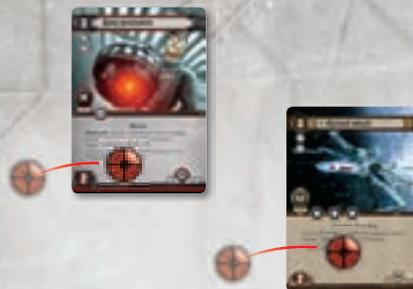
2) ТС-игрок спешно воздвигает оборонительные заслоны. В оборону встают «Дарт Вейдер», «Сестра ночи», «Дроид-дознатель», «Куатские охранники» и «Советник Императора».

3



3) СС-игрок выиграл стычку, добился перевеса и первым наносит удар. Он отдаёт приказ «Тви'леку-лоялисту». Поскольку этот отряд подчинён Силе, на его карту надо положить не один жетон приказа, а два. СС-игрок сначала применяет боевой знак ⚡ для нанесения одного урона «Сестре ночи», и она от этого погибает. Карта уничтожена. Затем СС-игрок применяет знак ⚡ и кладёт жетон приказа на «Дарта Вейдера»: славный ситх выдыхается, не успев вступить в бой.

4



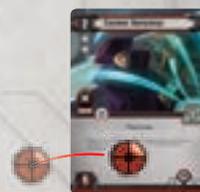
4) Теперь ТС-игрок получает возможность ответить ударом на удар. Выдохшийся «Дарт Вейдер» никого ударить не может, так что ТС-игрок приказывает нанести удар «Дроиду-дознателю». У дроида есть всего один знак ⚡; отряд «Красный-пятый» получает жетон приказа и выдыхается.

5



5) Теперь СС-игрок приказывает своему последнему свежему отряду – «Люку Скайуокеру» – нанести удар. Сначала СС-игрок уничтожает «Куатских охранников», применив боевой знак ⚡, позволяющий нанести 2 урона, а затем наносит 2 урона вовлечённой директиве за счёт знака *.

6



6) У тёмной стороны остался один свежий отряд – «Советник Императора». Он должен получить приказ на удар. Однако его единственный знак тактического урона мог бы принести пользу только в случае победы ТС-игрока в стычке. Других боевых знаков, подходящих к ситуации, на карте нет.

Итак, все отряды выдохлись и этап ударов завершён. Поскольку на тёмной стороне есть выжившие («Дарт Вейдер», «Дроид-дознатель» и «Советник Императора»), СС-игрок не получит бонус на этапе награждения.

Карты уничтоженных отрядов

Когда отряд уничтожен, владелец кладёт его карту лицом вверх в свою стопку сброса. Все прикрепленные к уничтоженному отряду карты уходят в стопки сброса их владельцев.

Если уничтоженный отряд был подчинён Силе, карта Силы возвращается владельцу.

Уничтоженные директивы

Когда одна из текущих директив игрока уничтожена, её забирает соперник. **Победная стопка** игрока содержит уничтоженные вражеские директивы и самым непосредственным образом влияет на игру. Как только СС-директива оказывается в «тёмной» победной стопке, строительство Звезды Смерти продвигается на столько делений вперёд, сколько карт в победной стопке ТС-игрока. Когда на счётчике Звезды Смерти покажется 12-е деление, игра тут же закончится победой тёмной стороны Силы.

Пример: когда первая СС-директива уничтожается ТС-игроком, он сдвигает шкалу Звезды Смерти на одно деление. Уничтожив вторую «светлую» директиву, ТС-игрок сдвигает счётчик Звезды Смерти ещё на два деления вперёд.

Светлая сторона Силы также должна стремиться к уничтожению вражеских директив. Как только в победной стопке СС-игрока окажется третья «тёмная» директива, игра завершится победой светлой стороны Силы.

Любые **пленённые** карты, прикрепленные к уничтоженной директиве (см. «Пленение и спасение», стр. 26), считаются **спасёнными** и возвращаются на руку владельца.

Напоминание: уничтоженную директиву игрок может заменить только в своей следующей фазе рапорта.



Жетоны щитов

Существуют эффекты, устанавливающие щиты на отряды и директивы. Применяя такой эффект, игрок выкладывает на карту жетон щита. Если на карте есть жетон щита, игрок не вправе установить на неё добавочный щит.

Использование щитов

Игрок может удалить с карты жетон щита, чтобы отклонить один жетон урона или приказа, который атакой или эффектом **кладёт на карту соперник**. Щит не может отклонять жетоны, которые выкладывает игрок на собственную карту в каких-либо целях.

Завершение этапа ударов

Когда все участники битвы выдохлись (одни нанесли свои удары, другие получили тактический урон от ударов соперника или выдохлись из-за других эффектов), этап ударов завершается.

Пример разбора этапа ударов смотрите на стр. 22.

6. НАГРАЖДЕНИЕ

Любой участник боя (в атаке или в обороне), который не уничтожен на этапе ударов, считается **пережившим** столкновение. Если столкновение пережил хотя бы один отряд, посланный в атаку, и не пережил ни один из оборонявшихся отрядов, это **разгром**. За такую победу атакующий игрок получает **бонус разгрома**, т. е. наносит добавочную единицу урона вовлечённой директиве.

Если вовлечённая директива уничтожена раньше этапа награждения, бонус разгрома не присуждается.

Итоги столкновения

По завершении этапа награждения столкновение завершается. Игра возвращается к фазе конфликта активного игрока. Он может инициировать столкновение с другой вражеской директивой или перейти к фазе Силы.



СВОЙСТВА КАРТ

В «Star Wars: Карточная игра» многое зависит от осмысленного и своевременного применения свойств и эффектов великого множества карт. Свойства карт разделены на несколько типов: это **ПОСТОЯННЫЕ ЭФФЕКТЫ, ДЕЙСТВИЯ, КАТЕГОРИИ, ПЕРЕХВАТЫ, РЕАКЦИИ И ЧЕРТЫ**.

Некоторые реакции и перехваты бывают **вынужденными**: игрок обязан применять такие свойства.

Когда применять свойства карт?

Свойства каждого типа применяются в свой срок: игрок может пользоваться эффектами только при определённых обстоятельствах. Об этих обстоятельствах мы расскажем подробнее.

С учётом того, что каждому свойству — своё время, общим для них является то, что обычно их **можно применять не только в свой, но и в чужой ход**.

Карты событий

Большая часть эффектов — это результаты применения свойств уже сыгранных карт. Однако игрок может потрясти соперника и подорвать его планы **картами событий**.

В отличие от карт отрядов и карт развития, которые играют только в фазе выдвижения, многие карты событий можно сыграть с руки в любой момент, даже во время хода противника.

Применение карты события выглядит так: игрок платит ресурсную цену (если таковая есть), пользуется эффектом карты и отправляет карту события в сброс.

Постоянные эффекты

У многих карт есть **постоянные эффекты** (в описании эффекта не стоит выделенной полужирным приписки). Они вступают в силу, как только карта появляется в игре, и перестают влиять на обстановку, едва карта покидает игру.

Карта директивы «Обучение джедая» — пример карты с постоянным эффектом. Пока эта директива в игре, она предоставляет добавочный знак Силы СС-игроку на этапе борьбы за господство в фазе Силы.



Действия

Такие свойства опознаются по приписке «**Действие**» перед текстом эффекта. Игрок может применить этот эффект во время любого **окна действия**. Подробное расписание окон вы найдёте на стр. 30.

В каждом окне право первого действия получает активный игрок, а затем своё действие может осуществить его

соперник. Игроки выполняют по действию за раз, пока оба последовательно не спасуют. Тогда окно действия закрывается.

«Ремонтный дроид» — пример карты отряда с эффектом-действием. Находясь в игре, этот дроид может снять единицу урона с отряда-**техники** в игре (**техника** — это **категория**).

Если в тексте эффекта карты есть требование отдать приказ (без указания цели), то приказ отдаётся этой карте.

Категории

Категория всегда указана над текстовым блоком карты и выделена полужирным курсивом. Какого-то присущего ей эффекта категория не предлагает. Она лишь подскажет вам, может ли тот или иной эффект воздействовать на эту карту. Например, «Ремонтный дроид» относится к категории **дроидов**, а его эффект влияет только на отряды, относящиеся к категории **техника**.



Перехваты

Свойства-перехваты опознаются по приписке «**Перехват**» перед текстом эффекта. В отличие от действий, которые применяются в окнах действий, перехваты выполняются при определённых **условиях**, указанных в тексте эффекта.

Например, одно из условий перехвата сформулировано так: «Когда игрок берёт карту...»

Одно и то же условие можно использовать для проведения нескольких перехватов (и реакций). Перехват всегда проводится **раньше**, чем эффект, вызвавший его.

Активный игрок первым выполняет перехват по возникшему условию, затем возможный перехват делает его соперник. Игроки выполняют по перехвату за раз, пока оба последовательно не спасуют. Каждый перехват нужно довести до конца, прежде чем переходить к следующему. Эффект-перехват осуществляется **до** эффекта, предоставившего условие перехвата, и потому исход последнего может быть изменён или вовсе отменён.

Эффект-перехват карты применяется только раз за каждое условие. «Отражение атак» — пример события с перехватом. Он применяется, когда дружеский отряд, не являющийся **техникой**, получает урон.



РЕАКЦИИ

Свойства-реакции опознаются по приписке «**Реакция**» перед текстом эффекта. Реакции тоже требуется условие, однако она разыгрывается после вызвавшего её эффекта, в отличие от перехвата, который вступает в силу до завершения эффекта, предоставившего условие.

Активный игрок первым реагирует на возникшее условие,



затем эффект-реакцию применяет его соперник. Игроки выполняют по одной реакции за раз, пока оба последовательно не спасуют. Каждую реакцию нужно довести до конца, прежде чем переходить к следующей. Эффект-реакция карты применяется раз за каждое условие.

«Безжалостные пытки» — пример директивы с реакцией: её эффект применяется, когда сама эта директива появляется в игре.

ВЫНУЖДЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Большинство свойств применяется произвольно, по желанию игрока. Но есть «вынужденные» перехваты и реакции. Такие эффекты **обязательно** применяются, как только в игре возникает указанное в их описании условие.

Примером вынужденной реакции может служить карта развития «Устрашение».

Когда отряд с прикреплённой этой картой получает приказ нанести удар в ходе столкновения, на его карту кладётся добавочный жетон приказа.

Примечание: «Устрашение», в отличие от многих карт развития, прикрепляется к отрядам соперника, а не к собственным картам игрока.

ЧЕРТЫ

В отличие от категорий, не обладающих собственными свойствами, черты приписывают картам различные



свойства. После многих черт на картах приводится пояснительный текст, набранный курсивом. Он вкратце рассказывает, чего ожидать от черты, но никоим образом не может заменить правила черт, которые изложены ниже.

СТЫЧКА (x)

Эта черта сопровождается числовым значением, равным количеству добавочных знаков Силы, которые получит командир карты с этой чертой в стычке с участием этой карты.

ЭЛИТА

Эта черта карты позволяет снять с неё добавочный жетон приказа в фазе рапорта.

ОГРАНИЧЕННОСТЬ

Игрок может сыграть в ход только одну карту с такой чертой.

Напоминание: карты в стопке стычки (кроме карт рока) не считаются сыгранными, а их текст и параметры не принимаются в расчёт.

РАЗВИТИЕ НЕВОЗМОЖНО

Игрок не может прикрепить к карте с такой чертой карту развития.

Напоминание: карта Силы не является картой развития и может быть прикреплена к карте с чертой «Развитие невозможно».

ЗАЩИТА [КАТЕГОРИЯ]

Карта с этой чертой может принимать на себя урон, предназначенный любому дружескому отряду в игре, относящемуся к указанной категории.

Другими словами, если дружеская карта указанной категории, находящаяся в игре, должна получить урон, можно переместить любое количество урона на карту с чертой «Защита». Урон, который превосходит оставшуюся стойкость отряда с «Защитой», не может быть переведён на него.

Например, у «Защитника мира» есть черта «Защита персонажа». Если дружеский персонаж будет получать урон, командир этих карт сможет переложить часть жетонов урона на «Защитника мира».

ЩИТ

Когда карта с этой чертой ставится в оборону или посылается в атаку, её владелец может тут же положить один жетон щита на любой дружеский беззащитный отряд, участвующий в столкновении, или на вовлечённую и беззащитную директиву.

ПРИЦЕЛЬНЫЙ УДАР

Когда карта с такой чертой наносит удар в атаке в ходе столкновения, её простой урон (боевые знаки типа ⚡) можно нанести любому вражескому отряду, даже не участвующему в столкновении.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

МУЛЬТИПЛЕЕР

Правила, которые вы держите в руках, предназначены для игры вдвоём. Между тем отдельное расширение «Баланс Силы» предоставит в ваше распоряжение правила и компоненты для партий, в которых два или три СС-игрока смогут выступить единым фронтом против одного могущественного ТС-игрока.

При этом уже в картах базового набора встречаются намёки на присутствие за столом нескольких игроков. Разработка этих текстов велась с прицелом на то, чтобы карты можно было одинаково успешно применять и в обычной дуэльной игре, и в мультиплеере.

УНИКАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Перед названием некоторых карт вы увидите знак †. Им отмечаются **уникальные** персонажи, места и предметы.



Когда уникальная карта введена в игру, никто более не имеет права сыграть или ввести в игру другую карту с таким же названием.

ОГРАНИЧЕННОСТЬ ПУЛА ЖЕТОНОВ

Несмотря на то, что количество жетонов щитов, урона и приказов в базовом наборе конечно, ограничений на их применение не существует. В игровой зоне может быть столько жетонов, сколько требует игровая ситуация. Если жетоны какого-то типа уже в игре, а игроку нужно ими воспользоваться, он вправе заменить недостающие жетоны другими жетонами, фишками, монетами и т. п.

МУЛЛИГАН

Перед партией игроки могут договориться о праве муллигана.

При подготовке игрок проводит «первый призыв», набирая карты на руку. После этого он вправе заявить **муллиган**. Если игрок пользуется этим правом, он замешивает карты руки в командную колоду, тасует её и берёт новые шесть карт на руку. С тем, что достанется ему в этот раз, игрок и должен начать партию: повторный муллиган не проходит.

Правило муллигана всегда применяется в турнирных играх.

ПЛЕНЕНИЕ И СПАСЕНИЕ

В игре есть карты с эффектами, позволяющими ТС-игроку **пленив** «светлую» карту. СС-игрок «тёмные» карты в плен брать не может. Пленённая карта прикрепляется лицом вниз к ТС-директиве, указанной в тексте эффекта. Если конкретная директива не упомянута, ТС-игрок сам выбирает, к какой директиве будет прикреплена карта.

Пленённая карта лишается всех жетонов и развитий, а также владельцу возвращается карта Силы, если пленённая карта была подчинена Силе. Пленённая карта теряет все характеристики: тексты, знаки, цифры, вся прочая информация на ней не влияет на игру. Она считается **ПЛЕНЁННОЙ КАРТОЙ** до тех пор, пока не будет спасена или сброшена.

Пленённая карта **спасается** при уничтожении ТС-директивы, к которой была прикреплена. Спасённая карта возвращается владельцу на руку.

Кроме того, спасти свою карту из плена СС-игрок может и благодаря эффектам карт. В этом случае он выбирает ТС-директиву с пленёнными картами и случайно тянет одну из них на руку.



РАЗВИТИЕ КОНЦЕПЦИЙ

У многих терминов есть специфический, иногда ускользающий от начинающих игроков смысл. Давайте разберёмся с некоторыми тонкостями игры.

НЕ МОЖЕТ

Если в описании эффекта есть слова «не может», этот эффект абсолютен: ни один другой эффект не может разрешить то, что запрещено этим эффектом.

И в нарушение «золотого правила» (см. стр. 11), если «не может» встречается в тексте правил, этот запрет абсолютен, и текст карт не может изменить его.

В ИГРЕ И ВНЕ ИГРЫ

Карты отрядов, развития и текущие карты директив игрока в его игровой зоне считаются находящимися в игре. Карты на руке игрока, в его колоде, в его сбросе, в его стопке стычки, в его стопке победы, пленённые карты — это карты «вне игры». Эффекты карт влияют только на карты в игре, если только описание эффекта не оговаривает особо, что он воздействует на внеигровые зоны или карты.

Карта фракции игрока всегда в игре и не может быть удалена из игры никаким эффектом карты.

Карта появляется в игре, когда переводится из внеигрового состояния в игровую зону. Например, карта появляется в игре, когда игрок играет её с руки, какой-либо эффект помещает её в игровую зону или игрок вводит карту из колоды директив.

Карта покидает игру, когда из игровой зоны переводится во внеигровое положение. Обычно текст карты или правила содержат слова «удалите» или «сбросьте» по отношению к карте, которая должна покинуть игру.

ВВЕСТИ В ИГРУ

Карта, которую разрешено ввести в игру, выкладывается в игровую зону, определённую в тексте эффекта, без уплаты ресурсной цены и каких-либо игровых ограничений.

ПОЖЕРТВОВАТЬ

Когда игроку нужно пожертвовать карту, он сбрасывает из игры любую подконтрольную ему карту, которая может стать жертвой.

Если выбранная карта не покидает игру (например, она спасена перехватом), жертва не состоялась, связанный с ней эффект не вступает в силу.

ЗАТЕМ

Если в тексте свойства есть слово «затем», всё, что предшествует этому слову, должно быть успешно разыграно, после чего можно будет осуществить эффект, описанный после слова «затем».

КОГДА

Слово «когда» относится к начавшемуся, но незавершённому игровому процессу (розыгрыш карты, применение эффекта и т. п.). В перехватах используется это слово для чёткого определения времени, когда срабатывают эффекты.

ПОСЛЕ

Слово «после» относится к только что завершившимся игровым процессам. Это обычное слово в описании реакций.

ВЫБОР, ВЫБРАТЬ, ВЫБРАННЫЙ

Командир карты с эффектом, который влияет на «выбранную» карту, по своему усмотрению назначает, на какую карту повлияет эффект. Если подходящей карты для эффекта нет, эффект не может быть применён.

ВЫДОХШИЙСЯ

Выдохшаяся карта опознаётся по наличию на ней жетонов приказов. Такая карта не может получить новый приказ на применение её эффектов, не может получить приказ нанести удар, не может производить ресурсы. Однако постоянные эффекты выдохшейся карты продолжают действовать, и другие свойства, не требующие приказа или статуса свежей карты, могут сработать.

ОТМЕНА

Применяемое свойство может быть **отменено** свойствами других карт (чаще всего — перехватами).

Отменённый эффект попросту не доводится до конца и не приводит к ожидаемому результату.

Цена отменённого эффекта (например, потраченные ресурсы, отданные приказы, пожертвованные карты) полностью оплачивается.

Пример: ТС-игрок играет карту события с ресурсной ценой 2. СС-игрок применяет перехват, отменяющий эффект события. Карта события уходит в сброс ТС-игрока, а потраченные им ресурсы сгорают (отмена эффекта не компенсирует затрат).



НАСТРОЙКА КОЛОД

Базовый набор игры предназначен для двух участников, и вложенных в него колод достаточно для погружения в мир Star Wars на многие часы.

Между тем после исследования всех возможностей этого набора игрокам наверняка захочется чего-то нового. Проще всего это сделать, создав индивидуальную колоду.

А ЗАЧЕМ ИГРОКУ СВОЯ КОЛОДА?

Создавая колоду, игрок открывает для себя новые грани игры. Он изучил все возможности стандартных колод, наловчился приспосабливаться к требованиям доставшихся ему директив, приобрёл чёткое понимание того, как работают правила, и теперь может начинать любую новую партию, настроив колоду так, как считает нужным. Он сам создаёт исходные условия, выстраивает свой сегмент мира Star Wars; можно сказать, перестаёт быть участником игры, становясь одним из её соавторов.

ПРАВИЛА НАСТРОЙКИ

Когда игрок собирает собственную колоду, первым делом он должен выбрать, на какую фракцию опереться. Затем он набирает в колоду по меньшей мере 10 директивных сетов.

Примечание: стандартные колоды базового набора состоят из восьми сетов. Собирая колоду для соревнований, игрок должен взять как минимум десять сетов. Колода собирается из сетов только одной стороны Силы — светлой или тёмной. Выбрав фракцию, игрок не может включать в свою колоду директивные сеты фракций другой стороны Силы (см. «Фракции» на стр. 7).

Пример: СС-колода может содержать директивные сеты Джедаев, Мятежного Альянса, Контрабандистов и шпионов, «светлых» нейтральных сетов (директивные сеты, состоящие из карт без герба фракции, но с рубашкой светлой стороны Силы).

Десять сетов — это минимум. Максимального количества директивных сетов в колоде нет. Но колода меньшего размера более предсказуема и эффективна, так что в турнирных играх слишком крупные колоды лучше не применять.

В колоде может быть два одинаковых директивных сета, если только карта директивы не сопровождается предупреждением: «Ограничение: 1 такая директива в колоде».

Директивный сет не обязан принадлежать фракции игрока, если карта директивы не сопровождается предупреждением «Только для [название фракции]».

Обратите внимание на то, что директивный сет должен разделять сторону Силы с фракцией игрока (т. е. быть «тёмным» для ТС-фракций или «светлым» для СС-фракций).

Помимо директивных сетов стандартных колод, в базовом наборе есть несколько нейтральных сетов, которые можно применить для создания колоды.

ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРОКОВ

Если вы заинтересованы в турнирной активности по «Star Wars: Карточная игра», или уже играете в дружеских лигах с другими поклонниками Star Wars, зайдите на сайт www.FantasyFlightGames.com. Здесь вы можете зарегистрироваться как организатор собственного мероприятия, а также скачать турнирные правила.

ЖИВАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

Хотя игроки могут собрать довольно много вариантов колоды из директивных сетов базового набора, стоит помнить, что «Star Wars: Карточная игра» — живая карточная игра (LCG); со временем она будет разрастаться за счёт регулярного выхода дополнений — так называемых проявлений Силы и крупных расширений вроде наборов «Граница Тьмы» (стандартные колоды и добавочные карты для Контрабандистов и шпионов, а также Мерзавцев и негодяев) и «Баланс Силы» (компоненты и правила для игры втроём или вчетвером).



Эти расширения предложат игрокам море новых карт и поспособствуют более глубокому погружению в эпическую вселенную Star Wars. В отличие от коллекционных карточных игр, все живые карточные игры состоят из продуктов с чётко определённым и неизменным содержанием.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А

Атака 18

Б

Боевые знаки 21

В

В игре 27

Вести в игру 27

Вне игры 27

Выбор цели 18

Выбрать 27

Выдохшийся 27

Вынужденные эффекты 25

Д

Действия 24

Директивные сеты 7

Ж

Жетоны щитов 23

Живая карточная игра 28

З

Защита 25

Знак ресурса 16

«Золотое правило» 11

И

Игровая зона 11

К

Карты директив 8

Карты отрядов 8

Карты развития 8

Карты рока 9, 20

Карты событий 9

Карты фракций 9

Категории 24

Когда 27

Критический урон 21

М

Мультиплеер 26

Н

Награждение 23

Настройка колод 28

Не может 27

О

Оборона 18

Ограниченность 25

Отмена 27

П

Перехваты 24

Пленение 26

Победа в игре 15

Победа светлой стороны Силы 15

Победа тёмной стороны Силы 15

Подготовка 10

Подчинение Силе 14

Пожертвовать 27

Покинуть игру 27

После 27

Постоянные эффекты 24

Появиться в игре 27

Пригодность ресурсов 16

Приказ 10

Прицельный удар 25

Производство ресурсов 16

Р

Развитие невозможно 25

Реакции 25

Ресурсная цена 16

Ресурсы 16

С

Сброс 13

Свойства карт 24

Словарь терминов 13

Спасение 26

Стартовые колоды 7

Стойкость 21

Столкновение 18

Стопка стычки 19

Стычка 18

Т

Тактика 21

У

Удары 20

Уникальные карты 26

Урон 21

Ф

Фаза баланса 12

Фаза выдвигения 13

Фаза конфликта 14

Фаза призыва 12

Фаза рапорта 12

Фаза Силы 14

Фракции 7

Ч

Черты 25

Щ

Щит (черта) 25

Э

Элита 25

ВРЕМЯ И СРОКИ

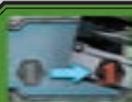
1. ФАЗА БАЛАНСА

Начало фазы баланса.

Сдвиг счётчика Звезды Смерти (только для ТС-игрока).



Баланс на тёмной стороне: повторный сдвиг счётчика (только в ход ТС-игрока).



Баланс на светлой стороне: урон ТС-директиве (только в ход СС-игрока).

Завершение фазы баланса.

Переход к фазе рапорта.

2. ФАЗА РАПОРТА

Начало фазы рапорта.

Активный игрок удаляет по одному жетону приказа с каждой карты под его командованием.

Активный игрок удаляет все жетоны щитов со всех карт под его командованием.

Активный игрок заменяет уничтоженные директивы новыми.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Завершение фазы рапорта.

Переход к фазе призыва.

3. ФАЗА ПРИЗЫВА

Начало фазы призыва.

Активный игрок может сбросить одну карту с руки.

Активный игрок приравнивает количество карт на руке к значению резерва.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Конец фазы призыва.

Переход к фазе выдвижения.

Очередность процессов

В приведённой таблице вы найдёте подробное расписание фаз и этапов хода игрока.

Процессы в серых блоках (а также в красном и в зелёном в фазе баланса) называются **СТРУКТУРНЫМИ СОБЫТИЯМИ**.

Структурное событие

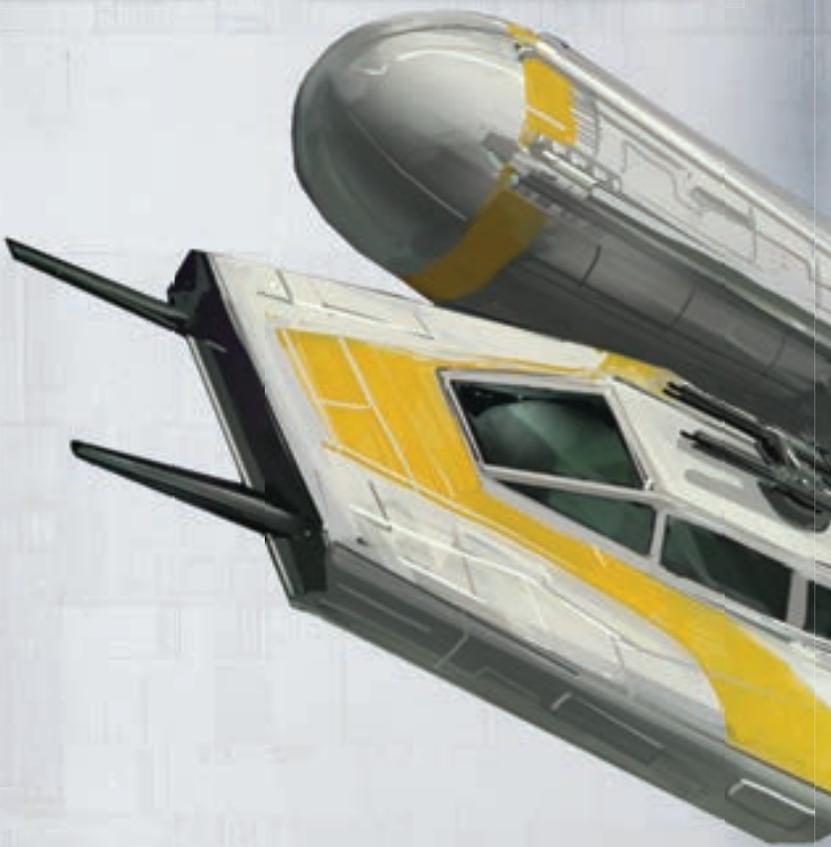
Структурное событие – процесс, который должен произойти на определённом отрезке игры. Игроки не могут применять эффекты-действия во время структурных событий. Перехваты и реакции возможны, если в ходе структурного события возникают условия для срабатывания этих эффектов.

Окна действий выделены синим цветом и содержат слова «Действия игроков».

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Как уже говорилось в разделе «Свойства карт» на стр. 24, эффект, описание которого начинается словом «Действие», можно применить только в определённое время, названное «окном действия». Когда окно действия открывается, право первого действия получает активный игрок, а затем своё действие может совершить его соперник. Игроки выполняют по действию за раз, пока оба последовательно не спасуют. Тогда окно действия закроется.

Каждое действие должно быть доведено до конца, только после этого можно начать следующее.



Напоминание: ТС-игрок пропускает фазу конфликта в свой первый ход. СС-игрок не удаляет жетоны приказов со своих карт в своей первой фазе рапорта.

4. ФАЗА ВЫДВИЖЕНИЯ

Начало фазы выдвижения.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Действием активный игрок может сыграть карту отряда или карту развития с руки.

Завершение фазы выдвижения.

Переход к фазе конфликта.

5. ФАЗА КОНФЛИКТА

Начало фазы конфликта.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Активный игрок может инициировать столкновение с одной вражеской директивой.

Нет

Да

Разбор
столкновения

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Конец фазы конфликта.

Переход к фазе Силы.

6. ФАЗА СИЛЫ

Начало фазы Силы.

Активный игрок может подчинить отряды Силе.

Борьба за господство.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Конец фазы Силы.

Переход к первой фазе хода следующего игрока.

РАЗБОР СТОЛКНОВЕНИЯ

Активный игрок выбирает одну вражескую директиву для столкновения.

Активный игрок посылает отряды в атаку.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Соперник ставит отряды в оборону.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Начиная с активного игрока, соперники выкладывают карты в стопки стычки.

Раскрытие стопок стычки, применение карт рока, получение перевеса.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Победитель стычки наносит один удар, если может.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Его соперник наносит один удар, если может.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Повтор, если есть свежие отряды.

Проверка выживших отрядов, награда за разгром.

Конец столкновения.

Возврат к фазе конфликта.

ПОДГОТОВКА КОЛОД

ДЛЯ ИГРЫ КОЛОДАМИ БАЗОВОГО НАБОРА ИГРОКАМ НЕОБХОДИМО ПОДГОТОВИТЬ КОЛОДЫ. ПРИВЕДЁМ ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ **КОЛОДЫ ДЖЕДАЕВ**.

А) ВЫБЕРИТЕ КАРТУ ФРАКЦИИ «ДЖЕДАИ» И ПОЛОЖИТЕ ЕЁ В СВОЮ ИГРОВУЮ ЗОНУ.

Б) НАЙДИТЕ НЕОБХОДИМЫЕ ДИРЕКТИВНЫЕ СЕТЫ.

В СТАНДАРТНУЮ **КОЛОДУ ДЖЕДАЕВ** ВХОДЯТ СЕТЫ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 18.



В) СЛОЖИТЕ ДИРЕКТИВЫ В ОДНУ КОЛОДУ, ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ КАРТЫ — В ДРУГУЮ.



Г) ПЕРЕТАСУЙТЕ ОБЕ КОЛОДЫ, ПОЛУЧИТЕ КОЛОДУ ДИРЕКТИВ И КОМАНДНУЮ КОЛОДУ.



Д) ВЫ ГОТОВЫ К ИГРЕ.